

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah suatu proses perubahan perilaku dan sikap sekelompok orang ataupun seseorang dalam hal mendewasakan manusia dengan upaya pelatihan serta pengajaran. Setiap orang berhak mendapatkan Pendidikan dengan semestinya, sebab peran pendidikan sangatlah diperlukan dan penting bagi kehidupan manusia nantinya. Istilah pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan mengajar di sekolah. Kegiatan belajar ini umumnya dilakukan oleh para siswa, demikian halnya kegiatan mengajar ini dilakukan tenaga pendidik. Pada dasarnya pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dan guru yang dilakukan melalui tatap muka maupun pertemuan secara tidak langsung dengan memanfaatkan media pembelajaran. Interaksi antara siswa dengan guru tersebut menggambarkan adanya aktivitas belajar mengajar dalam kelas.

Serangkaian kegiatan-kegiatan pada saat pembelajaran berlangsung inilah yang disebut sebagai aktivitas belajar. Dalam aktivitas belajar diperlukan rancangan pembelajaran yang mampu mencerminkan suatu kegiatan belajar siswa secara aktif (Sinar, 2018: 4). Keaktifan tersebut meliputi kegiatan psikis maupun kegiatan fisik yang dapat diamati guru. Nofrion & Wijayanto (2018) menyatakan bahwa dengan melalui pengamatan aktivitas belajar siswa ketika pembelajaran berlangsung, guru dapat mudah mengetahui apakah siswanya belajar atau tidak ikut belajar. Selanjutnya Setiawan & Alimah (2019: 82) menyatakan bahwa kunci keberhasilan dari sebuah pencapaian tujuan pembelajaran dapat ditentukan dari keaktifan siswa. Dengan demikian dapat diketahui bahwasannya keaktifan siswa memiliki pengaruh penting bagi jalannya pembelajaran. Selain itu adanya aktivitas belajar yang dilakukan siswa juga dapat mempengaruhi nilai prestasi siswa.

Hasil belajar merupakan pengalaman belajar yang terbentuk dari adanya aktivitas atau kegiatan belajar. Keberhasilan siswa mencapai tujuan

pembelajaran setelah siswa menyelesaikan sejumlah materi-materi pelajaran inilah yang dinamakan hasil belajar (Sinar, 2018: 20). Selanjutnya, hasil belajar juga diartikan sebagai perubahan perilaku pada seseorang sebagai akibat karena kegiatan belajar, adanya perubahan dari perilaku tersebut dikarenakan seseorang tersebut telah mencapai penguasaan dari berbagai pembelajaran yang telah diperoleh selama kegiatan belajar mengajar berlangsung (Purwanto, 2016). Keberhasilan belajar siswa tersebut tentunya tidak terlepas dari peran siswa dan guru. Dimana siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dan guru diharuskan memiliki keterampilan dalam menarik perhatian siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Adanya media pembelajaran sangatlah diperlukan bagi seorang guru dalam mengajar siswa, guru juga diharuskan supaya dapat merancang pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik. Dengan adanya media maupun model pembelajaran yang menarik akan membuat siswa tidak merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Fikri & Madona (2018: 9), media dapat diartikan sebagai segala bentuk perantara yang digunakan oleh seorang pengirim pesan, gagasan, atau ide sehingga gagasan, ide, maupun pesan tersebut sampai penerima secara lengkap dan nyata. Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu memudahkan guru untuk menjelaskan materi kepada siswa. Misalnya seorang guru ingin mengajarkan materi pembelajaran matematika maka guru tersebut diharuskan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, supaya bisa digunakan untuk mengajarkan matematika dengan sesuai materi yang dipelajari siswa.

Pembelajaran matematika sering dianggap siswa sulit dimengerti. Padahal matematika adalah muatan wajib di sekolah dan harus dipelajari oleh siswa dari berbagai jenjang pendidikan bahkan keberlangsungan hidup sehari-hari kita tidak dapat lepas dari peran matematika. Wahyuningsih (2019:69) berpendapat bahwasannya matematika ialah ilmu yang bersifat universal yang mempunyai peran penting dan mendasari perkembangan dalam teknologi modern. Dengan

demikian kemampuan individu dalam mempelajari maupun memahami ilmu matematika sangatlah diperlukan.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dengan guru kelas IV SDIT Nur Hidayah ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran matematika. Siswa kelas IV mengalami kesusahan ketika memahami pembelajaran matematika saat diajarkan guru. Hal ini mengakibatkan aktivitas belajar mereka yang cenderung diam dan tidak berani bertanya dan menjawab, bahkan mampu mempengaruhi prestasi mereka. Dari hasil observasi dengan guru dapat diketahui bahwa selama pembelajaran berlangsung, guru hanya menerapkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah kemudian langsung memberikan soal latihan dan belum menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukan kreativitas guru dalam menyusun pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan media belajar.

Adapun contoh media yang mampu memudahkan guru mengajar yaitu media papan berpaku. Menurut Dolhasair, Istiyati, & Karsono (2017) menyatakan media papan berpaku ini adalah salah satu media konkret berupa papan peragaan atau papan pengembangan dari media display. Media papan berpaku juga sering disebut geoboard ini merupakan salah satu alat peraga yang memiliki bentuk persegi Panjang. Menurut Sundayana (2015), adanya media papan berpaku dapat membantu guru dalam mengajar matematika siswa di SD dan juga dapat membantu mempermudah dalam menanamkan konsep geometri kepada siswa, misalnya pengenalan bangun datar, serta luas maupun keliling dari berbagai bangun datar.

Hasil penelitian Solihah, Mugara, & Aprianti (2021) menyatakan penggunaan media geoboard dapat membantu menstimulus kemampuan kognitif anak, membuat anak termotivasi belajar, dan menarik keingintahuannya. Sehingga mereka tertarik dan merasa senang dengan materi pembelajaran yang diajarkan dengan media geoboard. Selanjutnya penelitian Latrijanah, Prasetyo, & Mawardini (2017) mendapatkan hasil nilai $T_{tabel} > T_{hitung}$ ($2,111 > 1,687$) artinya dalam pembelajaran penggunaan media geoboard berdampak positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang yang peneliti jelaskan, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian di SDIT Nur Hidayah dengan judul Pengaruh Media Papan Berpaku Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDIT Nur Hidayah Surakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka timbul beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Rendahnya aktivitas belajar siswa yang disebabkan karena kurangnya pemahaman yang dimiliki siswa terhadap materi pembelajaran matematika.
2. Rendahnya nilai hasil belajar siswa kelas IV yang dikarenakan kurangnya pemahaman siswa pada materi matematika.
3. Kurangnya variasi pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru, sehingga pembelajaran terkesan monoton.
4. Guru mendominasi kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa kurang diberikan kesempatan untuk mengemukakan ide gagasan yang dimilikinya.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti memberikan pembatasan masalah pada hal-hal berikut, yaitu:

1. Penerapan media papan berpaku pada pembelajaran matematika di SDIT Nur Hidayah
2. Aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran matematika di SDIT Nur Hidayah.
3. Pengaruh media papan berpaku terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDIT Nur Hidayah
4. Pengaruh Aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDIT Nur Hidayah

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada pengaruh antara Media Papan Berpaku terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDIT Nur Hidayah Surakarta?
2. Apakah ada pengaruh antara aktivitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDIT Nur Hidayah Surakarta?
3. Bagaimana pengaruh Bersama-sama antara Media Papan Berpaku dengan Aktivitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDIT Nur Hidayah Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yaitu:

1. Mengetahui adanya pengaruh antara media papan berpaku terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDIT Nur Hidayah Surakarta.
2. Mengetahui adanya pengaruh aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDIT Nur Hidayah Surakarta.
3. Mengetahui adanya pengaruh bersama-sama antara media papan berpaku dengan aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDIT Nur Hidayah Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
Menambah wawasan terhadap ilmu pengetahuan maupun informasi baru dalam membantu meningkatkan sumber daya manusia.
2. Bagi Pendidik
Menjadi sebuah referensi bagi para pendidik atau guru dalam mengembangkan keterampilan profesionalitasnya ketika membuat rancangan pembelajaran. Sehingga rancangan pembelajaran dapat

dirasa menarik bagi siswa serta dapat meningkatkan kemampuan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam mengatasi persoalan kesulitan belajar yang dialami siswa.

4. Bagi Sekolah

Membantu dalam meningkatkan proses belajar mengajar serta meningkatkan mutu Pendidikan di sekolah, dan membantu menjadi bahan pertimbangan sekolah dalam menentukan media pembelajaran.