

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan suatu kebutuhan yang begitu penting dan harus dimiliki semua orang untuk membentuk karakter seseorang dan dapat mengembangkan kemampuannya. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai sarana untuk persiapan hidup yang akan datang, tetapi juga sebagai sarana untuk kehidupan sekarang dalam perkembangan ke tingkat kedewasaannya. Menurut UU Republik Indonesia No.20 tahun 2003 pasal 4 No.5 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) menyatakan bahwa pendidikan diselenggarakan untuk mengembangkan budaya membaca, menulis, serta berhitung bagi seluruh masyarakat. Berdasarkan UU SISDIKNAS tersebut, berhitung merupakan salah satu indikator yang harus dikembangkan pada pendidikan di Indonesia. Untuk mengembangkan kemampuan berhitung, kementerian pendidikan memfasilitasi peserta didik dengan memasukkan matematika ke dalam mata pelajaran yang dimulai dari pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi.

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas diperlukan manajemen pendidikan yang dapat memobilisasi segala sumber daya pendidikan Tilaar (2021). Sementara menurut Fadjar (2005) pendidikan harus dikelola menurut manajemen modern dan berwawasan ke depan sebagai usaha mengantarkan peserta didik ke posisi-posisi yang tinggi di masa depan. Jadi, untuk mencapai tujuan pendidikan yang sejalan dengan nasionalisme, tidak hanya memperhatikan tentang kualitas saja namun juga manajemen modern dan wawasan yang luas supaya tujuan pendidikan bisa tersalurkan dengan baik terhadap seluruh peserta didik.

Guru sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang besar dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa supaya aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi dan memotivasi belajar siswa, harus memiliki proses pelajaran yang sehat, menyenangkan, dan kompetitif yang menjadikan siswa aktif dan kreatif, yaitu salah

satunya adalah dengan media papan musisi. Media merupakan sebuah media atau perangkat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi yang disampaikan kepada peserta didik supaya tepat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Media mempunyai arti begitu penting dalam pembelajaran, untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran dapat terbantu dengan adanya media papan musisi. Dalam pembelajaran matematika, untuk mengatasi kebosanan, kurang semangat dalam belajar peserta didik dan juga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik hal ini diperkuat oleh Azhar (Arsyad, 2014) yang mengatakan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar materi FPB dan KPK bisa menggunakan media papan musisi.

Guru juga memiliki tugas yang sangat berat agar tercapainya tujuan pendidikan nasional Indonesia menurut (Undang-undang No.20 Tahun 2003) Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Menurut Djamarah (2015:280) guru adalah seseorang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik atau tenaga profesional yang dapat menjadikan murid-muridnya untuk merencanakan, menganalisis dan menyimpulkan masalah yang dihadapi.

Matematika adalah salah satu komponen dari berbagai mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. matematika merupakan sarana berpikir ilmiah yang sangat mendukung dalam mengkaji Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), dengan demikian matematika perlu diberikan kepada setiap siswa. Dalam matematika objeknya terdiri dari benda-benda pikiran yang sifatnya abstrak, dapat diartikan bahwa objek dalam matematika tidak mudah untuk diamati dan dipahami dengan panca indera. Itulah sebabnya matematika tidak mudah untuk dipahami oleh sebagian siswa khususnya siswa tingkat sekolah dasar (MI/SD). Menurut Purwasih (2020:127) pembelajaran matematika memiliki ciri khusus diantaranya deduktif, konsisten, logis dan abstrak. Abstrak dalam segi pengungkapan fakta, penyampaian konsep prinsipnya. Keabstrakan matematika

relatif tidak mudah di pahami oleh peserta didik pada umumnya. Hal ini sama dengan pendapat Gatot dalam Purwasih (2020:127), sifat matematika sebagai suatu konsep yang abstrak ini menyebabkan sulit untuk dipahami.

Pada pendidikan di Sekolah Dasar peserta didik diberikan beberapa pelajaran salah satunya yaitu matematika. Pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang dalam proses pembelajarannya mengharuskan adanya keterlibatan antara guru dan peserta didik untuk mengubah sikap dan pola pikir peserta didik agar memiliki kemampuan, pengetahuan dan keterampilan secara matematis. Pembelajaran matematika ditujukan agar siswa dapat memiliki keterampilan dalam permasalahan matematika serta dapat membentuk sikap yang baik dalam pembelajaran matematika.

Selain itu tujuan diberikannya matematika di jenjang pendidikan dasar dan menengah, yaitu untuk “Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari.” Depdikbud (1994:1). Serta diharapkan agar siswa dapat menggunakan matematika sebagai cara bernalar (berpikir logis, kritis, sistematis, dan objektif). Dikatakan pula oleh Gagne Ruseffendi (1988:165), bahwa objek tidak langsung dari mempelajari matematika adalah agar siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah. Dari pendapat Gagne dan tujuan Kurikulum Matematika, dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk dapat memecahkan suatu masalah, para siswa perlu memiliki kemampuan bernalar yang dapat diperoleh melalui pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika menurut Bruner dalam Handoyo (2000:56) adalah belajar tentang konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep dan struktur matematika di dalamnya. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik karena sukar untuk dipahami sehingga dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar serta mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini terbukti bahwa masih banyak peserta didik yang kurang menyukai matematika. Pembelajaran pada umumnya sudah berjalan dengan baik namun masih terdapat permasalahan selama proses pembelajaran. Menurut Ismiyati (2016:2) untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan pendidik dan peserta didik harus berperan aktif dalam proses

pembelajaran. Oleh karena itu untuk mencapai sebuah pembelajaran yang menyenangkan diperlukan media untuk menunjang pembelajaran.

Sesuai dengan Kurikulum SD 2013 indikator pencapaian kemampuan matematika kelas 4 SD yaitu Kompetensi Inti (KI). Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. Dengan Kompetensi Dasar yaitu 3.6 Menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, 4.6 Menyelesaikan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas 4 A SDN Ciangsana 05 serta dilakukannya wawancara dengan wali kelas Ibu Kamila, S.Pd., dalam proses pembelajaran siswa kurang terdorong dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini dikarenakan kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kurang disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang mendukung. Tanpa adanya suatu pendekatan yang dapat menyentuh semangat belajar siswa kearah yang lebih aktif, kreatif dan menyenangkan. Menyebabkan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih biasa-biasa saja serta tidak adanya rasa percaya diri, sehingga tidak dapat mengembangkan kemampuan siswa khususnya pada pembelajaran matematika.

Bila situasi pembelajaran tersebut terus tetap berlangsung, tujuan untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap mata pelajaran matematika tidak tercapai, yang hasilnya jelas kurang baik, bahkan siswa akan membenci mata pelajaran matematika karena dianggap pelajaran yang membosankan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga setiap ulangan pada semester I dan II nilainya selalu dibawah 67,5 di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang berakibat pada penurunan nilai akademik siswa. Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) merupakan salah satu materi yang penting dan wajib untuk dikuasai oleh siswa dijenjang sekolah dasar sejak kelas 4.

Namun masih banyak sekali siswa yang mengalami kesulitan untuk menyelesaikan soal-soal pada materi KPK dan FPB, hal ini dikarenakan siswa tidak menguasai konsep kelipatan, konsep faktor, membedakan antara bilangan prima dan bukan bilangan prima. Kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan soal materi KPK dan FPB diakibatkan beberapa faktor. Salah satu kesulitan di materi pembelajaran yaitu saat menggunakan langkah-langkah pengerjaan KPK dan FPB. Di sisi lain penggunaan media yang kurang tepat atau tidak adanya penggunaan media sama sekali sehingga tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta kurangnya variasi pendekatan dalam pembelajaran matematika. Media merupakan hal yang mutlak ada dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya media, pembelajaran tidak akan berhasil, karena informasi atau ide yang ada dalam pikiran guru tidak akan sampai ke dalam pikiran peserta didik.

Media merupakan sarana transportasi yang mengantarkan informasi dari guru menuju siswa. Oleh karena itu, media memiliki peran dan kedudukan yang sangat penting selain komponen pembelajaran yang lain. Menurut Fatria (2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Media pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan situasi dan kondisi kelas. Ketika media pembelajaran dibangun asal-asalan dan tidak sesuai dengan situasi-kondisi, maka akan terjadi *miscommunication* antara guru dan peserta didik dan akibatnya proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan tidak menarik. Media pembelajaran juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Ketika peserta didik menilai bahwa apa yang ditampilkan oleh guru tidak menarik maka peserta didik akan datar saja dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebaliknya ketika materi pembelajaran dibungkus sedemikian rupa menggunakan media yang menarik disamping metode yang tepat akan membawa peserta didik kedalam alam pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga di dalam hati peserta didik tertanam bahwa pembelajarannya sangat menyenangkan, hal ini menimbulkan keinginan yang kuat dalam peserta didik untuk mengikuti pembelajaran seterusnya.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, langkah yang perlu dilaksanakan ialah dengan cara menggunakan media papan Musi (Multi Fungsi) yang dapat membantu siswa dalam memahami materi tentang KPK dan FPB. Menurut Indah

Wahyuni (2019) memaparkan bahwa Peningkatan Hasil Belajar Matematika materi FPB dan KPK Melalui media Papan Musi. Temuan hasil penelitiannya yaitu media pembelajaran papan multifungsi materi FPB dan KPK, dalam memilih media harus memiliki ide yang kreatif untuk menyimpulkan sebuah materi pembelajaran. Papan musi adalah media papan yang bisa digunakan untuk mempermudah mengenalkan penjumlahan, pengurangan, perkalian bilangan, menentukan KPK dan FPB. Pemilihan media pembelajaran yang benar juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa, semakin nyata media tersebut maka akan semakin jelas persepsi peserta didik. Media papan musi ini merupakan suatu ide baru sebagai media dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media papan musi dalam proses pembelajaran matematika diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa khususnya pada materi KPK dan FPB serta mampu membangun proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Adapun kelebihan dari media papan musi ini sebagai berikut: 1) menumbuhkan minat belajar siswa supaya pembelajarannya menjadi lebih menarik dan motivasi siswa, 2) menjelaskan bahan pembelajaran maka siswa lebih bisa mengerti atau memahaminya, 3) model pembelajaran yang lebih menarik atau bervariasi meningkatkan daya tarik pada peserta didik sehingga peserta didik tidak bosan ketika belajar, 4) membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan kembali pelajaran yang telah dilakukan pendidik. Namun, kekurangan media ini sebagai berikut: 1) mendidik dengan menggunakan alat peraga akan menuntut pendidik, 2) banyak waktu yang terbuang untuk mempersiapkan media, 3) butuh kesediaan berkorban secara materil. Bahan untuk membuat alat peraga Musi itu antara lain; styrofoam, kertas asturo (kertas warna) paku pin, lem kayu, spidol besar atau kecil dan triplek selain itu bisa menggunakan bahan-bahan bekas. Alat- alatnya pun berada disekitar rumah kita seperti cutter, gunting, koas dan penggaris. Media papan musi juga bisa digunakan di kelas rendah yaitu: kelas 1, kelas 2, dan kelas 3.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tentang penggunaan media papan musi terhadap hasil belajar matematika siswa yang dilakukan oleh Indah Wahyuni, Rabiatul Adawiyah dan Norman Saidillah, bahwa adanya penggunaan media papan musi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa khususnya pada materi KPK dan FPB. Maka media papan musi diharapkan

dapat membantu siswa kelas 4A di SDN Ciangsana 05 untuk meningkatkan hasil belajar dan semangat siswa dalam pembelajaran matematika khususnya materi KPK dan FPB. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: : **“Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Materi KPK dan FPB Melalui Media Papan Musi di Kelas IV SDN Ciangsana 05.”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang akan dikaji melalui penelitian tindakan kelas ini yaitu hasil belajar siswa pada materi KPK dan FPB masih di bawah nilai rata-rata KKM dan guru belum menggunakan alat peraga yang mendukung dalam pembelajaran sehingga siswa menganggap matematika sulit dipahami dan membosankan.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan Masalah Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar matematika siswa kelas IV masih rendah dalam materi KPK dan FPB.
2. Guru tidak menggunakan media papan musik ketika pembelajaran.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan penggunaan media papan Musi dalam meningkatkan pembelajaran KPK dan FPB di SDN Ciangsana 05?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media papan Musi dalam meningkatkan pembelajaran KPK dan FPB di SDN Ciangsana 05?
3. Bagaimana hasil penggunaan media papan Musi dalam meningkatkan pembelajaran KPK dan FPB di SDN Ciangsana 05?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditentukan tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui perencanaan penggunaan media papan Musi dalam meningkatkan pembelajaran KPK dan FPB di SDN Ciangsana 05
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan media papan Musi dalam meningkatkan pembelajaran KPK dan FPB di SDN Ciangsana 05
3. Untuk mengetahui hasil penggunaan media papan Musi dalam meningkatkan pembelajaran KPK dan FPB di SDN Ciangsana 05.

1.6. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan pengetahuan dan bahan tambahan referensi tentang Penelitian Tindakan Kelas.
 - b. Sebagai bahan referensi untuk mengkaji permasalahan yang sama dengan lingkup yang lebih luas.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, yaitu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika terutama pemahaman konsep KPK dan FPB dengan menggunakan media papan Musi (multi fungsi) sehingga hasil belajarnya meningkat dan meningkatkan keaktifan siswa didalam kelas.
 - b. Bagi guru, yaitu sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan konsep KPK dan FPB dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi peneliti
 - a. Memberikan pengalaman dalam proses pencarian permasalahan untuk ditemukan pemecahnya.
 - b. Dapat mengetahui secara pasti bahwa penggunaan media Papan Musi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
 - c. Memberikan dorongan motivasi dan semangat pada peneliti lain untuk menemukan sesuatu yang berguna untuk dunia Pendidikan.
4. Bagi sekolah, yaitu meningkatnya hasil belajar matematika akan meningkat pula citra sekolah dimata masyarakat.