

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan. Definisi Pendidikan dalam arti luas, Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). (Pristiwanti et al., 2022).

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif, dan terjadi edukasi antara guru dengan siswa, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa, baik perubahan dalam tingkat pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan. Agar kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang maksimal perlu diusahakan faktor penunjang seperti kondisi pelajar yang baik, fasilitas dan lingkungan yang mendukung, serta proses belajar yang tepat (Dishinta, 2020, p. 2). Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat dengan mudah menerima proses pembelajaran dengan sangat baik, selain itu juga

diharapkan meningkatkan minat siswa terhadap berbagai macam materi pembelajaran, seperti pembelajaran Matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Perguruan Tinggi (PT). Matematika juga memiliki peran dalam memfasilitasi pengembangan ilmu pengetahuan, teknik, bisnis hingga pengembangan teknologi. Hal itu menunjukkan betapa pentingnya peranan matematika dalam dunia pendidikan dan perkembangan teknologi sekarang ini. Pentingnya peranan matematika juga terlihat pada pengaruhnya terhadap mata pelajaran lain. Contohnya, mata pelajaran geografi, fisika, dan kimia. Dalam mata pelajaran geografi, konsep-konsep matematika digunakan untuk skala atau perbandingan dalam membuat peta. Sedangkan dalam fisika dan kimia konsep-konsep matematika digunakan untuk mempermudah penurunan rumus-rumus yang dipelajari (Hasanah, 2020, p. 91).

Materi bangun datar merupakan salah satu materi yang diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar (SD) khususnya pada kelas IV SD. Kondisi belajar di kelas IV memang sedang menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi bangun datar. Banyak siswa yang kesulitan memahami konsep dasar bangun datar, seperti perbedaan antara segitiga, persegi, dan lingkaran, serta cara menghitung luas dan kelilingnya. Perkembangan jaman yang maju ini dapat menjadikan solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika termasuk dalam hal ini materi bangun datar yang memerlukan media untuk mempermudah dan memvisualisasikan objek yang bersifat abstrak dalam proses pembelajaran.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran maka akan membantu guru dalam proses pembelajaran. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh dan membawa perubahan pada dunia pendidikan (Rieke & Ambiyar, 2020, p. 1281). Berdasarkan wawancara awal dengan salah satu guru di SDN 227 Palembang, ditemukan siswa masih mengalami sulitnya memahami konsep dasar bangun datar, seperti perbedaan antara segitiga, persegi, dan lingkaran, serta cara menghitung luas dan kelilingnya. Penggunaan media pembelajaran hanya menggunakan buku teks saja sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang menarik pada proses pembelajaran Matematika. Mencermati dari permasalahan diatas bahwa dalam penyampaian pembelajaran hendaknya menggunakan media bervariasi yang memotivasi siswa dalam belajar dan ini diperlukan sebuah strategi atau pemecahan masalah agar lebih mampu belajar memahami materi bangun datar ini agar siswa dapat termotivasi lagi untuk mempelajari dan senang terhadap pembelajaran matematika. Yaitu salah satunya dengan menggunakan media yang sesuai salah-satunya adalah media *Flash Card*

pembelajaran matematika materi bangun datar dalam mencantumkan rumusnya dapat menggunakan media *flash card*. Media *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *flash card* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambar pada *flash card* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar dengan adanya gambar

yang menarik dan tanda simbol dapat merangsang atau memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam mempelajari matematika (Bakhtiar, 2021, p. 219).

pembelajaran Matematika SD, yaitu pembelajaran materi bangun datar, tidak semua siswa sekolah dasar dapat memahami dan mempelajarinya dengan mudah hanya dengan menggunakan teori saja. Untuk itu dibutuhkan suatu cara agar siswa dan siswi sekolah dasar dapat dengan mudah mempelajari bangun datar, yaitu dengan menggunakan media. Media juga dipercaya dapat membantu guru dalam mempermudah serta mengatasi masalah komunikasi yang dialami oleh guru ketika mengajarkan suatu materi (Hasanah, 2019, p. 2). Keunikan dari penelitian saya terletak pada lokasi yang saya pilih yaitu SD Negeri 227 Palembang karena belum pernah ada yang membahas atau meneliti SD tersebut.

Media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam pembelajaran untuk memudahkan guru menyampaikan informasi kepada peserta didik pada saat proses kegiatan mengajar (Audic, 2019). Media pembelajaran sesuatu yang digunakan untuk membuat tarikan akan perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran agar pelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik (Fauzan & Lubis, 2020, p. 121).

Flash card adalah kartu pelajaran. Digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan. Permainan *flash card* alat belajar yang aktif. Dengan berbagai macam pola permainan, permainan *flash card* dapat digunakan dalam berbagai topik bidang studi. Penggunaan media *flash card* dalam aktivitas belajar nantinya menjadikan pembelajaran lebih memiliki ketertarikan

bagi para siswa yang mana menimbulkan motivasi belajar yang semakin dipahami maknanya, metode belajar lebih bervariasi, siswa tidak hanya berpusat pada penjelasan guru tetapi mereka dapat mengamati dan melakukan pertanyaan-pertanyaan yang menarik (Febrianto, Yustitia, & Irianto, 2020, p. 94).

Melihat permasalahan di atas, peneliti ingin memaksimalkan pemanfaatan media *flash card* untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran materi bangun datar siswa kelas IV di SD Negeri 227 Palembang. Sehingga di harapkan melalui media *flash card* ini siswa menjadi lebih bisa mengingat rumus-rumus yang terdapat pada materi bangun datar. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti berpikir untuk menerapkan pengaruh media pembelajaran yang bisa dipakai dalam proses belajar yang efektif dalam bentuk **"PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATERI BANGUN DATAR DI KELAS IV SD "**. Dalam penerapan pengaruh media belajar dalam bentuk *flash card* ini peneliti mengharapkan mendapatkan hasil yang maksimal.

Keunikan dari penelitian saya terletak pada lokasi yang saya pilih yaitu SD Negeri 227 Palembang karena belum pernah ada yang membahas atau meneliti SD tersebut.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapatlah beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa siswa yang kurang aktif saat proses belajar mengajar dimulai.
2. Terdapat juga siswa yang sedikit sulit memahami pelajaran matematika khususnya pembelajaran bangun datar.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas maka penulis membuat batasan masalah, yaitu :

1. Memfokuskan media *flash card* di materi bangun datar pada pelajaran matematika.
2. Kelas yang akan diterapkan yaitu kelas 4
3. Materi bangun datar yang digunakan adalah persegi, persegi panjang dan segitiga.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, perumusan masalah pada penelitian ini, yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar pada pembelajaran materi bangun datar siswa kelas

IV di SD Negeri 227 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran materi bangun datar siswa kelas IV di SD Negeri 227 Palembang.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang terdapat pada penelitian ini, yaitu :

a. Manfaat Teoritis

1. Untuk menjadi bahan pertimbangan atau referensi bagi penelitian lebih lanjut sebagai acuan atau panduan.
2. Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang media dan hasil belajar siswa khususnya materi bangun datar.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika khususnya materi bangun datar.
2. Bagi Guru, diharapkan membantu dalam menjelaskan materi pembelajaran, khususnya materi bangun datar.
3. Bagi Peneliti, dapat meningkatkan kemampuan dalam pengembangan media pembelajaran dan memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian Studi Sarjana Pendidikan S1