

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 pelajaran yang saling berinteraksi misalnya pelajaran matematika.

Menurut Amalina (Juhaeni, dkk, 2022, p. 210) menyatakan matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peranan penting. Mengingat pentingnya matematika, maka matematika di pelajari sejak duduk di sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Berikutnya, (Mashuri, 2019, p. 1) 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 pelajaran matematika perlu diberikan pada semua peserta didik dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah lanjutan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir 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 peserta didik yang aktif, Selain itu supaya peserta didik memiliki keterampilan yang bermanfaat untuk diri sendiri, bangsa maupun Negara (Solichah, dkk, 2021, p. 80). 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 yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar Nurseto (Mashuri, 2019, p. 3). Media pembelajaran adalah bahan belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar dalam materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga mudah dipahamai. Selanjutnya (Hamid, et al., 2020, p. 4) menyatakan media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuann pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Maka dari itu untuk 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 (Satrianawati, 2018, p.19) menyatakan bahwa media roda putar adalah media permainan berupa roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Dalam penggunaannya, media roda putar dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, membuat siswa lebih aktif, interaktif, pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal. Dengan menggunakan media pembelajaran roda putar guru dapat memotivasi belajar siswa sehingga tercapailah tujuan pembelajaran.

Motivasi berasal dari kata latin "*movere*" yang berarti dorongan atau mengarahkan. Motivasi mempersoalkan bagaimana cara mengarahkan daya potensi siswa, agar mau bekerja sama secara produktif sehingga berhasil mencapai atau mewujudkan tujuan yang ditentukan. Istilah motivasi juga berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan (Sugiyono, 2019, p. 859).

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan kepada wali kelas dan siswa kelas III.D dan III.E, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran matematika. Sebagian siswa menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit, dan beberapa diantara mereka

menghindari pembelajaran matematika, salah satunya materi geometri seperti bangun datar. Dalam proses pembelajaran, guru sering menyampaikan materi pembelajaran matematika hanya menggunakan buku, spidol dan papan tulis, sangat jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Untuk memotivasi belajar siswa yang menganggap pelajaran materi bangun datar itu sulit dan membosankan, guru harus lebih kreatif lagi dalam proses belajar mengajar, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, siswa akan senang berada di dalam kelas dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan senang hati dan aktif. Dengan demikian untuk mengatasi motivasi belajar yang kurang efisien maka penulis mengantisipasi masalah tersebut yang berkelanjutan perlu di carikan pembelajaran yang tepat, peneliti tertarik menggunakan media roda putar pada saat mata pelajaran matematika materi bangun datar, sebagaimana media roda putar dirancang dengan menarik dan menyenangkan. Sehingga penggunaan media roda putar dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan yang memiliki variabel hampir sama dan dapat dijadikan pendukung permasalahan ini, yakni penelitian (Gantina, 2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Roda Keberuntungan Terhadap Motivasi Belajar Siswa” penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran roda keberuntungan terhadap motivasi belajar siswa.

Dari beberapa faktor yang telah di uraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Motivasi Belajar Matematika Kelas III SD Negeri 224 Palembang”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Pembatasan lingkup masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Media roda putar yang digunakan merupakan suatu alat berupa benda tiruan yang menyerupai roda.
2. Pembelajaran matematika materi bangun datar (persegi dan persegi panjang) pada kelas III SD.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah Adakah pengaruh media pembelajaran roda putar terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 224 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran roda putar terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 224 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoris

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 motivasi 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