

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bagian integral dari kehidupan manusia, di mana setiap individu yang lahir akan menerima pendidikan pertama dari orang tuanya. Proses mendidik anak sejak usia dini merupakan bagian dari pendidikan awal yang diberikan oleh keluarga, yang kemudian berlanjut ke lembaga pendidikan formal dan interaksi dengan masyarakat. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Purwaningsih et al., 2022: 5).

Sistem pendidikan nasional menurut UU No 20 Tahun 2003 yang tercantum dalam pasal 1 ayat 3 adalah rangkaian komponen pendidikan yang saling terintegrasi untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sebagai sebuah sistem, semua komponen tersebut harus dipahami sebagai kesatuan yang saling berhubungan guna mencapai tujuan tersebut (Yusuf et al., 2022: 3).

Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mencetak generasi penerus bangsa, sejalan dengan tujuan negara dalam menghasilkan generasi yang berkualitas. Hal ini mencakup tidak hanya kecerdasan intelektual, tetapi juga kecerdasan emosional yang membentuk karakter baik dan kemampuan untuk memanfaatkan ilmu dengan bijaksana. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa karakter memiliki makna yang sama dengan akhlak, yaitu sifat dasar manusia yang

mempengaruhi kepribadian. Dengan memiliki karakter atau akhlak yang baik, seseorang dapat memperkirakan reaksi terhadap berbagai fenomena yang muncul baik dalam diri sendiri maupun dalam hubungan dengan orang lain serta dapat mengendalikannya dalam berbagai situasi (Ansulat Esmael, 2018: 17).

Urgensi pembelajaran matematika tidak hanya terletak pada hasil belajar, tetapi juga dapat berkaitan dengan tuntutan kehidupan masyarakat dan kebutuhan nyata di lingkungan sekolah. Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat membutuhkan kemampuan dasar matematika untuk berbagai aktivitas, seperti menghitung uang, mengukur bahan, membaca data, hingga mengambil keputusan secara logis. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peran penting terhadap kemampuan siswa supaya berguna dalam masyarakat. matematika tidak hanya bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan berhitung, tetapi juga untuk melatih pola pikir sistematis dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, berbagai permasalahan pembelajaran matematika di sekolah dasar menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan, terutama terkait dengan efektivitas pembelajaran, metode pengajaran, dan hasil belajar siswa (Sugiantara et al., 2024: 318).

Lingkungan sekolah masih sering dijumpai siswa yang merasa kesulitan, bahkan kurang tertarik terhadap mata pelajaran matematika karena dianggap sulit dan membosankan. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan siswa tidak hanya mampu memahami konsep matematika secara akademis, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat. Oleh karena itu penggunaan media dalam pembelajaran

sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar. Guru juga perlu menyesuaikan media yang tepat akan mengutamakan kerjasama antar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Safitri, 2020: 3).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Penggunaan media ini sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran mendukung perkembangan psikologis anak dan mengubah materi yang abstrak menjadi lebih nyata. Dengan memanfaatkan media dalam proses belajar minat dan motivasi siswa dapat meningkat serta mengurangi kemungkinan terjadinya verbalisme. Media juga dapat membantu siswa berpikir secara teratur dan sistematis, serta membangun pemahaman dan nilai-nilai dalam diri mereka. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu menyederhanakan proses pengajaran terutama dalam memperkenalkan konsep-konsep baru yang mungkin belum familiar bagi siswa (Andriani et al., 2024: 46).

Penggunaan media juga sangat penting karena dapat menghemat waktu. Ini menunjukkan bahwa media dalam pembelajaran mampu menyederhanakan masalah, terutama saat menjelaskan konsep-konsep baru kepada siswa yang belum familiar. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran juga berperan dalam menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, karena pembelajaran dapat dilakukan di berbagai lokasi dan waktu tanpa tergantung pada keberadaan guru (Yulianisa & Sudihartinih, 2022: 143).

Pemilihan media pembelajaran berupa boneka tangan ini didasarkan pada pengalaman penulis setelah melakukan wawancara pada tanggal 30 Januari 2025

kepada guru kelas IV yang bernama Hani Nurngaeni, S.Pd selaku wali kelas IV. Data yang penulis dapat di mana siswa di SD Negeri Adirejakulon mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan pada Mata pelajaran Matematika, hal ini juga dibuktikan pada hasil belajar 2 tahun sebelumnya, yang mana 57,89% siswa kelas IV pada periode 2022/2023 mendapatkan nilai di bawah rata-rata, sedangkan pada periode 2023/2024 juga masih terdapat 46,67% siswa yang nilainya masih di bawah rata-rata. Dari hasil wawancara juga mendapatkan data bahwa guru hanya menggunakan media yang terbatas, seperti buku LKS, teks cerita, papan tulis, dan gambar-gambar yang ditempel di depan kelas. Adapun salah satu materi yang sulit pada pelajaran Matematika yaitu pecahan, sesuai dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 76% siswa mengalami kesulitan. Siswa kesulitan untuk memahami konsep abstrak bagaimana menentukan gambar pecahan. Dengan adanya kondisi ini mendorong penerapan media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk memahami konsep pecahan. Hal ini tidak membuat siswa cepat merasa bosan dan gaduh di dalam kelas. Penggunaan buku standar umum yang belum disesuaikan dengan materi dapat mengurangi pemahaman siswa terhadap isi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan tambahan media pembelajaran berupa boneka tangan yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan antusiasme siswa dalam pelajaran Matematika, khususnya bagi siswa kelas IV.

Boneka tangan ini akan digunakan dalam dongeng yang mencakup materi matematika dan dilengkapi dengan panggung untuk menampilkan latar tempat. Media pembelajaran ini sangat cocok untuk siswa kelas rendah karena mereka

memiliki daya imajinasi yang tinggi dan menunjukkan antusiasme lebih saat belajar menggunakan media nyata atau tiga dimensi yang dapat didemonstrasikan di depan kelas (Yulinda Krisanti et al., 2020: 26).

Kesulitan belajar matematika yang dialami siswa, jika dibiarkan dapat berdampak negatif bagi mereka. Siswa akan semakin kehilangan minat dalam mempelajari matematika yang akhirnya menjadi mata pelajaran yang paling dihindari. Mereka juga cenderung merasa bosan dan cepat jenuh selama pembelajaran matematika. Oleh karena itu, penting untuk mendeteksi kesulitan belajar ini sejak dini. Masalah ini seringkali muncul ketika anak berada di sekolah dasar. Diperlukan pemahaman dan penanganan segera bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Berbagai faktor dapat memengaruhi kesulitan ini, seperti kurangnya minat dan motivasi dalam belajar matematika, serta minimnya dukungan dari orang tua dan lingkungan, yang mungkin tidak memahami mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, siswa yang menghadapi kesulitan belajar matematika perlu mendapatkan dukungan dan motivasi yang tepat agar mereka dapat mengikuti pembelajaran dan menyukai matematika (Amallia & Unaenah, 2018: 124).

Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media yang kreatif. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Salah satu media yang sesuai dengan kriteria ini adalah boneka tangan. Media berupa boneka sangat disukai anak-anak, sehingga dapat membantu mereka membangun pemahaman tentang tema yang sedang dipelajari dalam pembelajaran tematik. Ketika guru

menggunakan boneka tangan untuk menyampaikan materi, tema yang diajarkan dapat disampaikan dengan cara yang lebih alami dan nyata, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menyimpulkan pelajaran tersebut. Diharapkan, penggunaan media pembelajaran boneka tangan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa (Pebriana & Fantiro, 2017: 768).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Di era pendidikan saat ini, masih terdapat beberapa guru di sekolah dasar yang belum mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media yang belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Selain itu, media boneka tangan dapat berfungsi sebagai salah satu sumber motivasi dan dukungan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Materi utama mengenai pecahan merupakan topik matematika yang sering dianggap sulit oleh baik pendidik maupun siswa. Kesulitan ini disebabkan oleh keterbatasan dan kesederhanaan media pembelajaran yang ada. Oleh karena itu, guru kelas dapat memanfaatkan media boneka tangan sebagai alat bantu dalam pengajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlu dilaksanakan penelitian yang berjudul **“Efektifitas Media Pembelajaran Boneka Tangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika materi Pecahan Kelas IV SD”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi

masalah yang ada sebagai berikut :

1. Media pembelajaran kurang menarik bagi siswa pada materi yang kompleks seperti Pecahan. Buku teks dan metode pengajarannya tidak cukup untuk memfasilitasi pemahaman yang mendalam.
2. Rendahnya hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar, termasuk di SD Negeri Adirejakulon, mencerminkan permasalahan umum yang masih banyak terjadi di hampir semua SD.
3. Belum banyak sumber yang membahas pembelajaran matematika yang menggunakan media boneka tangan dalam materi pecahan.
4. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran kurang interaktif dan mempengaruhi hasil belajar.
5. Kurangnya inovasi dan kreatif penggunaan media di SD Negeri Adirejakulon.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil identifikasi masalah, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam menjawab permasalahan yang ada. Untuk itu, masalah pokok yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah efektifitas media pembelajaran menggunakan media boneka tangan hanya pada materi pecahan untuk siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan masalah yang peneliti kemukakan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana efektifitas penggunaan pembelajaran boneka tangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan kelas IV SD ?

2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi efektifitas penggunaan pembelajaran boneka tangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan kelas IV SD ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektifitas media boneka tangan terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas IV SD Negeri Adirejakulon
2. Untuk mengetahui Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi Efektifitas penggunaan pembelajaran Boneka Tangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika materi Pecahan Kelas IV SD Negeri Adirejakulon.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Siswa akan pengalaman belajar yang baru dan lebih termotivasi untuk belajar melalui inovasi penggunaan media pembelajaran berupa boneka tangan yang interaktif dan inovatif. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa menguasai dan memahami materi Matematika, khususnya mengenai pecahan dengan lebih baik.

2. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan tahap perkembangan siswa pada setiap materi dalam pembelajaran Matematika.

3. Bagi peneliti

Untuk dapat memperluas wawasan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis boneka tangan yang berhubungan dengan hasil belajar Matematika. Selain itu, penelitian ini juga menjadi langkah awal bagi peneliti untuk mempersiapkan diri sebagai pendidik yang unggul, cerdas, inovatif, dan berkualitas.

4. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian diharapkan kepala sekolah bisa mendapatkan informasi mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran yang bisa bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga pembelajaran bisa berlangsung secara efisien maupun efektif.