

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting yang menentukan tingkat kemajuan suatu bangsa. Pendidikan bermutu tentunya akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas sehingga kelak generasi penerus bangsa akan mampu bersaing di era 4.0. Pendidikan dikembangkan saat ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa sesuai dengan tingkatannya. Karakter sangat dibutuhkan dalam pendidikan anak saat ini, karena pendidikan bukan hanya untuk membuat siswa cerdas tetapi juga membuat siswa santun dan lebih percaya diri. Menurut Wirnawati, dkk. (2016:1), “Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal ditingkat dasar yang digunakan sebagai tempat belajar. Beberapa mata pelajaran yang perlu ditempuh siswa di sekolah dasar, satu diantaranya adalah mata pelajaran matematika”. Pembelajaran matematika di sekolah dasar yang diutamakan adalah penanaman konsep dasar kepada siswa. Jika siswa sudah memahami suatu konsep, maka siswa akan diberikan pengembangan materi yang memadai. Hidayat (2016:1) mengemukakan bahwa Matematika salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini dilakukan untuk membekali siswa dengan kemampuan agar siswa bisa berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis dan juga kemampuannya dalam bekerjasama.

Pada pembelajaran matematika di SD tentunya terdapat berbagai macam hambatan dan masalah. Hambatan tersebut yaitu siswa masih menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan rumit. Anggapan ini menyebabkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menjadi rendah. Hambatan selanjutnya yaitu kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru dalam menyampaikan materi, nilai siswa menjadi rendah terbukti dengan nilai rata-rata yang di bawah KKM. Juiwita (2020:1) berpendapat bahwa daya tarik suatu mata pelajaran ditentukan oleh dua hal, pertama oleh pembelajaran itu sendiri dan kedua oleh cara mengajar guru.

Untuk meminimalisir masalah dan hambatan tersebut, perlu adanya alat peraga yang dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa. Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas, khususnya dalam penggunaan alat peraga. Dengan menggunakan alat peraga yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, dengan demikian hasil belajar siswa akan lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas IV A SDN 20 Kurao Pagang pada tanggal 10-13 Agustus 2022 terlihat bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menanyakan kesiapan siswa untuk belajar, kemudian guru menerangkan materi pelajaran secara lisan dan diselingi tanya jawab. Setelah itu guru memberikan contoh soal dan latihan kepada siswa. Pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran masih ada siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya dan beberapa siswa minta izin keluar kelas. Kurang optimalnya proses pembelajaran terlihat juga pada saat guru menerangkan pembelajaran, sebagian

siswa sibuk dengan kegiatannya masing-masing sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru. Kegiatan yang mereka lakukan mulai dari keluar masuk kelas bahkan mengganggu teman yang berada disamping ataupun yang duduk didepannya. Pembelajaran yang terlaksana sangat monoton, masih kurangnya kreasi dari guru untuk melakukan cara pembelajaran yang berbeda atau dengan kata lain guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas IV A SDN 20 Kurao Pagang, dengan ibu Sri Ernita, M.Pd mengenai masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dalam belajar yang berhubungan dengan proses pembelajaran matematika. Banyak diantara siswa yang sulit memahami konsep perkalian dan pembagian. Guru kelas telah melakukan berbagai upaya agar siswa aktif dalam proses pembelajaran, guru merasa kesulitan dalam membuat alat peraga yang kreatif, karena keterbatasan waktu dan tenaga. Pembelajaran seperti ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa pada Penilaian Harian siswa kelas IV A dan kelas IV B SDN 20 Kurao Pagang Kecamatan Nanggalo Kota Padang Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah adalah 75, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jumlah dan Persentase Siswa yang Mencapai Ketuntasan Belajar Matematika Pada Penilaian Harian Siswa Semester Ganjil Kelas IV SDN 20 Kurao Pagang

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Belum Tuntas	Persentase	Siswa Yang Tuntas	Persentase
IV A	24	75	17	70%	7	30%
IV B	25	75	15	64%	10	36%

Sumber : Guru kelas IV SDN 20 Kurao Pagang

Berdasarkan Tabel 1. dapat dilihat bahwa pembelajaran matematika di Kelas IV belum mencapai KKM yang ditetapkan di SDN 20 Kurao Pagang. Hasil belajar siswa yang rendah dapat dilihat dari jumlah siswa yang tuntas sebanyak 30% dan jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 70% dengan jumlah siswa di Kelas IV A yaitu 24 orang, sedangkan di kelas IV B dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 36% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 64 % dengan jumlah siswa yaitu sebanyak 25 orang. Dari permasalahan yang muncul harus dicari penyelesaian masalahnya agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Untuk mengatasi penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam proses pembelajaran matematika khususnya dalam materi KPK dan FPB diperlukan alat peraga yang konkret yang dapat membuat siswa menjadi lebih paham dan nantinya dapat terampil dalam mengoperasikan materi KPK dan FPB tersebut.

Ada banyak cara membina siswa dalam mengoperasikan KPK dan FPB, salah satunya peneliti menggunakan “alat peraga dakota” dalam upaya mengembangkan keterampilan siswa dalam pengoperasian KPK dan FPB sehingga akan didapatkan hasil belajar siswa yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Seperti yang dikemukakan oleh Andiyani, dkk. (2019:222), alat peraga dakota adalah alat peraga matematika yang bertujuan untuk mempermudah siswa sekolah dasar untuk mempelajari dan memahami tentang matematika. Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga dakota akan lebih efektif dan efisien, hal ini dikarenakan alat peraga dakota merupakan media yang sangat menarik dan dapat memberikan kesan yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk membahas lebih lanjut penelitian tentang Dakon Matematika (Dakota) menjadi sebuah judul yaitu “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakota Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Kurao Pagang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika kelas IV SDN 20 Kurao Pagang masih tergolong rendah dan masih banyak siswa yang mendapat nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan adalah 75.
2. Guru memberikan penjelasan materi dengan berpedoman kepada buku paket dan LKS.
3. Guru kurang mampu mempersiapkan alat peraga yang cocok pada pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan dan agar penelitian dapat fokus dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa dengan menggunakan alat peraga dakota.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah penggunaan alat peraga dakota berpengaruh

terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 20 Kurao Pagang Kecamatan Nanggalo Kota Padang?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah membuktikan penggunaan alat peraga dakota berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 20 Kurao Pagang Kecamatan Nanggalo Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun segi praktis kepada peneliti maupun objek penelitian sehingga dapat dijadikan sebagai referensi untuk perbaikan ke arah yang lebih baik dimasa yang akan datang. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan sekolah dasar, yaitu memberi inovasi penggunaan alat peraga dakota dalam peningkatan hasil belajar matematika siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil-hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat dari segi praktis, yaitu:

- a. Bagi siswa, diharapkan minat belajar siswa akan meningkat, sehingga meningkat pula pemahaman dan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika

- b. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi sumbangan positif terhadap kemajuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah.
- d. Bagi Peneliti, sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan yang berkaitan dengan karya tulisdan sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- e. Bagi Pembaca
Penelitian ini dapat memberikan informasi secara tertulis maupun sebagai referensi bagi pembaca.

