

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya membangun kepribadian manusia menjadi lebih cerdas dan berpengetahuan yang bertujuan untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga mereka dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk kehidupan saat ini dan masa depan (Aziez, dkk, 2020, hal 199). Dalam menjalankan sebuah sistem pendidikan yang efektif, maka dibutuhkan sebuah kurikulum pendidikan yang dijadikan pedoman untuk membantu mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan (Mustika, dkk, 2021, hal. 59).

Indonesia telah mengembangkan sebuah kurikulum, yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dimaksudkan agar dapat membentuk siswa Indonesia yang produktif, kreatif dan inovatif dengan pengintegrasian pengetahuan, sikap dan keterampilan. Melalui Kurikulum 2013 proses pembelajaran dipusatkan pada keseluruhan komponen pembelajaran dalam penyusunan instrumen penilaian menjadi patokan untuk melihat kaitan antara KI, KD dan indicator sesuai dengan aspek yang dinilai representative dan relevan. Pada pembelajaran Kurikulum 2013 terdapat berbagai macam mata pelajaran yang saling berhubungan misalnya pelajaran matematika (Sari, dkk, 2021, hal.63).

Matematika dan pembelajaran matematika adalah satu sama lain. Seorang guru tidak dapat mengajar dengan baik jika hanya memiliki

pengetahuan tentang materi matematika (*content knowledge*) atau pengetahuan tentang metode mengajar matematika (*pedagogical knowledge*) (Yurniwati, 2019, hal.6). Pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar yang dirancang oleh guru untuk menumbuhkan kreativitas berpikir siswa, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka dan menjadi baik dalam menguasai materi matematika (Susanto, 2019, hal. 194). Guru harus kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, terlebih lagi pada sekolah dasar. Pada proses pembelajaran, media yang digunakan masih kurang dalam penerapan pembelajaran matematika untuk menarik perhatian siswa. Media pembelajaran sering digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi hasil belajar siswa.

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Nurfadhillah, 2021, hal. 7). Berikutnya. (Nurfadhillah & Rosnaningsih, 2021, hal. 7) menyatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, berupa ide gagasan yang terbentuk dalam pikiran, perasaan, dan kemauan siswa serta mendorong terciptanya proses belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Maka dari itu untuk mengatasi masalah dan hambatan dalam pembelajaran, perlu adanya media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan media *spin wheel*.

Media *spin wheel* merupakan media roda putar yang berbentuk lingkaran seperti roda yang dapat diputar dan memiliki beberapa bagian warna

serta gambar yang disesuaikan dengan materi yang diberikan (Maulidina, dkk., 2023, hal.3). Media *spin wheel* ini dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media ini berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang menarik dan berhasil sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut teori Behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respons. Brahim (Susanto, 2019, hal. 7) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di kelas III SD Negeri 3 Betung, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran matematika diantaranya: 1) 30% sebagian siswa menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit, 2) beberapa diantara mereka menghindari pembelajaran matematika, salah satunya materi geometri seperti bangun datar, 3) kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang menganggap pelajaran matematika materi bangun datar sulit dan membosankan. Guru harus lebih kreatif dalam proses pembelajaran, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa senang berada di kelas dan berpartisipasi dengan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian,

untuk mengatasi hasil belajar yang kurang efisien serta mengantisipasi masalah yang berkelanjutan perlu diberikan pembelajaran yang tepat. Peneliti terdorong untuk menggunakan media *spin wheel* pada materi bangun datar karena dirancang dengan menarik dan menyenangkan. Sehingga penggunaan media *spin wheel* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan yang memiliki variabel hampir sama dan dapat dijadikan pendukung permasalahan ini, yakni penelitian (Tia, dkk, 2023, hal.79) tentang Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran roda putar terhadap hasil belajar siswa.

Dari beberapa faktor yang telah di uraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Spin Wheel* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD**”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti membatasi ruang lingkup masalah dalam penelitian ini yaitu hasil belajar matematika pada materi bangun datar (persegi dan persegi panjang) di kelas III SD Negeri 3 Betung.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Spin Wheel* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 3 Betung?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk memaparkan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Spin Wheel* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 3 Betung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikakn manfaat secara teoritas, sekurang-kurangnya dapat berguna bagi dunia pendidikan di Indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan menjadi suatu media alternatif yang dapat digunakan guru saat proses pembelajaran matematika pada siswa kelas III SD.
2. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar matematika materi bangun datar dapat meningkat.

3. Bagi sekolah, dapat dijadikan contoh untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika,
4. Bagi peneliti lanjutan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.