

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Scholichah (2018:25) adalah bimbingan yang dilakukan oleh seseorang (orang dewasa) kepada anak-anak, untuk memberikan pengajaran, perbaikan moral dan melatih kecerdasan. Kegiatan pendidikan banyak cakupannya dan sangat berkaitan dengan perkembangan jasmaniah dan rohaniah, antara lain: perkembangan fisik, pikiran, kesehatan, kemauan, perasaan, keterampilan, hati nurani, dan kasih sayang serta sosial. Pendidikan merupakan kegiatan membudidayakan manusia muda hidup berbudaya sesuai dengan standar yang diterima masyarakat.

Dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 mengatakan “Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Neolaka dan Neolaka (2017:2-3).

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran, melainkan lebih dari itu, seorang guru harus bisa membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan juga psikisnya. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan. Mengingat tanggung jawab yang begitu besar yang dipikul oleh seorang guru, maka seorang guru harus menyadari, bahwa ia sebagai guru yang merupakan tenaga lapangan yang langsung melaksanakan pendidikan dan sebagai ujung tombak, keberhasilan pendidikan. Hamalik Wahyuningtyas, (2020:24) mengemukakan

bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan hal ini, menurut Zaini (2017:2) dengan media pembelajar, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Miftah (2013:98) mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik dalam belajar.

Menurut Gagne & Briggs (1979:19) media pembelajaran meliputi alat yang baik secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Mata pelajaran matematika adalah satu diantara mata pelajaran yang sangat vital dan berperan strategis dalam pembangunan iptek, karena mempelajari matematika sama halnya melatih pola inovatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Perkembangan pesat di bidang

teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, dan teori peluang. Matematika merupakan ilmu yang universal yang mendasari perkembangan teknologi modern.

Berdasarkan informasi yang di dapatkan dari wali kelas III SD Negeri 0404446 Kabanjahe proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika masih kurang penggunaan media pembelajaran berbasis permainan sehingga pada materi perkalian dan pembagian siswa merasa bosan karena masih menggunakan prinsip belajar menghafal dan metode ceramah yang dilakukan oleh guru. Kurangnya kemampuan berhitung siswa dalam memahami perkalian dan pembagian, di samping itu faktor dari guru (kurangnya penggunaan media pembelajaran) juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Oleh sebab itu perlunya dilakukan penggunaan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa dan menghilangkan rasa bosan pada saat pembelajaran dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang akan di gunakan peneliti adalah *spinning wheel*. Permainan yang menggunakan media *spinning wheel* ini memiliki potensi untuk membantu siswa lebih aktif dan lebih mudah menerima pembelajaran. Media *spinning wheel* ini merupakan sebuah permainan yang menggunakan papan putar yang telah di isi bagian-bagian pertanyaan dan di lengkapi dengan panah penunjuk yang dimana akan berfungsi sebagai penunjuk akhir untuk menentukan soal. Pada saat proses penggunaannya siswa di ajak untuk memutar papan dan pada saat panahnya berhenti di bagian itulah yang akan menjadi bagian siswa untuk menjawab arahan dari panah tersebut. Melalui media ini siswa akan bermain sambil belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dan pembelajaran akan lebih mudah di terima, selain itu siswa juga akan lebih aktif dalam pembelajaran individu maupun kelompok.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media *spinning wheel*, menurut Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi, dkk (2022) terdapat

perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menerapkan media *spinning wheel* pada pembelajaran. Sehingga media pembelajaran Kober (kotak berhitung) berbasis permainan spin wheel efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Melalui media roda putar yang di gunakan pada saat proses pembelajaran terdapat pengaruh penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar pada siswa kelas II (Theodora Nona Tia, dkk, 2023). Selain itu penggunaan media roda berputar terhadap hasil belajar matematika yang di teliti lebih besar hasilnya pada kelas eksperimen dibanding dengan kelas kontrol, hal ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media roda berputar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD (Risa Marlina, 2022).

Perkembangan ilmu dan teknologi saat ini sudah memasuki kemajuan yang sangat pesat, khususnya bidang teknologi . Sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka saat ini dimana tenaga pendidik diharapkan lebih menguasai dan mengembangkan media pembelajaran terhadap teknologi. Oleh sebab itu penulis tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (aplikasi) *spinning wheel* untuk media pembelajaran matematika sehingga judul dari penelitian ini adalah “**pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas III SD Negeri 040446 Kabanjahe**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat di identifikasikan masalah yang harus di pecahkan antara lain:

1. Proses pembelajaran Matematika perkalian dan pembagian kurang menarik.
2. Kurangnya penggunaan media permainan dalam pembelajaran perkalian dan pembagian.
3. Kurangnya keterampilan berhitung perkalian dan pembagian siswa.
4. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran matematika.

5. Pembelajaran matematika membosankan jika tidak menggunakan media pembelajaran.
6. Siswa kurang dilibatkan dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran perkalian dan pembagian.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini dapat dilaksanakan lebih fokus dan mendalam oleh karena itu peneliti membatasi permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

“Pengaruh Penggunaan Media *Spining Wheel* Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian dan Pembagian pada siswa kelas III SD”.

1.4 Rumusan Masalah

Sehubungan latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, dapatlah dirumuskan permasalahan yang akan diteliti dan menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kemampuan berhitung perkalian dan pembagian pada pembelajaran konvensional dan pada pembelajaran menggunakan media *spinning wheel* siswa kelas III SD Negeri 040446 Kabanjahe?
2. Apakah terdapat pengaruh media *spinning wheel* terhadap kemampuan berhitung perkalian dan pembagian siswa kelas III SD Negeri 040446 Kabanjahe?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui kemampuan berhitung perkalian dan pembagian pada pembelajaran konvensional dan pada pembelajaran menggunakan media *spinning wheel* siswa kelas III SD Negeri 040446 Kabanjahe.
2. Untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh media *spinning wheel* terhadap kemampuan berhitung perkalian dan pembagian siswa kelas III SD Negeri 040446 Kabanjahe.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan dan dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk melakukan inovasi media pembelajaran terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang dimaksud adalah penggunaan media game yang memiliki pengaruh menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Serta sebagai bahan perbandingan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan dan pengalaman sebagai calon guru mengenai penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan minat berhitung perkalian dan pembagian bagi peserta didik.

c. Bagi Guru

Dapat membantu guru menemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik perhatian peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika sehingga pihak sekolah dapat menyediakan media pembelajaran. serta penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi sekolah dalam melaksanakan proses belajar mengajar dikelas sehingga tujuan kurikulum tercapai sebagaimana yang diharapkan.