BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Matematika memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan di masyarakat. Perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi sangat membutuhkan Matematika sebagai media untuk menjalankan kemajuan teknologi tersebut. Semua orang wajib mengetahui paling tidak sedikit tentang Matematika, yang memiliki dasar tentang menambah dan menjumlah, karena disetiap sendi-sendi kehidupan tidak terlepas dari kegiatan tersebut. Matematika tidak hanya menjumlah dan mengurang, tetapi matematika memiliki peran sebagai peradaban, pendongkrak kemajuan sains dan teknologi, sehingga masyarakat menerima manfaatnya untuk memudahkan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan demikian dalam pembahasan ini, Matematika tidak hanya membahas tentang menjumlah dan menghitung saja, tetapi juga membahas berkaitan dengan nilai-nilai yang positif untuk menggunakan matematika sebagai ilmu yang bermanfaat bukan ilmu yang merugikan bagi orang banyak. Oleh karena itu setiap siswa wajib mengetahui ilmu serta pengaplikasian matematika yang positif bagi kehidupannya seperti penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian maupun bagian-bagian matemtika yang lainnya agar bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.

Pembelajaran Matematika memiliki beberapa hal yang penting untuk dijadikan acuan bagi ke tingkat yang lebih luas dan mendalam, hal tersebut mencakup tentang: pengetahuan atas keterampilan dalam bermatematika di kehidupan sehari-hari dan peka dalam berhitung. Matematika telah menjadi dasar

bagi bisnis dan perdagangan seluruh dunia. Kurang mampunya seseorang dalam menguasai Matematika akan menghalanginya mengikuti kemajuan teknologi. Jika ketidakmampuan Matematika yang dialami secara masal, maka akan menghalangi kemajuan daerah tersebut. Selain itu ilmu Matematika sangat membantu dalam kehidupan masyarakat secara umum dalam hal mengungkapkan suatu gagasannya secara akurat, membantu masyarakat berpikir secara kritis, tidak mudah membenarkan sesuatu tanpa suatu alasan.

Penyampaian ilmu, dibutuhkan seorang guru yang memiliki peranan penting bagi proses pembelajaran, yaitu guru sebagai fasilitator di dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai fasilitator memiliki tanggung jawab untuk membuat iklim belajar yang efektif, efisien serta menyenangkan bagi peserta didik untuk menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu, guru harus mengembangkan kemampuannya untuk memilih cara penyampaian yang tepat. Cara yang tepat untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Peran guru dituntut untuk mengembangkan kreatifitas sebagai guru yang profesioanal yaitu dengan mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran, mengetahui cara belajar siswa untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa serta memacu keingintahuan siswa terhadap ilmu pengetahuan. Hal ini dapat diwujudkan dengan cara menyertakan alat peraga yang menarik terhadap kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam maupun di luar kelas.

Penggunaan alat peraga yang menarik dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang cukup besar bagi peningkatan hasil belajar siswa di

kelas. Hasil belajar siswa dapat dibuat sebagai tolak ukur dari kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tindakan mempertahankan dapat meningkatkan hasil belajar yang diperolehnya. Tetapi pada kenyataannya, pembelajaran Matematika di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang sukar untuk dipahami oleh peserta didik.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas V MIS Al-Hidayah Naga Kisar, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah yang terjadi saat proses pembelajaran Matematika berlangsung di kelas, diantaranya yaitu: siswa pasif saat mendengarkannya ceramah guru mengenai materi pelajaran. Penguasaan dan manajemen kelas terlihat kurang maksimal dari pendidik maupun siswa. Kurangnya sarana dan prasarana seperti alat peraga dalam kegiatan pembelajaran, karena terkendala dana sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru mengenai Pecahan pada sub materi Mengubah Pecahan ke Bentuk Persen dan Desimal.

Berdasarkan pengamatan terhadap proses belajar mengajar Matematika di kelas V pokok pembelajaran Pecahan pada sub pembelajaran Mengubah Pecahan ke Bentuk Persen dan Desimal, peneliti menemukan hasil belajar siswa yang rendah, karena penuangan materi hanya berpusat pada pengetahuan yang telah ada. Seperti yang telah dipaparkan di buku cetak dan buku pegangan siswa. Tidak ada kreatifitas menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar yang mendukung siswa untuk mengembangkan pengalamannya berdasarkan materi pelajaran yang sedang di laksanakan. Pendekatan yang dilakukan oleh guru tidak mengacu kepada pengembangan pengalaman siswa. Metode pembelajaran yang digunakan guru juga tidak mendukung untuk menciptakan siswa belajar aktif

di kelas. Metode yang kurang bervariasi hanya menciptakan siswa yang pasif di kelas, duduk diam, lipat tangan, dan mendengarkan baik-baik apa yang di ucapkan oleh guru tanpa adanya komunikasi dua arah di kelas. Terlebih, guru tersebut tidak menggunakan alat peraga dikarenakan keterbasan dana. Sedangkan alat peraga sebagai sarana pembantu siswa memahami materi dan mengoptimalkan kemampuan siswa secara merata karena setiap siswa memiliki kemampuan, daya nalar, motivasi dan minat berbeda-beda dalam belajar. Bagi siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar, siswa tersebut bertahan mendengarkan guru sampai selesai jam pelajaran, sedangkan bagi siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajar, siswa tersebut akan mengatuk, bosan, dan mengobrol yang menyebabkan keributan di tengah-tengah aktifitas belajar mengajar. Rendahya hasil belajar siswa mengakibatkan rendahnya pengetahuan siswa dalam pengaplikasian pembelajaran yang telah diajarkan guru di lingkungan masyarakat.

Bentuk komunikasi guru dalam menyampaikan materi belum mendukung untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Komunikasi yang dilakukan oleh guru untuk mencipatakan suasana pembelajaran aktif dapat menggunakan media pembelajaran. Karena fungsi dari media pembelajaran yaitu mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Media yang digunakan harus dibuat semenarik dan seefisien mungkin. Hal itu bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan lebih fokus pada isi atau maksud dari media tersebut. Tidak hanya itu, media yang dibuat tidak perlu dari barang-barang yang bagus atau mahal, cukup dengan benda-benda bekas atau benda-benda yang ada di sekitar kita dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dalam pembuatan media, perpaduan warna yang pas dapat menjadi dasar bagi seorang guru untuk membuat media

yang menarik. Ada beberapa macam jenis media yang dapat digunakan untuk alat peraga, salah satunya yaitu media *flashcard* yang berisi sebuah pesan berbentuk gambar maupun lambang yang digunakan guru untuk siswa memahami konsep materi pelajaran, khususnya pelajaran Matematika.

Penggunaan media *flashcard* akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, berkreatifitas dan aktif dalam proses belajar mengajar. *Flashcard* adalah media yang berbentuk kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm yang memiliki pesan serta memiliki keterangan yang diletakkan di belakang kartu. *Flashcard* dapat digunakan dengan tehnik permainan edukasi di dalam kelas.

Penggunaan media *flashcard* siswa dituntut cepat dan tanggap dalam memilih gambar sesuai dengan instruksi guru. Mengutamakan keterampilan menyimak dan teliti, permainan ini dapat mempertajam ingatan siswa mengenai meteri yang sedang di pelajari. Permainan pada media ini dapat dilakukan oleh seluruh siswa dengan cara bergilir teratur tanpa mengesampingkan kekondusifan ruangan kelas.

Media *flashcard* sangat praktis dan mudah dibawa kemana-mana. Cara membuatnya dilakukan dengan cara sederhana dengan memanfaatkan gambar-gambar yang ada. Dalam penerapannya media ini sangat menyenangkan bagi siswa, tidak membosankan dan mengoptimalkan kemampuan menyimak dan berbicara siswa dengan bahasa sesuai dengan usia mereka. Cara menggunakan media ini tidak terlalu sulit, hanya mengandalkan keterampilan dan kreatifitas guru dalam pengaplikasiaan dan prosedur permainan yang akan dilaksanakan. *flashcard* adalah media yang tidak berbahaya bagi siswa karena bahan baku media

tidak tajam ataupun tidak dapat melukai siswa. Media ini di percaya dapat mengoptimalkan tujuan pembelajaran tanpa membuat siswa bosan akan pembelajaran Matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Istianah dkk. (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan media *flashcard* di dalam kelas mampu memberikan nilai positif terhadap hasil belajar siswa mencapai 94%. Satriana (2013) juga melakukan penelitian bahwa nilai rata-rata kelas pada awal siswa adalah 37 dan setelah menggunakan media *flashcard* pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas 51, dilanjutkan tindakan siklus II dari hasil test diperoleh rata-rata kelas 85.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **"Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Flashcard* di Kelas V MIS Al-Hidayah Naga Kisar Tahun Ajaran 2016/2017".**

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasikan masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa untuk pelajaran Matematika masih rendah.
2. Rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Matematika.
3. Kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran.
4. Kurang memahami materi Matematika khususnya materi Pecahan pada sub materi Mengubah Pecahan ke Bentuk Persen dan Desimal.
5. Penguasaan dan manajemen kelas yang dilakukan guru kurang tepat.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu dalam penelitian dan banyak permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Matematika di SD, maka peneliti perlu membatasi masalah penelitian ini. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika materi pokok Pecahan dengan sub materi Mengubah Bentuk Pecahan dan Desimal ke Bentuk Persen dengan Menggunakan Media Pembelajaran *flashcard* di Kelas V MIS Al-Hidayah Naga Kisar Tahun Ajaran 2016/2017".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelititan ini adalah " Apakah dengan menggunakan Media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pokok pecahan dengan sub materi mengubah bentuk pecahan dan desimal ke bentuk persen dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* di kelas V MIS Al-Hidayah Naga Kisar Tahun Ajaran 2016/2017 ?"

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pokok Pecahan dengan sub materi Mengubah Bentuk Pecahan dan Desimal ke Bentuk Persen dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* di Kelas V MIS Al-Hidayah Naga Kisar Tahun Ajaran 2016/2017.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Matematika dengan media pembelajaran *flashcard* dan menjadi dasar untuk memahami pelajaran Matematika yang akan di hadapkan di jenjang pendidikan selanjutnya.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan bervariasi sehingga melahirkan iklim belajar yang lebih hidup serta menyenangkan.
3. Bagi sekolah, menjadi pelajaran untuk mengetahui peran media dalam aktivitas belajar mengajar di seluruh kelas.
4. Bagi peneliti, menambah wawasan dan kreatifitas tentang pemilihan media yang efektif untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas ketika menjadi guru di masa yang akan datang.