

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yaitu salah satu upaya untuk menciptakan generasi yang maju dan dapat mencetuskan kecerdasan bangsa. Pendidikan dapat mengembangkan potensi seseorang dalam mencapai tujuan hidupnya. Pelaksanaan pendidikan tidak dapat dianggap sebagai hal yang mudah. Menurut UU No. 2/1989, pendidikan merupakan usaha terencana dalam menyiapkan peserta didik pada peran-peran masa depan dengan kegiatan penyuluhan, bimbingan, pengajaran, dan pelatihan.¹ Dari penjelasan tersebut, pendidikan merupakan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam bentuk bimbingan, pembelajaran dan pelatihan khusus agar dapat mencetak generasi yang berkualitas. Oleh karena itu dalam proses pendidikan memerlukan pendidik yang berkualitas dan berkarakter. Supaya dapat membimbing dan mendampingi peserta didik dalam mencapai tujuannya.

Pendidikan di Indonesia yang paling dasar adalah pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pendidikan dasar adalah pendidikan anak-anak antara usia 7 sampai 13 tahun. Sekolah dasar dijadikan jenjang pendidikan tingkat dasar yang di kembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, karakteristik, dan budaya sosial masyarakat. Di sekolah dasar pendidik sangat berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Pendidik harus bisa menciptakan suasana kelas yang kondusif dan afektif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya mampu memanfaatkan teknologi yang ada sebagai sumber media pembelajaran yang tepat.²

Berjalannya proses belajar mengajar pada hakikatnya ialah proses penyampaian pesan dan informasi berupa materi bahan ajar dari pendidik untuk peserta didik. Tujuan adanya proses belajar mengajar supaya terdapat perubahan dalam pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Salah satu

¹ Amos Neolaka, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan* (Depok: KENCANA, 2017).

² Julhadi, *Hasil Belajar Peserta Didik* (Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2020) 6.

penunjang proses pembelajaran adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran yang bisa dipakai oleh pendidik untuk menyampaikan pesan atau kurikulum kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat penting untuk mencapai hasil belajar secara keseluruhan.³

Hasil belajar peserta didik diukur dengan sikap (karakter), keterampilan, dan signifikansi anak dalam belajar, bukan peringkat kognitif. Belajar adalah apa yang dilakukan, bukan apa yang dihafal. Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang memiliki hasil belajar yang paling rendah. Peserta didik memandang pembelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang susah dan kompleks. Adapun masalah yang sering dihadapi ketika pembelajaran matematika berlangsung adalah memahami objek abstrak dari matematika itu sendiri. Argumen seperti ini yang membuat peserta didik takut dan kurang tertarik dengan mata pelajaran matematika. Pandangan tersebut diperkuat dengan pembelajaran guru yang cenderung monoton, terutama pada materi pecahan sederhana.

Pendidikan matematika memiliki dua tujuan yang berbeda, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umumnya ialah agar siswa mampu menggunakan matematika untuk memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Jadi setiap permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dapat diselesaikan dengan mudah dalam bentuk penghitungan dan pengukuran. Tujuan khusus pembelajaran matematika adalah agar peserta didik dapat berfikir kritis, logis, dan sistematis dalam menarik kesimpulan dan pengumpulan. Peserta didik yang mendapatkan Pendidikan matematika dapat melakukan operasi hitung dan pengukuran secara tepat. Peserta didik juga mampu menggunakan konsep dan metode untuk memecahkan masalah matematika secara efektif, efisien dan komunikatif dengan mengungkapkan ide

³ Julhadi, *Hasil Belajar Peserta Didik* (Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2020) 9.

⁴ Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika SD* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019) 4.

dan gagasan menggunakan tabel, bagan, dan bentuk simbol lainnya.⁵

Hal serupa juga dialami di MI Mafatihul Akhlaq Tahunan Jepara, berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam mata pelajaran matematika belum tercapai secara optimal dan peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 29 peserta didik. Faktor penyebabnya terjadi karena peserta didik terlihat kurang aktif dan pendidik lebih fokus mengejar materi serta kurang memperhatikan kondisi peserta didik. Pendidik yang seharusnya membimbing dan mengajar ternyata belum mampu melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini masih menggunakan media konvensional.

Pembelajaran konvensional disebut juga pembelajaran tradisional. Pembelajaran ini berfokus pada pendidik. Djamarah menjelaskan bahwa metode pengajaran konvensional adalah metode pengajaran tradisional yang disebut juga metode ceramah. Metode ini telah digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara pendidik dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, pembagian tugas bersama dan latihan.⁶ Dari hasil observasi yang diperoleh penulis, banyak peserta didik yang merasa bosan sebab media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan proses pembelajaran lebih dominan kepada pendidik. Oleh karena itu peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar yang rendah.

Mayoritas pendidik yang mengajar matematika hanya berkonsentrasi pada materi yang di gunakan dengan bantuan media papan tulis. Setelah itu, peserta didik hanya memperhatikan penjelasan pendidik dan menuliskannya di buku catatan masing-masing. Kondisi aktual menunjukkan

⁵ Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika SD* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019) 5.

⁶ Denis Guritno and Sri Sasongko, "Belajar Terhadap Hasil Belajar Sosiologi" 2, no. 1 (2019): 66–78.

bahwa pendidik tidak menggunakan media pembelajaran untuk membantu peserta didik belajar di kelas III pada pembelajaran matematika. Ketiadaan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran misalnya media papan tulis membuat pembelajaran menjadi membosankan, dan kurang menarik bagi peserta didik. Pada saat materi diajarkan, peserta didik juga terlihat pasif saat menanggapi penjelasan pendidik karena pendidik hanya menggunakan Media ceramah dengan media sederhana seperti papan tulis. Penggunaan media ceramah tidak efektif untuk menjelaskan matematika dan penggunaan bahan ajar dalam meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran..

Upaya dalam menangani permasalahan tersebut, penulis menerapkan media pembelajaran interaktif papan pintar pada salah satu materi kelas Matematika di MI Mafatihul Akhlaq Demangan Tahunan Jepara, berdasarkan latar belakang fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu pendidik dalam proses pembelajaran. Pendidik dapat mencapai indikator pembelajaran yang telah dirancang dalam RPP, dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Oleh karena itu penulis memilih MI Mafatihul Akhlaq sebagai tempat penelitian karena memang perlunya penelitian dalam pembelajaran matematika dan lokasi penelitian memiliki keunikan yaitu masih menggunakan media papan tulis dengan kapur tulis, dan lokasi sekolah berada di pedesaan yang notabnya penggunaan media pembelajarannya masih kurang. Maka dari itu peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif papan pintar untuk penelitian ini.

Media pembelajaran interaktif papan pintar merupakan media pengajaran yang berbasis pada penggunaan papan atau biasa disebut media Papan (Papan Pintar) yang dapat membantu mempermudah memahami materi yang disampaikan dan dapat digunakan dalam menyampaikan pesan tertentu dalam proses pembelajaran. Media papan pintar memiliki bentuk persegi empat, yang terdiri atas berbagai macam warna dan memiliki bentuk-bentuk dari lambang bilangan serta dilengkapi dengan bentuk benda dua dimensi yang dapat disesuaikan dengan tema

pembelajaran.⁷ Media papan pintar diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika terutama pada materi pecahan dan diharapkan penggunaan media papan interaktif ini dapat menjadikan pembelajaran yang tidak monoton serta bervariasi sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik.

Adanya penggunaan media pembelajaran papan pintar ini, diharapkan peserta didik akan mendapatkan pemahaman materi dan hasil belajar yang lebih baik. Sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran berlangsung. Maksud dari pelaksanaan penelitian yang peneliti lakukan yaitu melakukan uji eksperimen. Uji eksperimen dilakukan menggunakan media pembelajaran papan pintar sebagai media pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Media interaktif papan pintar ini dapat digunakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajarnya pada berbagai mata pelajaran lainnya. Karena unsur-unsur media ini, mulai dari bentuk papan, warna yang beragam, dan penggunaan media itu sendiri menarik perhatian peserta didik. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar baru dengan menggunakan media papan pintar ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Materi Pecahan di MI Mafatihul Akhlaq Jepara”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang penelitian di atas, penulis memiliki dua rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut;

⁷ Chentiya Chentiya and Zulminiati Zulminiati, “Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun,” *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 18, no. 2 (2021): 105–11, <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i2.33992>.

1. Bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran papan pintar kelas III di MI Mafatihul Akhlaq Jepara?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran papan pintar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III di MI Mafatihul Akhlaq Jepara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan persoalan diatas maka tujuan dari pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran papan pintar di kelas III MI Mafatihul Akhlaq Jepara.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran papan pintar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III MI Mafatihul Akhlaq Jepara

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, yang penulis harapkan yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini dapat mengoptimalkan kualitas pembelajaran dan menjadi acuan teori untuk penelitian selanjutnya serta dapat mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini diantaranya :

1) Bagi Pendidik

- a. Meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang efektif, inovatif dan kreatif dalam pembelajaran.
- b. Mendapatkan referensi media pembelajaran tambahan untuk digunakan saat pembelajaran Matematika kelas III.

2) Bagi Peneliti

- a. Memperoleh pengalaman langsung di kelas mengenai penggunaan media interaktif papan pintar terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

- b. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis khususnya tentang media pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3) Bagi Peserta Didik

- a. Dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.
- b. Menyadari dan merasakan bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang menyenangkan.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan proposal skripsi yang bertujuan memperoleh prakiraan dan prinsip setiap bagian seperti halnya yang saling berkaitan, sehingga dapat diperoleh skripsi yang terorganisir dan logis.

Berikutnya adalah penyusunan konten yang teratur yang akan direncanakan:

1. Bagian Awal

Bagian ini memuat tentang halaman judul, pengesahan pernyataan skripsi, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar.

2. Bagian Isi

Bagian yang terdapat pada bagian ini memuat lima bab, antara lain:

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dikemukakan deskripsi teori, penjelasan mengenai penelitian terdahulu, kerangka berfikir serta hipotesis penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: jenis dan pendekatan penelitian, setting

penelitian, populasi dan sampel penelitian, identifikasi variabel, variabel operasional, Teknik pengumpulan data, dan Teknik analisis data.

