

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

“Pendidikan merupakan usaha manusia untuk meningkatkan kesejahteraan hidup melalui sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan dan berlangsung sepanjang hayat” Sadulloh, dkk (2007:4). Pendidikan dasar merupakan suatu pondasi awal yang terpenting dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Masa-masa sekolah dasar (SD) merupakan tahap penanaman konsep dasar yang akan dijadikan modal untuk tingkatan pendidikan di atasnya. Di sisi lain tahapan pemikiran anak SD masih dalam tahapan operasional konkret, sehingga selain pembelajaran harus memperhatikan kebenaran dalam penanaman konsep juga yang terpenting pendidikan harus kontekstual dan menyenangkan. Hal tersebut senada dengan pendapat Sadulloh, dkk (2007:71) bahwa “Ciri-ciri perkembangan kejiwaan anak SD adalah mampu memahami hal-hal yang sifatnya operasional konkret, mampu berpikir tentang konsep norma dan sosial, serta membuat keputusan sendiri”.

Sebagai contoh pelajaran matematika, “Matematika pada dasarnya, adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasikan dan melibatkan hitungan” Ruseffendi (1980:148). Sehingga dalam mempelajarinya anak terkadang takut, jenuh, dan malas. “Proses belajar mengajar matematika yang baik adalah guru

harus mampu menerapkan suasana yang dapat membuat murid antusias terhadap persoalan yang ada sehingga mereka mampu mencoba memecahkan persoalan” (Abdurrahman, 2003:13). Permasalahan yang terjadi di atas sebenarnya dapat diatasi, apabila guru mampu menumbuhkan motivasi siswa dengan mendesain pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang menarik dan penggunaan media yang tepat. Keberadaan media dalam pelaksanaan pembelajaran sangat berpengaruh sekali terhadap hasil yang akan dicapai. Karena media itu sendiri merupakan alat bantu untuk mempermudah siswa dalam mempelajari suatu materi, terlebih lagi untuk pelajaran matematika. Sadiman, dkk (2011:7) menyatakan “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta motivasi sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Permasalahan yang ditemukan peneliti berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SD Muhammadiyah 11 Surakarta adalah kurangnya motivasi belajar matematika siswa disebabkan karena keterbatasan media pembelajaran yang dipakai oleh guru. Akibatnya, siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar, yang diberikan oleh guru, yang akhirnya berdampak pada hasil belajar yang rendah yaitu, yaitu tercatat sekitar 9 siswa (72,73%) yang rendah (belum tuntas) dan 24 siswa (27,27%) yang tinggi (sudah tuntas) dari 33 siswa yang ada. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru, yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut, baik dalam karakteristik

maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini, peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik. Jadi bukan hanya menerapkan pembelajaran berbasis konvensional.

Sebuah pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif. Selain itu, hubungan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. Suatu proses pembelajaran konvensional bagi anak SD terasa membosankan, sehingga anak kurang tertarik dan menurunkan motivasi untuk mengikuti pembelajaran, akibatnya siswa tidak memahami materi pembelajaran yang berujung pada hasil belajar yang rendah. “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan” Hamalik (2008:158). Menurut Uno (2008:23) “Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung”.

Masalah di atas tidak seharusnya dibiarkan berkelanjutan, karena dapat berakibat pada pemahaman konsep yang salah dan rendahnya hasil belajar siswa itu sendiri. Sebagai solusi penulis berusaha menggunakan media kartu kemudi pintar (KKP) dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar matematika kelas V SD Muhammadiyah 11 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013. Diharapkan dengan media KKP ini siswa akan lebih termotivasi untuk belajar matematika.

“Media kartu kemudi pintar (KKP) adalah sebuah kartu yang tersusun dari 1 bentuk bujur sangkar yang berisi gambar dan rumus, serta 2 lingkaran di sisi depan dan belakang disertai lubang-lubang yang sudah dirancang khusus, dengan doff di bagian tengahnya sehingga kartu dapat diputar seperti kemudi, sehingga dengan lubang-lubang yang ada dapat digunakan untuk mencari rumus” Arsyad (1997:56).

Motivasi siswa dapat tumbuh apabila guru pandai dalam merancang strategi dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media kartu kemudi pintar (KKP) ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah 11 Surakarta. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, perlu dilakukan penelitian dengan judul “PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA KARTU KEMUDI PINTAR PADA SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 11 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2012/2013”.

## **B. Identifikasai Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru menggunakan metode konvensional tanpa dilengkapi media pembelajaran yang mendukung ketika pembelajaran matematika, sehingga kurang memotivasi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar matematika karena mereka menganggap matematika adalah pelajaran menakutkan, menjenuhkan, dan sulit, sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah dan indentifikasi masalah di atas maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada peningkatan motivasi belajar matematika melalui media kartu kemudi pintar pada siswa kelas V di SD Muhammadiyah 11 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013 diantara sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan pada pelajaran matematika.
2. Media pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian yaitu media kartu kemudi pintar (KKP).
3. Aktivitas siswa yang akan diteliti dibatasi pada: antusias dalam belajar, mendengarkan penjelasan guru, bertanya apabila kurang paham, menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru atau siswa lain, mengerjakan soal latihan dengan cepat, kerjasama dengan anggota kelompok, memberikan tanggapan.
4. Hasil belajar siswa dibatasi dengan Kriteria Ketuntasan Minimal ( $\geq 70$ ).

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah media kartu kemudi pintar dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas V di SD Muhammadiyah 11 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013?

2. Apakah media kartu kemudi pintar dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V di SD Muhammadiyah 11 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan motivasi belajar matematika melalui penggunaan media kartu kemudi pintar pada siswa kelas V di SD Muhammadiyah 11 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013.
2. Dapat meningkatkan hasil belajar matematika melalui penggunaan media kartu kemudi pintar pada siswa kelas V di SD Muhammadiyah 11 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penulisan proposal penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan kajian dalam menambah pengetahuan mengenai peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada siswa kelas V SD.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Penelitian yang diadakan sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya matematika, yang selanjutnya media KKP ini dapat digunakan di kelas atau pun sekolah yang lain.

### b. Bagi Guru

Manfaat dari penelitian ini bagi guru yaitu supaya mengetahui sejauh mana peranan media KKP ini dalam meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa yang selanjutnya dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

### c. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran dengan media KKP ini, karena mereka menggunakannya secara berulang kali untuk menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan matematika. Selain itu anak merasa senang dan termotivasi untuk belajar, karena media ini dirancang sesuai dengan karakter anak SD yaitu seperti kartu kemudi yang dapat diputar-putar layaknya sebuah mainan.