

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu pembelajaran terkait ilmu pengetahuan dan keterampilan yang biasanya diterapkan dalam suatu wadah pendidikan yang disebut dengan sekolah. Pendidikan merupakan hal penting yang harus diterapkan dalam lingkungan masyarakat sebagai bentuk warisan dari generasi ke generasi yang bisa saja mengalami perkembangan sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengemukakan bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta akhlak mulia dan juga keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Dalam hal ini menurut Wina Sanjaya yang dikutip dari strategi pembelajaran orientasi standar proses pendidikan terdapat beberapa standar lainnya yang juga ditetapkan dalam standar pendidikan nasional, seperti standar kompetensi lulusan, standar isi, standar sarana dan prasarana, standar pengolahan, standar pembiayaan, dan standar penilaian.²

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Bidang DIKBUD KBRI, 2003), 1-2.

² Ahmad Mufid Anwari dkk, *Strategi Pembelajaran Orientasi standar Proses Pendidikan* (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), 1.

Pendidikan memiliki hubungan yang erat dengan proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran bisa dikenal dengan salah satu kegiatan yang didalamnya terdiri dari kegiatan belajar mengajar. Belajar merupakan proses perubahan dalam diri manusia baik dalam hal pengetahuan, emosi, ataupun keterampilan yang dapat diamati dalam peningkatan kualitas maupun kuantitas seseorang.³ Sedangkan kegiatan mengajar merupakan kegiatan yang melibatkan peran pendidik sebagai penyampai materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Dalam mewujudkan tujuan dari pendidikan, maka dibutuhkan pendidik yang profesional yang memiliki kompetensi profesional.⁴ Sehingga hakikat dari pendidikan yaitu sebagai sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terarah dengan memanfaatkan lingkungan untuk mengembangkan minat dan bakat siswa yang searah dengan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa yang dilakukan langsung oleh pendidik.

Guru mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran terutama dalam menyampaikan materi pembelajaran. Proses pembelajaran umumnya merupakan suatu proses komunikasi antara guru dengan siswa yang berperan sebagai pengantar pesan dan penerima pesan.⁵ Oleh sebab itu, diperlukan alat komunikasi yang baik sebagai penyalur pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dibutuhkan oleh pendidik selama kegiatan belajar berlangsung yang digunakan sebagai alat bantu dalam menyalurkan

³ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* (Jakarta: Puspa Swara, 2008), 1

⁴ Meity H. Idris dkk, *Menjadi Pendidik Yang Menyenangkan & Profesional Implementasi Pada Pendidikan Anak usia Dini* (Jakarta: Luxima, 2015), 3.

⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2008), 205.

materi pembelajaran dengan mudah.⁶ Media dan sumber pembelajaran merupakan dua hal yang merujuk pada objek yang serupa.⁷ Namun beberapa guru masih keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini juga akan mempengaruhi kualitas belajar siswa pada umumnya.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang didalamnya mengajarkan tentang angka-angka ataupun perhitungan. Oleh karena itu, pembelajaran matematika sering dikatakan sebagai pembelajaran yang rumit dan cenderung tidak disenangi oleh sebagian besar siswa khususnya dalam tingkatan sekolah dasar. Matematika didefinisikan sebagai ilmu bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.⁸ Pemilihan media pembelajaran yang tepat pada pembelajaran matematika dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa untuk meningkatkan minat siswa selama mengikuti proses pembelajaran seperti halnya mendorong keaktifan, kreatifitas bahkan mendorong adanya timbal balik antara guru dengan siswa terkait materi yang sedang dipelajari.⁹

Salah satu materi pembelajaran matematika yaitu materi perkalian dan pembagian. Pada materi ini siswa kelas II terasa sukar untuk memahami konsep dari perkalian dan pembagian. Kesulitan belajar identik dengan

⁶ Asri Ode Samura, "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya," *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 4, no.1 (April, 2015): 69-70, <http://dx.doi.org/10.33387/dpi.v4i1.145>.

⁷ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 112.

⁸ Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat & Logika* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), 22.

⁹ Novia Prinsa Anggraini dkk, "Keefektifan Model Two Stay To Stray Berbantu Media Roda Pintar Matematika Terhadap Hasil Belajar," *Janacitta* 2, no.1 (April, 2019): 2, <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>.

kesukaran siswa dalam menerima atau menyerap pembelajaran.¹⁰ Sehingga diperlukan perlakuan khusus baik dari segi pembelajaran atau media yang digunakan. Menurut Annisah yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dipakai oleh seorang guru untuk menjelaskan suatu bahan atau wujud langsung matematika yang terencana sehingga bisa menunjang dan memahami dasar-dasar dalam matematika.¹¹ Penggunaan media pembelajaran sering dijadikan alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. Media yang konkret dapat membantu anak yang kesulitan dalam belajar matematika dalam mengadakan keseimbangan dan adaptasi.¹² Selain membentuk suasana active learning, media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar merupakan sebuah keinginan seseorang dalam menekuni pembelajaran dengan rasa yang bahagia tanpa adanya paksaan dari pihak lain.¹³

Keterkaitan antara penggunaan media pembelajaran dengan minat belajar siswa dapat dilihat ketika penyampaian materi pembelajaran dan penggunaan media yang dapat diterima dengan baik oleh siswa sehingga mampu meningkatkan minat siswa secara optimal. Terdapat banyak sekali macam-macam media pembelajaran seperti, roda matematika, media animasi dan sebagainya. Roda matematika merupakan media yang berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan menarik minat siswa sehingga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

¹⁰ Nini Subini, *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak* (Jogjakarta: Javalitera, 2016), 15.

¹¹ Agustina Luju dkk, "Pengaruh Alat Peraga Mobil-Mobilan Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMPN I Bola," *Journal of Mathematics Education* 6, no. 2 (November, 2020): 130, <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/alphamath/>.

¹² J. Tombokan Runtukahu dan Selpius Kandou, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 28.

¹³ Sugeng Herwanto, "Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Perkalian Melalui Media Abakus Bagi Siswa Tunanetra," *Jurnal rehabilitasi dan Remediasi* 23, no. 1 (2014): 3, <https://jurnal.uns.ac.id/JJR/article/view/1184>.

Setelah dilakukan survei lapangan di SDN Polagan I Galis Pamekasan pada tanggal 3 Maret 2022 realitanya terdapat permasalahan yang dialami siswa kelas II dalam memahami pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian dan pembagian. Faktor dari dalam disebabkan oleh minat siswa yang rendah, siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran karena sifatnya yang monoton yang juga mempengaruhi rendahnya prestasi belajar siswa. Faktor luar dapat berupa guru, media pembelajaran, dan model pembelajaran yang kurang mampu membangkitkan semangat dan minat siswa dalam menguasai materi pembelajaran matematika khususnya materi perkalian dan pembagian. Padahal penggunaan media pembelajaran seperti roda matematika dapat mengubah kejenuhan menjadi menyenangkan selama kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan bahwa penggunaan media roda matematika di SDN Polagan I untuk meningkatkan minat belajar siswa terbukti sangat efektif yang dapat dilihat dari siswa yang bersemangat dan berusaha lebih keras untuk belajar selama proses pembelajaran berlangsung khususnya pada mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian. Hal ini juga disebabkan karena faktor guru yang menerapkan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang dan survey yang dilakukan, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Roda Matematika Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II di SDN Polagan I Galis Pamekasan ”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran roda matematika terhadap minat belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian kelas II di SDN Polagan I Galis Pamekasan?
2. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran roda matematika terhadap minat belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian kelas II di SDN Polagan I Galis Pamekasan.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan, berikut tujuan dari dibentuknya penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran roda matematika terhadap minat belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian kelas II di SDN Polagan I Galis Pamekasan.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran roda matematika terhadap minat belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian kelas II di SDN Polagan I Galis Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Siswa

Sebagai acuan bagi siswa dalam meningkatkan motivasi ataupun minat belajar siswa dalam belajar matematika khususnya materi perkalian dan pembagian.

2. Guru

Sebagai tolak ukur bagi guru dalam mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar agar siswa memiliki tingkat minat yang tinggi selama pembelajaran di kelas.

3. Peneliti

Sebagai wadah bagi peneliti untuk lebih memperluas ilmunya yang juga dapat dijadikan acuan pada penelitian yang berkelanjutan.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel yang Diselidiki

Agar variabel yang terdapat dalam penelitian ini tidak menyabar luas, maka diperlukan batasan-batasan terkait variabel penelitian. Ruang lingkup penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu :

- a. Media pembelajaran roda matematika (variabel bebas)
- b. Minat belajar siswa (variabel terikat)

2. Populasi / Subjek Penelitian

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dikhususkan kepada siswa SDN Polagan I Galis Pamekasan.

3. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memilih lokasi penelitian di sebuah lembaga pendidikan tepatnya di SDN Polagan I Desa Polagan Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan SDN Polagan I merupakan sekolah yang sudah menggunakan media pembelajaran roda matematika yang berperan penting dalam peningkatan minat belajar siswa.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan anggapan-anggapan dasar terhadap aspek-aspek fundamental dari substansi yang dimiliki. Artinya pada bagian ini berisi anggapan dasar yang diyakini kebenarannya. Berikut asumsi yang dapat diajukan oleh peneliti terkait penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar yang nantinya akan berpengaruh pada tingkat keingintahuan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.
2. Minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang benar dan tepat sasaran.
3. Guru merupakan salah satu komponen pembelajaran yang dituntut agar mampu mengelola pelajaran dengan baik dan benar.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang dikemukakan oleh peneliti yang kebenarannya harus melalui tahap pengujian. Pada penelitian ini, peneliti

menggunakan dua macam hipotesis, yaitu H1 (hipotesis kerja) dan H0 (hipotesis nol). Hipotesis kerja (H1) merupakan hipotesis yang menyatakan adanya hubungan diantara variabel yang dioperasionalkan. Sedangkan hipotesis nol (H0) merupakan hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antara variabel yang sedang dioperasonalkan.¹⁴ Berikut hipotesis dari penelitian ini yaitu :

H1 = Ada pengaruh media pembelajaran roda matematika terhadap minat belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian kelas II di SDN Polagan I Galis Pamekasan.

H0 = Tidak ada pengaruh media pembelajaran roda matematika terhadap minat belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian kelas II di SDN Polagan I Galis Pamekasan.

H. Definisi Istilah

Agar lebih menfokuskan variabel yang diteliti, berikut dijabarkan dalam bentuk definisi istilah yang terdiri dari:

1. Media pembelajaran adalah alat peraga yang digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.
2. Roda matematika adalah media pembelajaran yang berbentuk bulat seperti roda dan dapat diputar yang didalamnya terdapat panah dan kolom yang menunjukkan hasil perkalian dan pembagian dari angka yang diinginkan.

¹⁴ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), 70.

3. Perkalian adalah materi pelajaran matematika yang mempelajari tentang konsep tambahan berulang.
4. Pembagian adalah materi pelajaran matematika yang mempelajari tentang konsep pengurangan berulang.
5. Minat belajar adalah suatu keinginan untuk terus mempelajari dan memahami lebih dalam terkait materi yang sedang dipelajari.

I. Kajian Terdahulu

Berdasarkan pengamatan dan penelusuran peneliti terkait dengan pengaruh media pembelajaran roda matematika terhadap minat belajar anak materi perkalian dan pembagian. Peneliti mengambil 3 judul penelitian dengan jenis penelitian yang hampir sama untuk dijadikan bahan perbandingan terhadap penelitian sebelumnya. Akan tetapi, penelitian tersebut tentunya masih memiliki perbedaan baik dari segi objek kajian maupun kesimpulan yang diperoleh. Berikut hasil dari kajian terhadap 3 judul penelitian :

Tabel 1.1
Persamaan dan Perbedaan

Judul	Penulis	Persamaan	Perbedaan
Pengaruh Penggunaan Media Roda Matematika Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Anak Tuna	Ridwan Fakih Suryadi	Penggunaan media pembelajaran roda matematika yang digunakan dengan cara diputar seperti roda. Pengambilan mata pelajaran yang sama yaitu mata pelajaran matematika.	Perbedaannya terletak pada segi yang akan diukur. Penelitian Ridwan Fakih Suryadi mengukur peningkatan prestasi belajar, sedangkan penelitian ini mengukur minat

<p>Grahita Ringan SLB Tunas Pembangunan I Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2012 / 2013.</p>			<p>belajar siswa. Selain itu, objek dan tempat penelitian Ridwan yaitu pada anak tuna grahita ringan di SLB Tunas Pembangunan I Nogosari Boyolali, sedangkan penelitian ini pada siswa SDN Polagan I Galis Pamekasan. Pada penelitian Ridwan menggunakan <i>one group pretest posttest</i>, sedangkan pada penelitian ini menggunakan angket sebagai data primer.</p>
<p>Pengaruh Alat Peraga Mobil- Mobilan Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMPN I Bola Tahun 2019 / 2020.</p>	<p>Agustina Luju dkk.</p>	<p>Persamaan dengan penelitian ini terletak pada apa yang akan diukur yaitu sama-sama mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Selain itu, instrument penelitian yang sama-sama menggunakan angket.</p>	<p>Perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Penelitian Agustina menggunakan media pembelajaran mobil-mobilan, sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran roda matematika. Materi yang difokuskan pada penelitian Agustina</p>

			<p>yaitu meteri perbandingan, sedangkan penelitian ini terfokus pada materi perkalian dan pembagian. Populasi atau objek penelitian Agustina pada siswa kelas VII SMPN I Bola sebanyak 129 siswa dengan sampel 46 siswa, sedangkan pada penelitian ini populasinya pada siswa SDN Polagan I Galis Pamekasan sebanyak 142 siswa dengan sampel 35 siswa. Teknik sampel yang digunakan yaitu teknik acak kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan teknik <i>purposive sample</i>.</p>
Keefektifan Model Two Stay Two Stray Berbantu Media Roda Pintar Matematika terhadap Hasil	Novia Prinsa Anggarini, Sumarno, Ervina Eka Subekti.	Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran yaitu roda pintar matematika yang digunakan dengan	Perbedaannya terletak pada objek yang diukur. Pada penelitian Novia Prinsa dkk mengukur hasil belajar siswa, sedangkan penelitian

<p>Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Pelen 02 Batang.</p>		<p>cara diputar seperti roda, jenis penelitiannya termasuk penelitian kuantitatif dan sama- sama menggunakan mata pelajaran pelajaran matematika.</p>	<p>ini mengukur minat belajar siswa. Populasi penelitian Novia Prinsa Anggraini tertuju pada siswa kelas IV SDN Pelen 02 dengan pengambilan sampel teknik sampling jenuh, sedangkan penelitian ini tertuju pada siswa kelas II SD di SDN Polagan I Galis Pamekasan dengan menggunakan <i>purposive sampling</i>. Perolehan Data primer yang digunakan oleh Novia Prinsa Anggraini menggunakan jenis <i>pretest dan posttest</i>, sedangkan penelitian ini menggunakan angket.</p>
--	--	---	---