BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah bentuk usaha yang dilakukan untuk membina dan mengembangkan kepribadian manusia melalui perubahan sikap dan perilaku dalam mendewasakan melalui pengajaran dan pelatihan. Selain itu, pendidikan juga merupakan cara yang dapat dilakukan oleh manusia untuk bertahan dan beradaptasi terhadap perubahan zaman yang berkembang terlalu pesat. Pada UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa “manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain, yang dikenal dan diakui oleh masyarakat”.

Kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah, hal ini menunjukkan bahwa kualitas sumber daya manusia di Indonesia juga masih tergolong rendah. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi pemerintah serta para pendidik untuk terus meningkatkan dan mengembangkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik dengan mengadakan inovasi pendidikan. Menurut Aula (2012) berbagai inovasi pendidikan terus dilakukan seiring dengan perkembangan teknologi, hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang masih cenderung rendah. Untuk meningkatkan

kualitas pendidikan di Indonesia maka diperlukan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran merupakan hal utama yang sangat didambakan dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Menurut Sudiarta & Sadra, (2016) Keberhasilan suatu pendidikan dapat melalui proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran di sekolah, komponen utamanya adalah guru dan siswa. Agar proses pembelajaran berhasil, maka seorang guru dituntut harus mampu membimbing siswa agar dapat mengembangkan pengetahuan sesuai dengan struktur pengetahuan bidang yang dipelajarinya. Selain itu, guru juga dituntut untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif, sehingga mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar individual maupun dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Pertiwi et al., (2019); Widiatmika et al., (2017) komponen yang dapat meningkatkan mutu pendidikan tersebut belum sepenuhnya terpenuhi di setiap sekolah. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut Sadikin & Hamidah, (2020); Wahyono et al., (2020) Pelaksanaan pembelajaran di sekolah, masih terdapat guru yang menggunakan cara konvensional dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu menyampaikan materi hanya dengan metode ceramah di depan kelas. Sejalan dengan itu, proses pembelajaran yang secara konvensional dapat membuat siswa kurang minat dan kurang termotivasi untuk belajar (Mustaqim & Wijayanti, 2019; Widiana, 2016). Suasana pembelajaran yang kurang

menyenangkan dan kurang bermakna dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dimana mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hendaknya guru mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik dan inovatif, serta guru diharapkan mampu menyampaikan pembelajaran yang baik kepada siswa, sehingga mendorong siswa untuk belajar lebih maksimal dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif maka usaha yang dapat dilakukan oleh guru atau pendidik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mempunyai peranan penting dalam mengembangkan kemampuan dasar siswa. Dalam pembelajaran matematika, siswa harus mampu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Hal ini diperlukan agar siswa dapat memperoleh bekal untuk kehidupan di masyarakat dan dapat melanjutkan pendidikan lebih tinggi karena matematika adalah pelajaran yang selalu ada baik dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Susanto (2013: 183) matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Dalam proses pembelajaran seperti ini diperlukan alat bantu atau media yang bersifat kongkrit sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Sundayana (2013: 25) mengungkapkan bahwa konsep-konsep dalam matematika itu bersifat abstrak, sedangkan pada umumnya siswa sekolah dasar (SD) berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatan agar siswa

mampu berpikir abstrak tentang matematika adalah menggunakan media pendidikan dan alat peraga (media).

Media yaitu perantara untuk menyampaikan pesan (Dewi & Handayani, 2021; Suryana & Hijriani, 2021). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, karena fungsinya dapat memperlancar proses penyampaian informasi dari guru ke siswa atau sebaliknya. Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran sebagai pintu gerbang penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat tertentu dalam memperlancar proses belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa untuk memudahkan proses belajar siswa. Penggunaan media yang tepat di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media pembelajaran dapat menjadi jembatan berpikir terhadap pembelajaran yang sedang dipelajari. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa untuk memperoleh keterampilan dasar yang telah ditentukan.

Dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas I di UPT SDN 20 Mengkendek diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah, hal ini disimpulkan dari perolehan hasil belajar siswa serta observasi guru selama proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa

dipengaruhi oleh beberapa faktor yang pertama siswa sulit memahami penjelasan yang diberikan oleh guru serta kurangnya minat siswa untuk memperhatikan penjelasan guru karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif. Maka dari itu diperlukan ketersediaan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Media pembelajaran Papan Jurang adalah papan yang dilapisi dengan kertas HVS. Papan Jurang adalah singkatan dari Papan Penjumlahan dan Pengurangan dengan benda konkrit. Benda konkrit yang digunakan adalah stik yang nantinya digunakan untuk melakukan penjumlahan maupun pengurangan.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengangkat judul “Penerapan papan jurang untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I UPT SDN 20 Mengkendek”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menerapkan papan jurang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I UPT SDN 20 Mengkendek?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan apakah dengan menerapkan papan jurang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I UPT SDN 20 Mengkendek.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan praktis

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penggunaan papan jurang yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas satu.
- b. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai penggunaan papan jurang sehingga dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru antara lain:

- 1) Menjadi pertimbangan guru untuk menggunakan papan jurang dalam pembelajaran matematika siswa kelas satu.
- 2) Melatih kreativitas guru dalam membuat serta menggunakan media dalam proses pembelajaran dikelas.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I di UPT SDN 20 Mengkendek.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan informasi bagi sekolah serta menjadi acuan bagi sekolah untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media .

d. Bagi Peneliti Lain

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain adalah hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pengembangan dalam penelitian lebih lanjut mengenai penerapan papan jurang untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas1.