

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan dan memiliki peran yang sangat penting dalam penguasaan ilmu dan teknologi. Pembelajaran matematika perlu mendapat perhatian yang serius dari berbagai pihak khususnya pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Pihak-pihak yang perlu memperhatikan diantaranya pendidik, pemerintah, orang tua, maupun masyarakat, karena pembelajaran matematika di Sekolah Dasar merupakan peletak konsep dasar yang dijadikan landasan untuk belajar pada jenjang berikutnya. Selain itu, penguasaan matematika sejak dini diperlukan untuk proses perhitungan dan proses berpikir yang sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah. Pada Permendikbud Nomor 21 (Kemendikbud, 2016: 111) tentang sikap afektif menjelaskan siswa harus menunjukkan sikap bermatematika, logis, cermat, jujur, bertanggung jawab, dan tidak menyerah dalam menyelesaikan masalah, sebagai wujud implementasi kebiasaan dalam inkuiri dan eksplorasi matematika.

Secara umum matematika merupakan sebuah kebutuhan bagi semua orang, matematika juga disebut sebagai ratunya ilmu. Matematika diajarkan bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung didalam matematika itu sendiri, tetapi matematika diajarkan pada dasarnya bertujuan untuk membantu melatih pola pikir semua siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis, dan tepat (Hidayati, 2015). Menurut pendapat (Sundayana, 2014: 24) pada umumnya guru mengajarkan dengan menerapkan konsep dan operasi matematika, memberikan contoh mengerjakan soal, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang diterangkan guru. Model ini menekankan pada menghafal konsep dan prosedur matematika guna menyelesaikan soal. Guru menekankan pembelajaran matematika bukan pada pemahaman siswa terhadap konsep dan operasinya,

melainkan pada pelatihan simbol-simbol matematika dengan penekankan pada pemberi informasi dan latihan penerapan. Sementara itu dalam matematika kita harus memiliki pemahaman bahwa matematika merupakan bahasa simbolis yang mempunyai fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan ruangan Johnson dan Myklebust (Sundayana, 2014: 2).

Untuk itu, guru sebaiknya memberikan pembelajaran matematika yang menarik minat belajar siswa sehingga siswa tidak mudah menyerah dalam memahami matematika. Pembelajaran yang menarik akan berpengaruh pada tercapainya hasil belajar dan minat belajar siswa yang tinggi terhadap pembelajaran matematika. Menariknya suatu pembelajaran matematika terlihat dalam penggunaan strategi dan media pembelajaran yang tepat. Sesuai dengan berkembangnya kemajuan teknologi maka dapat memudahkan kita dalam penggunaan media. Media yang didukung oleh teknologi diantaranya media audio, visual, dan audio visual. Penggunaan media berbasis IT ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan serta dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 (Kemendikbud, 2016: 2) tentang teknologi informasi dan komunikasi menjabarkan bahwa perlunya memanfaatkan media berbasis IT untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran.

Hasil penelitian Handayani (2017) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Unismuh Makassar pada mata pelajaran fisika yang menggunakan strategi *active knowledge sharing* (saling tukar pengetahuan) meningkat secara signifikan dibandingkan dengan sebelum menggunakan strategi tersebut. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Dewi dkk (2011) pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri Ngemplak yang menyatakan bahwa penggunaan strategi *active knowledge sharing* dapat meningkatkan keaktifan bertanya siswa pada siklus II dibandingkan dengan siklus I.

Hasil penelitian Kamil dkk (2018), mereka menyatakan bahwa terdapat perbedaan terhadap rasa percaya diri siswa pada kelas eksperimen yang

menggunakan strategi *active knowledge sharing* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan menggunakan strategi *active knowledge sharing*. Hasil penelitian Satriawati (2018) yang menyatakan bahwa rata-rata kemampuan komunikasi matematika siswa yang menggunakan strategi *active knowledge sharing* lebih tinggi dari rata-rata kemampuan komunikasi matematika siswa yang diajarkan dengan metode saintifik.

Senada dengan penelitian Ni'mah (2017) yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai aspek keaktifan belajar IPA siswa dalam menggunakan strategi pembelajaran *active knowlegde sharing* disertai media video (prasiklus). Keaktifan belajar siswa prasiklus yang dilihat dari aspek keaktifan sebesar 47,5% pada siklus I, setelah diterapkan tindakan strategi *active knowlegde sharing* disertai media video terjadi peningkatan rata-rata capaian aspek keaktifan belajar IPA siswa meningkat mencapai 69,01% pada siklus II.

Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi dapat menunjang hasil dan minat belajar siswa, terlebih lagi pada penggunaan strategi *active knowlegde sharing* dengan berbantuan media. Berbagai penelitian tersebut bermula dari permasalahan yang sama yaitu kurangnya guru dalam penggunaan strategi serta media pembelajaran. Begitu juga pembelajaran pada kelas V di SD Ngadirejo 1, peneliti menemukan beberapa masalah yaitu kurangnya pemahaman serta kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika materi bangun ruang. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang kurang inovatif dan kurangnya guru memanfaatkan media IT yang disediakan oleh sekolah menyebabkan minat siswa yang kurang terhadap pembelajaran matematika, serta penggunaan strategi guru yang kurang menarik bagi siswa menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Seperti kurang aktifnya siswa dalam pelajaran matematika karena strategi yang digunakan terlalu monoton menjadikan peserta didik jenuh, bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 (Kemendikbud, 2016: 7) tentang media pembelajaran yaitu media sebagai

alat bantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam pembelajaran. Menurut Sundayana (2014: 4) media pembelajaran apabila dipahami sebgaiian besar manusia, akan membangun kondisi yang mampu membuat siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Penggunaan media yang baik, juga harus didukung dengan media IT yang menarik serta dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Madya (dalam Safitri, 2017) menjelaskan bahwa pemanfaatan IT tetap dijaga agar dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan peserta didik menjadi manusia berkarakter dan kecerdasan intelektual hendaknya diterapkan prinsip-prinsip mempertimbangkan karakter siswa, dirancang untuk memperkuat minat dan motivasi siswa, pentingnya pembelajaran, mendorong siswa untuk aktif dan kreatif. Peneliti memilih media video *power point* berbantuan *screencast o matic*. Dengan penggunaan media tersebut maka siswa dapat lebih aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran dan dapat menghubungkan langsung antara teori dengan praktiknya.

Oleh karena itu, perlu dilakukan perubahan pada pembelajaran matematika agar hasil dan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika meningkat. Sundayana (2014: 2) mengemukakan bahwa, meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan permasalahan sehari-hari. Perencanaan dan persiapan pembelajaran harus dilakukan terutama dalam hal pendekatan, strategi, metode pembelajaran agar pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat menjadi perantara bagi siswa untuk dapat mempelajari materi yang bermanfaat bagi kehidupan. Salah satunya dengan penggunaan strategi *active knowlegde sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic*. Strategi yang memungkinkan anak aktif dalam pembelajaran sebagai suatu strategi yang memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa

untuk lebih aktif dalam mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar secara mandiri.

Penggunaan strategi *active knowlegde sharing* cocok untuk diterapkan pada pembelajaran matematika materi bangun ruang kelas V di SD Ngadirejo 1. Dengan begitu siswa dapat lebih aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran dan dapat lebih mengaitkan antara teori dengan praktiknya. Media pembelajaran yang mendukung penggunaan strategi *active knowlegde sharing* yaitu media video *power point* berbantuan *screencast o matic*. Media tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa secara jelas. Sehingga strategi *active knowlegde sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* tepat jika diterapkan pada pembelajaran matematika materi bangun ruang kelas V.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurang tepatnya strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru.
2. Kurang optimal dalam penggunaan media yang ada disekitar sekolah.
3. Minat belajar rendah.
4. Hasil belajar siswa yang kurang maksimal.
5. Siswa yang menyatakan matematika sulit.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka mempermudah pengkajian dan fokus objek yang diteliti serta mengarahkan agar jangkauannya tidak terlalu luas, maka perlu pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Kurang tepatnya strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru.
2. Kurang optimal dalam penggunaan media yang ada disekitar.
3. Minat belajar siswa rendah.
4. Hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Apakah *strategi active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencash o matic* lebih baik dari strategi ekspositori pada pembelajaran bangun ruang ditinjau dari hasil belajar kelas V di SD Ngadirejo 1?
2. Apakah *strategi active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencash o matic* lebih baik dari strategi ekspositori pada pembelajaran bangun ruang ditinjau dari minat belajar kelas V di SD Ngadirejo 1?
3. Apakah *strategi active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencash o matic* lebih baik dari strategi ekspositori pada pembelajaran bangun ruang ditinjau dari hasil dan minat belajar kelas V di SD Ngadirejo 1?

#### **E. Tujuan Masalah**

Adapun tujuan yang ingin dicapai penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar pada materi bangun ruang menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencash o matic* kelas V di SD Ngadirejo 1.
2. Untuk mengetahui minat belajar pada materi bangun ruang menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencash o matic* kelas V di SD Ngadirejo 1.
3. Untuk mengetahui hasil belajar dan minat pada materi bangun ruang menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencash o matic* kelas V di SD Ngadirejo 1.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengaruh terhadap hasil dan minat belajar siswa pada materi bangun ruang menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencash o matic* kelas V di SD Ngadirejo 1.

### 2. Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengalaman kepada siswa dengan belajar menggunakan media berbasis video *power point* berbantuan *screencast o matic*.
- 2) Memberikan pengalaman siswa dengan strategi *active knowledge sharing*.
- 3) Memudahkan siswa dalam pemahaman konsep-konsep bangun ruang.
- 4) Mengurangi rasa jenuh bagi siswa akibat penggunaan media yang tidak bervariasi.

#### 2. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian dapat dipakai sebagai acuan untuk melaksanakan pembelajaran selanjutnya.
- 2) Meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam membuat media video *power point* berbantuan *screencast o matic*.
- 3) Penelitian ini dapat dijadikan motivasi bagi guru untuk melakukan penelitian-penelitian selanjutnya dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil dan minat belajar

#### 3. Bagi Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, melalui pelatihan bagi guru tentang media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan arsip untuk memperkaya dan melengkapi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.
  - 3) Hasil penelitian dapat dijadikan dasar pertimbangan kebijakan dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah.
4. Bagi Peneliti
- 1) Menambah pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan media pembelajaran dalam rangka upaya meningkatkan hasil belajar siswa serta minat belajar bagi siswa.
  - 2) Memberikan pengalaman dalam penggunaan media pembelajaran untuk lebih meningkatkan dipembelajaran selanjutnya.