

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan ialah usaha sadar untuk mempersiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang ialah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa baik di bidang akademik maupun non akademik (Putra & Clara, 2020). Di bidang akademik seperti kognitif, pengetahuan sedangkan di bidang non akademik keterampilan yang harus di miliki siswa seperti menjahit, atlet lari dan sebagainya. Pendidikan yang ada di Indonesia sering mengalami perubahan tujuan dari perubahan ialah agar menjadikan pendidikan di indoneisa lebih maju dan lebih baik dari sebelumnya (Rukmana et al., 2023).

Di dalam sistem Pendidikan Indonesia, sekolah dasar adalah sekolah yang dapat menjadikan landasan pendidikan menengah dan tinggi. Sekolah dasar adalah sekolah formal pertama yang wajib diikuti siswa di Indonesia (Baiduri et al., 2020 ; Puspitasari et al., 2022). Pendidikan sekolah dasar juga sebagai awal atau pondasi yang akan di berikan pada siswa. Pada pendidikan di sekolah dasar terdapat bermacam-macam mata pelajaran, diantaranya ialah matematika (Widayati & Ristiyana, 2019 ; Puspitasari et al., 2022). Matematika salah satu diantara berbagai macam mata pelajaran. Matematika ialah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep dan logika symbol untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Putra & Clara, 2020). Konsep dalam matematika bersifat abstrak.

Diantara bidang matematika yang dapat di ajarkan pada proses belajar mengajar pembelajaran geometri. *National Council Of Teachers of Mathematics* NCTM dalam (Sukardjo & Salam, 2020) menyampaikan bahwa dalam pembelajaran geometri ini mampu melatih siswa dalam menganalisis tentang suatu karakteristik. Bentuk geometri dan dapat membuat suatu pendapat matematik yang berkaitan dengan geometri dengan menggunakan visual, penalarana, dan juga pemodelan geometri untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari (Mufti et al., 2020 ; Puspitasari et al., 2022). Pembelajaran geometri juga memiliki beberapa pecahan diantaranya seperti bangun datar, bangun ruang dll.

Dalam pembelajaran geometri bangun ruang juga termasuk kedalamnya yang sangat menarik untuk di bahas. Hendrawati, (2020) Bangun ruang ialah sejenis benda ruang beraturan yang memiliki rusuk, sisi dan titik sudut. Bangun ruang juga dapat berupa kotak, dengan bentuk tetap, berongga, dan kerangka. Pembelajaran bangun ruang memerlukan kemampuan keterampilan berpikir secara kritis (Rukmana et al., 2023). Berfikir kritis juga sangat di perlukan untuk diajarkan kepada siswa dari sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Piaget yang mengatakan bahwa perkembangan kognitif setiap individu yang berkembang secara kronologis dan salah satu tahap tersebut adalah tahap operasional konkrit (Sugianto & Darmayanti, 2022 ; Laja & Hijriani, 2022 ; Rahmah & Fuad, 2023).

Hal ini yang di anggap rumit bagi sebagian besar siswa karena membutuhkan pemikiran yang kritis dalam memahami konsep di dalamnya. Jika di ukur dari

keberhasilan siswa mengikuti kegiatan belajar tersebut. Keberhasilan ini dapat dilihat dari tingkat keberhasilan pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar (Kurniyanthi et al., 2019). Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Menurut Afandi, (2019, p.5) hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada siswa. Perubahan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan dasar diharapkan sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu pada tahapan operasional kongrit.

Hal itulah yang di menjadi acuan yang perlu dipahami agar siswa dapat mendapatkan ketiga aspek tersebut. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu menurut Wicaksono & Iswan, (2019) yaitu faktor dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar siswa (eksternal). Faktor dalam diri siswa seperti kurangnya motivasi minat siswa dan faktor dari luar siswa salah satunya seperti kurangnya penggunaan alat peraga dalam pembelajaran. Keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan bagaimana guru menyampaikan materi yang akan diajarkan (Qomariya, 2019). Dalam kurangnya penggunaan alat peraga pembelajaran dimana guru masih mengajar dengan cara konvensional dengan metode ceramah dan buku tematik.

Alat peraga memiliki arti yaitu suatu alat yang dapat meragakan berbentuk nyata atau benda tiruan, sehingga dapat di serap baik oleh mata atau telinga yang bertujuan untuk membantu dalam proses pembelajaran (Setiawan, 2022 p. 124) . Dalam kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Alat peraga yang di terapkan

mampu menjadikan siswa mempunyai potensi sesuai dengan yang diharapkan (Apriyanti et al., 2020). Alat peraga sangat penting untuk di gunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu alat peraga yang bisa memberikan pengalaman belajar siswa yang yaitu alat peraga pembelajaran yang konkrit (Sakura, 2022 ; Rahmah & Fuad, 2023). Alat peraga yang konkrit dapat diartikan sebagai sesuatu yang nyata. Alat peraga yang konkrit yaitu dapat berupa *smart stick*. *Smart stick* ialah alat yang terbuat dari stik es krim/kayu yang di rangkai menjadi sebuah alat untuk membantu menyalurkan materi pada saat proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Adapun permasalahan yang di temukan dalam hasil observasi pada kelas V di SD Negeri 21 Palembang. Di temukan fakta bahwa terdapat berbagai permasalahan terkait hasil belajar siswa. Pada pembelajaran matematika hal ini dilihat dari aspek kognitif yaitu siswa kurang memahami dan lambat terhadap materi yang diajarkan. Selanjutnya dari aspek efektif terlihat siswa kurang terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari aspek psikomotorik siswa kurang aktif pada saat guru menyuruh siswa maju kedepan. Dari semua permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Hal ini terjadi karena pada saat proses pembelajaran guru jarang menggunakan media/alat peraga yang menarik aktivitas pembelajaran matematika siswa.

Atas dasar permasalahan tersebut yang menyebabkan hasil belajar siswa yang rendah apalagi untuk memahami materi yang dikatakan sulit. Salah satu alat peraga pembelajaran yang di tawarkan untuk mengatasi masalah tersebut alat peraga yang konkrit seperti alat peraga *smart stick*. Melalui penggunaan alat

peraga *smart stick* dapat membuat pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat memberikan pengaruh hasil belajar. Alat peraga *smart stick* ini sebagai alat untuk mendukung siswa pada proses pembelajaran mempermudah siswa memahami dan mengerti materi yang di ajarkan.

Dengan alat peraga *smart stick* hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk berupa benda konkrit. Siswa dapat terbantu dalam proses visualisasi konsep-konsep yang dapat dilihat, di utak-atik sehingga mudah dipahami dan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung/nyata. Alat peraga berupa *smart stick* dapat membantu siswa serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sehingga lebih mudah dipahami, dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu Alat peraga *smart stick* bersifat ekonomis dan praktis karena mudah dijumpai, dan tidak membahayakan bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERAGA SMART STICK PADA MATERI BANGUN RUANG TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI 21 PALEMBANG”**.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang memahami beberapa materi pada pembelajaran matematika.
2. Siswa kurang terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa yang masih rendah.
4. Pembelajaran masih bersifat konvensional menggunakan metode ceramah.
5. Kurangnya penggunaan alat peraga dalam pembelajaran.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Sesuai dengan identifikasi yang di kemukakan di atas, untuk menghindari adanya kemungkinan meluasnya masalah yang akan di teliti, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Rendahnya hasil belajar siswa karena masih menggunakan pembelajaran yang masih konvensional.
- b. Kurangnya penggunaan alat peraga yang mendukung pembelajaran.
- c. Aspek hasil belajar yang di amati yaitu aspek kognitif.
- d. Bangun ruang yang dipelajari yaitu bangun ruang kubus dan balok.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu: Apakah ada pengaruh dalam penggunaan alat peraga *smart stick* pada materi bangun ruang terhadap hasil belajar matematika kelas V di SD Negeri 21 Palembang Tahun Pelajaran 2023/2024?

### **1.3 Tujuan Penelitian.**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan sebagaimana telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui adakah pengaruh penggunaan alat peraga *smart stick* pada materi bangun ruang terhadap hasil belajar matematika kelas V di SD Negeri 21 Palembang Tahun Pelajaran 2023/2024.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis.

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu referensi bagi penelitian-penelitian sejenisnya sehingga dapat memperluas pemahaman tentang penerapan penggunaan alat peraga *smart stick* pada materi bangun ruang terhadap hasil belajar siswa.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru, memberikan masukan yang bermanfaat bagi guru tentang alat peraga/media pembelajaran yang tepat, tidak konvensional dan menyenangkan bagi siswa.
- b. Bagi Siswa, memperoleh cara belajar matematika yang lebih efektif, menarik dan menyenangkan serta mudah untuk menangkap materi yang dipelajari, rasa ketegangan, ketakutan akan kesulitan memahami rumus

matematika tidak dirasakan siswa lagi, tercapainya peningkatan kompetensi siswa di pembelajaran matematika.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan masukan kebijakan dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar (PBM) dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas proses pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti selanjutnya, menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran matematika yang menggunakan alat peraga yang sesuai dengan kompetensi dasar.