

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah sesuatu cara agar dapat membentuk kapasitas manusia dalam menggunakan akal pikiran mereka agar jawaban dalam berbagai masalah yang akan datang dapat dihadapi. Pendidikan juga sesuatu usaha yang dilakukan secara sadar yang dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan tujuan yang dimaksud salah satunya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Di Indonesia, pemerintah telah berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikannya, terkhususnya pendidikan matematika di sekolah sudah banyak dilakukan. Salah satunya dengan perubahan kurikulum, namun sampai saat ini mutu pendidikan kita masih kurang mendapatkan hasil yang memuaskan, baik dilihat dari proses belajarnya ataupun dari hasil belajar siswanya.

Pembelajaran adalah dukungan yang diberikan seorang guru agar dalam terjadinya proses perolehan ilmu pengetahuan, kekuasaan kemahiran dan akhlak, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada siswa. Dengan kata lain, pengertian pembelajaran ialah suatu proses membentuk seseorang untuk belajar dengan baik. Pembelajaran matematika merupakan proses dalam memberikan pengalaman dengan seperangkat kegiatan yang tersusun sehingga siswa mendapatkan kompetensi perihal materi matematika yang akan dipelajari. Pembelajaran yang dimaksud yaitu suatu proses kegiatan guru

untuk memberikan siswa pengalaman belajar sehingga dapat terciptanya suasana belajar yang aman dan menyenangkan. (Yayuk, Pembelajaran Matematika SD, 2019).

Di sekolah dasar (SD) matematika merupakan salah satu bidang pembelajaran yang tujuannya untuk mengembangkan kemampuan bernalar pada siswa serta menuntun agar dapat berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif. Dalam proses pembelajaran ini dapat mengembangkan kemampuan siswa. Pembelajaran matematika dilakukan dengan komunikasi dua arah antara siswa dan guru, di mana didalamnya terdapat proses belajar dan mengajar. Belajar dilakukan oleh siswa, sedangkan mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik. Belajar ditujukan kepada seseorang yang akan mendapatkan pelajaran, sedangkan mengajar dilakukan oleh guru sebagai pemberi dari pelajaran tersebut. Kedua aspek ini akan berkolaborasi dalam suatu proses pembelajaran di mana akan terjalinnya interaksi antara guru dan siswa.

Dari hasil wawancara awal terhadap guru kelas IV ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran matematika, motivasi belajar siswa masih kurang maksimal, hal ini dikuatkan dengan hasil pembelajaran matematika siswa yang masih di bawah kriteria ketuntasan maksimum (KKM) yaitu 75, masalah tersebut bisa jadi karena pada saat proses pembelajaran matematika siswa lebih sering bermain ataupun mengobrol dengan teman sebangku dari pada memperhatikan penjelasan guru, itu juga disebabkan guru yang masih menggunakan metode konvensional. Selain itu pada saat proses pembelajaran

juga guru kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat siswa. Salah satu kunci untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yakni dengan cara memotivasi pembelajaran dan sumber belajar yang efektif. Motivasi belajar sangat penting dalam proses pembelajaran karena tanpa motivasi seseorang tidak akan mampu melakukan sesuatu yang diperlukan saat proses belajar, hal ini sama jika menggunakan media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa terdorong untuk lebih termotivasi dalam pembelajaran. Sehingga terbukti bahwa motivasi belajar dan media pembelajaran memiliki kaitan yang baik terhadap prestasi belajar siswa.

Untuk itu pentingnya peran media pembelajaran dalam matematika dengan harapan dapat memotivasi minat siswa dalam proses belajar, ada banyak contoh media-media yang dapat dipergunakan dalam matematika salah-satunya yaitu media pembelajaran stik es krim. Media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk membantu proses pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan/menyampaikan informasi pembelajaran. Menurut (Tafonao, 2018) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran untuk memikat pemikiran, tanggapan, ketertarikan dan kapasitas atau kemahiran pembelajar agar dapat memajukan kejadian proses pembelajar

an. Sedangkann menurut (Mustofa Abi Hamid, 2020) Media pembelajaran ialah semua sesuatu yang mampu mengantarkan amanat dengan beragam saluran, dapat membangkitkan pemikiran, tanggapan, dan juga tekad siswa agar dapat memikat terwujudnya proses pembelajaran untuk memperbanyak

penerangan baru untuk diri siswa sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut mampu mencapai dengan baik.

Media stik es krim mampu menambahkan motivasi belajar, terbukti dari data penelitian terdahulu. Perihal tersebut dapat dibuktikan dengan penelitian zara zetira sulaspati (2017) dengan persentase keberhasilan 95%, disimpulkan bahwa dari total peserta didik yang berjumlah 22 orang terdapat, 16 siswa yang sukses mendapatkan nilai kriteria ketuntasan minimal dan 2 siswa yang belum mendapatkan nilai kriteria ketuntasan minimal. 2 orang siswa yang tidak membuat karya kerajinan. 1 orang siswa yang belum menjalankan pelajaran atau sakit. 1 orang siswa yang tidak mengikuti pembelajaran atau tanpa keterangan.

Dalam penelitian ini media yang digunakan yaitu berupa media pembelajaran stik es krim sebagai alternatif dalam penyampaian materi bilangan bulat pada pembelajaran matematika khususnya pada kelas IV SD Negeri 139 Palembang. Penggunaan media dalam proses pembelajaran matematika sangat dibutuhkan pada materi bilangan bulat sebab akan berpengaruh terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran. Dari hasil latar belakang yang sudah dibahas , sehingga peneliti perlu melakukan suatu penelitian yang bertujuan untuk memotivasi dan memperbaiki hasil belajar matematika siswa dengan mengangkat judul “ PENGARUH MEDIA STIK ES KRIM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA MATERI BILANGAN BULAT KELAS IV SDN 139 PALEMBANG “

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Permasalahan

Menurut latar belakang diatas maka peneliti membatasi lingkup masalahnya yaitu “ Media pembelajaran stik es krim pada materi bilangan bulat kelas IV SDN 139 Palembang”.

1.2.2 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang di atas maka peneliti rumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu “Apakah ditemukan pengaruh media stik es krim terhadap motivasi belajar matematika materi bilangan bulat kelas IV SDN 139 Palembang “.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu agar menemukan adakah pengaruh media stik es krim terhadap motivasi belajar matematika materi bilangan bulat kelas IV SDN 139 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis.

Diharapkan penelitian ini berguna membagikan manfaat secara teoritis, sedikitnya agar bermanfaat secara pikiran dalam dunia pendidikan di Indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis.

1. Untuk guru, diharapkan dapat membantu sebagai media alternatif yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran matematika pada siswa.
2. Untuk siswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan siswa keadaan pembelajaran yang mengasyikkan di dalam kelas sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar.
3. Untuk sekolah, diharapkan penelitian ini dapat membantu menambahkan kontribusi media pembelajaran yang baru di sekolah.
4. Untuk peneliti lanjutan, diharapkan dapat dipergunakan untuk bekal dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses kegiatan apapun.