

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya untuk membentuk kepribadian manusia menjadi lebih beradab dan berilmu. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang besar terhadap kehidupan manusia baik dalam ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan. Menurut (Gantina, 2022, p. 20) dalam menyelenggarakan sebuah pendidikan yang berkualitas, maka dibutuhkan sebuah kurikulum pendidikan yang dijadikan pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Indonesia telah mengembangkan sebuah kurikulum yaitu, kurikulum 2013. Pada pembelajaran kurikulum 2013 terdapat berbagai macam mata pembelajaran yang saling berinteraksi misalnya pembelajaran matematika.

Menurut Amalina dalam (Juhaeni, dkk, 2022 , p. 210) menyatakan matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peranan penting. Mengingat pentingnya matematika, maka matematika dipelajari sejak duduk di sekolah dasar sehingga perguruan tinggi. Berikutnya, (Komariyah, et al, 2018, p. 55) menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan perkembangan daya pikir manusia, serta mendasari perkembangan teknologi modern. Oleh karena itu mata pembelajaran matematika perlu diberikan pada semua peserta didik dari jenjang sekolah

Dasar sehingga sekolah lanjutan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pada proses pembelajaran matematika saat ini guru masih kurang dalam penerapan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa.

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 mengintruksikan supaya pendidikan di desain dengan suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. hal ini di peruntukkan supaya terciptanya siswa yang aktif, selain itu supaya siswa memiliki keterampilan yang bermanfaat untuk diri sendiri, bangsa maupun Negara (Solichah, dkk, 2020, p. 51). Oleh karen itu, guru harus kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, terlebih lagi pada sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran sering dijadikan alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar (Nurrita, 2018, p. 173). Media pembelajaran adalah bahan ajar yang dapat membantu guru dalam proses mengajar dan dapat memperkaya wawasan siswa. Penggunaan media pembelajar dapat menghasilkan kompetensi atau kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar. Selanjutnya (Nurhafadhillah, 2012) menyatakan bahwa media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai cara dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dapat mendorong proses belajar yang

menambah informasi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Maka dari itu untuk mengatasi masalah dan hambatan dalam pembelajaran, perlu adanya media pembelajaran untuk membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan media roda putar.

Menurut (Tia, dkk, 2023, p. 81) media roda putar adalah media yang berbentuk lingkaran dan dibagi menjadi bagian-bagian yang berisi pertanyaan dan gambar tertentu. Media roda putar dapat menarik perhatian, minat, motivasi belajar, membuat siswa aktif, serta proses pembelajaran berlangsung dengan senang dan aktif. Dengan menggunakan media roda putar siswa bisa mendapatkan hasil belajar yang baik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa (Dakhi, 2020, p. 468). Selanjutnya (Kulsum, 2023, p. 9) menyatakan hasil belajar suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dengan pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau berencanakan. Belajar ialah suatu proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri 008 Palembang peneliti melihat hasil belajar matematika materi tentang bangun datar masih tergolong dengan hasil yang sangat rendah. Dibuktikan dari dokumen nilai wali kelas III yang peneliti wawancara pada tanggal 04 Januari 2024 di SD Negeri 008 Palembang. Bahwa dari 27 siswa yang ada di kelas III, terdapat 18 orang siswa yang mampu memenuhi ketuntasan kelulusan minimum (KKM) ada pun ketuntasan kelulusan minimum (KKM) siswa kelas III di SD Negeri 008 Palembang ialah 62. Sedangkan siswa yang belum mampu memenuhi ketuntasan kelulusan minimum (KKM) ada 9 orang. Peneliti juga mengamati siswa kelas III, kemudian menemukan beberapa masalah yaitu siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, serta kurangnya keberanian siswa untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang kurang dimengerti sehingga hasil belajar yang didapatkan masih belum memuaskan.

Rendahnya hasil belajar materi bangun datar pada kelas III dikarenakan proses pembelajaran guru menggunakan media yang inovatif sehingga siswa mengalami kesulitan menerima pesan yang di sampaikan. Oleh karena itu, peneliti memikirkan cara untuk menyampaikan materi secara efektif agar mudah dipahami oleh siswa. dengan menerapkan media pembelajaran roda putar. Media pembelajaran roda putar ini akan membuat siswa aktif mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Adapun penelitian yang relevan dilakukan (Gusman , 2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Banyubiru 01”. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama meneliti menggunakan media roda putar. Perbedaannya (Gusman , 2023) melakukan penelitian untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa kelas V Sedangkan peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III dengan pokok pembahasan materi matematika.

Dari uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian, **”Pengaruh Media Pembelajaran Rotar (Roda Putar) terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar”**.

## **1.2. Masalah Penelitian :**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu:

1. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, karena penggunaan media yang kurang inovasi sehingga siswa kesulitan untuk menerima pembelajaran.
2. Beberapa siswa merasa takut dan malu untuk bertanya kepada guru mengenai materi pembelajaran yang kurang dimengerti.
3. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran matematika.

### **1.2.2. Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan mengenai pembelajaran matematika pada buku tematik kelas III, Maka peneliti membatasi masalah dalam peneliti ini sebagai berikut :

1. Materi bangun datar di buku kelas III tema 8, “Prajaya Muda Karana”, subtema 2 “Aku Anak Mandiri” pembelajaran 1.
2. Hasil belajar siswa pada aspek ranah kognitif pembelajaran 1 materi tentang bangun datar menggunakan media pembelajaran roda putar.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan lingkup masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam peneliti ini yaitu, “Adakah pengaruh media pembelajaran rotar (roda putar) terhadap hasil belajar matematika kelas III SD Negeri 008 Palembang?”

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian yang dilakukan peneliti yaitu untuk melihat perubahan hasil belajar siswa dengan diterapkannya media pembelajaran rotar (roda putar).

### **1.4. Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini, dapat memberikan informasi pada setiap pembaca baik dari berbagai pihak ataupun dalam dunia pendidikan yang menyatakan bahwa hasil belajar matematika kelas III SD materi bangun

datar dapat dioptimalkan dengan menggunakan media pembelajaran roda putar.

b. Manfaat Praktis

Ada beberapa manfaat dari peneliti ini sebagai berikut :

1. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi media alternatif yang dapat digunakan guru saat proses pembelajaran matematika di sekolah dasar

2. Bagi siswa

Melalui pembelajaran media roda putar diharapkan dapat membuat suasana kelas yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika dapat meningkat.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi contoh untuk pelaksanaan pemakaian media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran matematika.

4. Bagi peneliti lanjutan

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

