

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu peran penting untuk memajukan suatu negara. Pada hakekatnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya agar mempunyai potensi spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Sutianah, 2021). Seperti halnya proses pengembangan sumber daya manusia harus dilakukan dengan meningkatkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan serta nilai-nilai supaya dapat sberadaptasi dengan lingkungannya. Agar tercapainya hal terssebut diperlukannya peningkatan mutu pendidikan untuk menentukan hasil belajar yang selama ini sudah berlangsung.

Berdasarkan UU No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional pasal 6 yaitu setiap warga negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti Pendidikan dasar. Sekolah dasar (SD) adalah jenjang dasar pada Pendidikan formal di Indonesia. Permasalahan umum yang sering terjadi di SD adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada kurikulum di Indonesia. Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Matematika adalah sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah berkontribusi terhadap terwujudnya tujuan pendidikan nasional dan membangun bangsa Indonesia yang produktif, kreatif,

inovatif dan berwawasan. Siswa memerlukan matematika untuk memenuhi kebutuhan dunia nyata dan memecahkan masalah (Widayati, 2022).

Banyak orang memandang pembelajaran Matematika merupakan pembelajaran yang paling sulit, alasannya berhubungan dengan bilangan yang merupakan hal yang abstrak. Selain itu siswa menganggap mata pelajaran Matematika merupakan salah satu bidang yang sulit dipelajari. Ini dapat dilihat sewaktu pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif, cenderung malas dan kurang berminat. Oleh karena itu diperlukan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru secara menarik dan konkret.

Dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah peserta didik untuk menerima informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran suatu benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran, seperti yang telah dikemukakan oleh Zahwa & Syafi'i (2022) media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang terdiri dari materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat dalam pembelajaran untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran.

Pada usia SD, peserta didik lebih tertarik dengan media pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Untuk itu guru bisa menggunakan media ritatoon untuk meningkatkan hasil belajar. Media ritatoon memiliki pengertian sebagaimana yang telah dikemukakan Fitriyana & Zulminiati (2022) Media Ritatoon, yaitu media dengan gambar-gambar menarik yang mengandung pesan atau komunikasi

informasi dan informasi tambahan tentang gambar untuk melengkapi gambar dijelaskan kepada guru. Dengan adanya media ini peserta didik dapat memahami isi atau materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 224 Palembang, pada saat pembelajaran matematika berlangsung terlihat beberapa siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami, membosankan dan menjenuhkan. Dan juga hasil observasi menunjukkan bahwa pada saat mempelajari matematika, Sebagian siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Bahkan ada beberapa siswa yang asik berbicara sendiri dengan teman sebangkunya, sehingga lama kelamaan suasana kelas menjadi ramai dan tidak kondusif. Matematika menjadi salah satu pelajaran yang kurang disenangi oleh siswa. Hal ini berdampak pada keberhasilan belajar matematika yang belum bisa dikatakan baik dikarenakan masi terdapat 11 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), sedangkan KKTP dikelas IV di SD tersebut adalah 70. Salah satu cara agar menarik perhatian siswa yaitu dengan menggunakan media ritatoon sebagai media pembelajaran pada pelajaran Matematika kelas IV di SD Negeri 224 Palembang agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan menggunakan media ritatoon.

Terdapat beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian yang sama yaitu tentang media ritatoon, yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan Rizky & Istianah (2018) dengan hasil penelitian menggunakan media ritatoon mata pelajaran IPA dengan materi tentang daur hidup hewan, hasil penelitian ini menunjukkan

adanya pengaruh positif pada hasil belajar siswa. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Syafiatul & Ulhaq (2018) pada penelitian ini terdapat hasil penelitian menggunakan media ritatoon dalam pembelajaran mata pelajaran IPA terdapatnya pengaruh terhadap hasil belajar. Pada penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Hidayah & Hariani (2018) pada penelitian ini memiliki hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan media ritatoon memiliki pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran keterampilan menulis kembali isi cerita.

Berdasarkan latar belakang di atas penggunaan media ritatoon dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Untuk maksud tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Ritatoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD”**

1.2. Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah yaitu:

1. Berdasarkan pengamatan dan observasi ditunjukkan bahwa siswa menganggap Matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan menjenuhkan.
2. Pembelajaran Matematika materi balok dan kubus menjadi salah satu materi yang kurang diminati oleh siswa.
3. Hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 224 Palembang yang belum memuaskan. Karena masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Batasan lingkup masalah pada penelitian agar tidak menyimpang dari sasaran serta dapat meneliti secara mendalam, pembatasan lingkup masalahnya adalah:

1. Materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu materi kubus dan balok Kelas IV Unit 18 subunit 1.
2. Media yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan media ritatoon.
3. Subjek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 224 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan lingkup masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Apakah terdapat pengaruh media ritatoon terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV?”.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh media ritatoon terhadap hasil belajar pada Pelajaran Matematika siswa kelas IV SD.

1.4. Manfaat Penelitiian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan sebagai acuan awal dalam mengembangkan penelitian media dan memunculkan ide-ide baru yang selanjutnya guna memperbaiki dan memajukan Pendidikan di indonesia.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penggunaan media ritatoon dapat memberikan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Memotivasi guru agar lebih kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran khususnya pembelajaran matematika tentang.

4. Bagi Peneliti

Mengetahui permasalahan yang ada di lapangan dan memberikan Solusi untuk mengatasi serta menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran.