BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fungsi dan tujuan pendidikan sebagaimana disebutkan dalam Undang Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 3 antara lain disebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Dalam ruang lingkup pendidikan ada yang disebut guru, peserta didik dan materi ajar, didalamnya terjadi kegiatan proses belajar mengajar. Seseorang yang telah belajar akan mengalami proses perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Menutut Dimyati & Mudjiono (2006, hlm. 7) menyatakan bahwa

> Belajar adalah tindakan dan perilaku oleh siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, tumbuh-tumbuhan, manusia, hewan, atau hal-hal lain yang dapat dijadikan bahan ajar.

Menurut Levie & Levie(Azhar A,2011, hlm.9)yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa " stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubung-hubungkan fakta dan konsep".

Piaget juga membagi perkembangan kognitif anak ke dalam 4 periode utama yang berkorelasi dengan semakin canggih seiring pertambahan usia : Periode Sensorimotor (usia 0–2 tahun), Periode Praoperasional (usia 2–7 tahun), Periode Operasional Konkrit (usia 7–11 tahun), Periode Operasional Formal (usia 11 tahun sampai dewasa).

Aida Fitriani, 2016
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TENTANG MATERI KONSEP BANGUN DATAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasar teori diatas dapat disimpulkan bahwa belajar akan menghasilkan perubahan tingkah laku pada diri seseorang, bisa merubah dari yang tidak bisa menjadi bisa. dan berdasar teori piaget siswa SD berada pada tahap operasional konkrit. berarti dalam pembelajaranpun siswa SD hanya mampu mempelajari hal yang konkrit saja. Berkaitan dengan pelajaran matematika yang bersifat abstrak. Disinilah peran guru sangat dibutuhkan. Guru harus mampu merubah hal abstrak menjadi konkrit agar siswa bisa memahami materi yang diajarkan.

> Menurut Hudojo, matematika itu tidak hanya berhubungan dengan bilangan-bilangan dan operasi-operasinya, melainkan unsur ruang sebagai sasarannya. Matematika merupakan salah satu alternative untuk menghasilkan manusia yang bersumber daya tinggi. Herman Hudoyo berpendapat bahwa, matematika dapat didefinisikan sebagai penelaahan tentang struktur-struktur.

Tidak sedikit orang beranggapan bahwa belajar merupakan hal yang membosankan termasuk didalamnya adalah pelajaran matematika. Banyak siswa yang enggan untuk belajar matematika karena didalam pikirannya sudah terkonsep bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit.

Berdasar hasil observasi di SDN Batu Cina Kelas IV banyak siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal matematika. mereka terlihat menyerah sebelum mencoba menyelesaikan soal tersebut. mereka lebih sering menggunakan metode menghafal dibandingkan dengan mengingat suatu pelajaran. Hal ini berakibat rendahnya tingkat pemahaman siswa. Masih cukup banyak siswa yang tidak mencapai KKM (65). Disinilah peran guru sangatlah penting, dimana guru harus bisa menciptakan Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan siswa paham terhadap apa yang diajarkan.

Penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal, selain dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, minat siswa untuk mengikuti pembelajaranpun berkurang. Padahal untuk memahami suatu pesan dalam hal ini pelajaran perlu adanya keterlibatan dari peserta didik secara

langsung baik fisik maupun psikis. Maka dari itu media pembelajaran sangatlah penting. Media yang dipilih pada penelitian ini adalah *Flash Card.*

> *Flash cards* merupakan satu set kartu yang berisi informasi, kosakata atau angka, yang digunakan dalam latihan kelas atau dalam penelitian. *Flash cards* berisi pertanyaan dan gambar yang dapat meningatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan pertanyaan tersebut sedangkan jawabannya biasanya berada di bagian belakang kartu atau bisa saja berupa dua kartu berpasangan yang satu memuat gambar dan pertanyaan dan yang satunya lagi memuat jawabannya. Uniknya *Flash cards* ini dapat digunakan oleh suatu kelompok atau individu dalam berbagai model pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai sebuah permainan. (Indriana,2011)

Dari penegertian diatas biasa disimpulkan bahwa *Flash card* merupakan hal yang termasuk kedalam pembelajaran visual yang membawa pesan dalam bentuk yang dapat dilihat. Flash card biasa digunakan dalam pembelajaran bahasa inggris dan matematika, tetapi bukan berarti media ini tidak bisa digunakan dalam pembelajaran yang lain.

Ada banyak keuntungan diperoleh apabila menggunakan media flash card dalam pembelajaran. Diantaranya adalah siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan dan siswa dapat lebih bersemangat lagi dalam belajar.

Dengan alasan tersebut penulis termotivasi untuk melaksanakan jenis penelitian eksperimen dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Bangun Datar**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti mendapat rumusan masalah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam konsep bangun datar di SDN Batu Cina?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan apakah media *Flash Card* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada konsep bangun datar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat baik yang bersifat teoritis maupun praktis. Secara teoritis, diharapkan jika pterbukti penelitian bahwa madia *flash card* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, berarti berarti dapat dijadikan acuan untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran matematika.

Secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk membantu kendala yang dialami siswa dalam memahami konsep bangun datar yaitu dengan media *Flash Card* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan referensi pada penelitian yang sejenis dan dapat bermanfaat juga untuk memecahkan dan mengatasi masalah yang timbul dalam proses pembelajaran di kelas IV khususnya pada konsep bangun datar. Selain itu dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa dengan penerapan media yang mutahir yaitu Math Flash Card. Sedangkan untuk sekolah, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran serta mampu mengoptimalkan kegiatan proses pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun datar. Penelian ini dilakukan dengan memberikan *pre test* terlebih dahulu kemudian memberikan *treatment* dan tahap akhir diberikan *post test*. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Batu Cina yang ada

di daerah pamarayan dan dilakukan sekitar bulan April. Penelitian ini dilakukan karena melihat di lapangan, sebagian guru tidak menggunakan media pemebelajaran ketika mengajar di kelas sehingga siswa sulit memahami materi bangun datar.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesa dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan Media *Flash Card* dapat berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam materi tentang konsep bangun datar.

G. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Flash Card* sementara variabel terikat adalah hasil belajar siswa kelas IV SDN Batu Cina.

1. Menurut Hudojo, matematika itu tidak hanya berhubungan dengan bilangan-bilangan dan operasi-operasinya, melainkan unsur ruang sebagai sasarannya.

   Jadi Matematika merupakan salah satu alternative untuk menghasilkan manusia yang bersumber daya tinggi. Herman Hudoyo berpendapat bahwa, matematika dapat didefinisikan sebagai penelaahan tentang struktur-struktur.
2. Subarinah (dalam Hadi, 2012, hlm.9) Bangun datar adalah bangun geometri berdimensi dua dengan permukaan datar/rata.
3. Menurut Indriana(dalam kartika, 2011, hal. 3) flash card adalah mediapembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan ukuran sebesar postcard atau sekitar 25x30cm.

   Jadi Flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, dilengkapi dengan pertanyaan dan jawaban pada kartu berikurtnya.

4. Menurut Nana (dalam Aziz,2015) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
PERPUSTAKAAN