

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Tujuan dari pendidikan yaitu untuk mempersiapkan siswa agar menjadi manusia yang dapat berpikir secara kritis, kreatif, dan juga berilmu. Salah satu cara untuk mewujudkan tujuan pendidikan yaitu melalui sekolah. Di sekolah siswa dibekali dengan berbagai mata pelajaran yang menunjang pengetahuan dan keterampilan mereka, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar karena untuk membekali siswa agar memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengandung konsep yang abstrak tidak berwujud dalam bentuk kongkret atau nyata, sehingga hanya dapat dibayangkan saja. Konsep matematika yang abstrak tersebut, menyebabkan para siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Menurut Piaget dalam Susanto (2013: 183-184) usia siswa sekolah dasar (7-8 tahun hingga 12-13 tahun) termasuk dalam tahap operasional kongkret. Oleh karena itu, pada perkembangan kognitif ini, anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Namun, meskipun matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari (Marti dalam Sundayana, 2013: 2). Hal tersebut membuktikan bahwa matematika memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari karena untuk mengembangkan keterampilan berhitung dan memecahkan masalah siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Proses belajar mengajar merupakan hubungan timbal balik antara guru dengan siswa atau sebaliknya. Mujiono dalam Sundayana (2013: 25) menegaskan bahwa terdapat empat komponen penting dalam proses belajar mengajar antara lain bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru. Proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal apabila seluruh komponen saling mendukung. Guru merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu menyampaikan materi dengan menarik agar siswa menjadi termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi merupakan unsur penting dalam kegiatan belajar. Tanpa adanya motivasi, kegiatan belajar tidak akan berjalan dengan efektif. Mulyasa (2013: 174) menyatakan bahwa motivasi akan menyebabkan terjadinya perubahan energi pada diri manusia, baik menyangkut kejiwaan, perasaan, dan emosi, untuk bertindak atau melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Dengan adanya motivasi, akan mendorong siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga, akan mempermudah siswa mencapai tujuan.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti, siswa kelas V SD Negeri Ngabeyan 3 Kartasura cenderung menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Selain itu, guru dalam menyampaikan materi kurang memanfaatkan media pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa merasa kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika yang pada akhirnya membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang telah disampaikan guru. Dengan demikian, untuk mengubah pandangan tersebut, guru memerlukan benda maupun obyek yang konkret sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar siswa lebih memahami materi yang sedang dipelajari yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Media merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Arsyad (2011: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap

siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang perhatian, perasaan, perhatian dan pikiran siswa dalam pembelajaran. Selain itu, juga dapat membuat objek yang abstrak menjadi lebih konkret. Dengan demikian, media pembelajaran akan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, siswa menjadi tertarik dengan materi yang dipelajari dan meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi.

Upaya untuk mengubah situasi belajar siswa menjadi lebih menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa media pohon faktor dan dakon. Menurut Suripto (2014: 18) pohon faktor merupakan media visual grafis yang mana dalam penyajiannya berupa fakta, angka-angka dan simbol atau gambar yang bertujuan untuk menarik perhatian dan diingat oleh siswa. Media pohon faktor merupakan salah satu media yang sering digunakan guru dalam pembelajaran matematika. Selain media pohon faktor, peneliti juga menggunakan permainan tradisional dakon yang telah dimodifikasi jumlah lubangnya. Dakon dapat digunakan guru dalam pembelajaran matematika untuk mempermudah dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Dengan dakon tersebut, diharapkan siswa merasa senang dan menjadi termotivasi dalam belajar matematika. Selain itu, juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Efektivitas Media Dakon terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Ngabeyan 3 Kartasura Tahun Pelajaran 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit.

2. Guru dalam menyampaikan materi kurang memanfaatkan media pembelajaran.
3. Siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan mengingat keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti maka penelitian ini akan dibatasi antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi hanya menggunakan dua media pembelajaran yaitu media pohon faktor dan dakon.
2. Masalah yang diteliti sebatas pada motivasi belajar matematika siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media pohon faktor dan dakon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh media pohon faktor terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Ngabeyan 3 Kartasura tahun pelajaran 2016/2017?
2. Apakah terdapat pengaruh media dakon terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Ngabeyan 3 Kartasura tahun pelajaran 2016/2017?
3. Apakah media dakon lebih efektif dibandingkan dengan pohon faktor terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Ngabeyan 3 Kartasura tahun pelajaran 2016/2017?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk:

1. Mengetahui pengaruh media pohon faktor terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Ngabeyan 3 Kartasura tahun pelajaran 2016/2017.

2. Mengetahui pengaruh media dakon terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Ngabeyan 3 Kartasura tahun pelajaran 2016/2017.
3. Mendeskripsikan efektivitas media dakon dibandingkan dengan pohon faktor terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Ngabeyan 3 Kartasura tahun pelajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kegiatan belajar.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu alternatif pemecahan masalah kesulitan yang dihadapi siswa pada pembelajaran matematika agar siswa menjadi lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru selain itu, juga untuk menambah variasi penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya matematika.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dan pertimbangan dalam melakukan penelitian lanjutan.