

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun dan mencerdaskan kehidupan bangsa, karena melalui pendidikan potensi serta bakat yang dimiliki anak bisa dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan menjadi dasar dalam pengembangan budaya dan karakter bangsa. Hal yang sesuai dengan sistem Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi dan tujuan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan pendidikan di Indonesia. Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang berdemokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu mata pelajaran yang dikaitkan dalam tematik adalah mata pelajaran matematika dan pada dasarnya mata pelajaran tersebut sangat penting di dalam pendidikan karena memiliki nilai esensial yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan. Mata pelajaran matematika, merupakan mata pelajaran yang membahas masalah tentang kemampuan menambah, mengurangi, mengalikan, membagi, mengukur dan memahami bentuk geometri yang perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari jenjang sekolah dasar guna membekali siswa agar

mampu berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta mampu bekerja sama (Tarbiyah & Aida, 2023:2).

Igit Setiono (Harfiani, 2014: 244) mengatakan bahwa Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang paling penting dalam membentuk sumber daya manusia yang kompeten untuk menghadapi permasalahan hidup dan tuntutan di dalam masyarakat yang semakin kompleks. Matematika adalah ilmu realitas, dalam artian ilmu yang bermula dari kehidupan nyata. Selayaknya pembelajarannya dimulai dari sesuatu yang nyata, dari ilustrasi yang dekat dan mampu dijangkau siswa, dan kemudian disederhanakan dalam formulasi matematis.

Mengajarkan matematika bukan sekedar menyampaikan aturan-aturan, definisi-definisi, ataupun rumus-rumus yang sudah jadi. Konsep matematika seharusnya disampaikan bermula pada kondisi atau permasalahan nyata. Dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang berasal dari kehidupan nyata yang dapat membantu manusia dalam menghadapi permasalahan (Harfiani, 2014: 244).

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi telah memainkan peran yang semakin penting dalam pendidikan. Salah satu alat teknologi yang telah digunakan secara luas dalam pembelajaran adalah media *Flashcard*. Media *Flashcard* adalah alat yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi secara visual dan interaktif kepada siswa. Media ini dapat berisi gambar, teks, dan bahkan animasi yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang kompleks.

Penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran matematika telah menarik perhatian para pendidik dan peneliti sebagai alat yang potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pecahan. *Flashcard* dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep pecahan, mengidentifikasi hubungan antara bagian-bagian pecahan, dan memahami operasi matematika yang terkait dengan pecahan, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Meskipun ada banyak penelitian yang telah dilakukan tentang penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran matematika, penelitian yang mengevaluasi secara khusus pengaruh penggunaan media *Flashcard* pada hasil belajar siswa

terhadap materi pecahan masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan ini dengan menginvestigasi apakah penggunaan media *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan.

Dengan hasil belajar yang lebih baik tentang pengaruh media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan, pendidik dan guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif untuk membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami konsep pecahan. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan kurikulum matematika yang lebih baik dan lebih responsif terhadap kebutuhan siswa dalam menghadapi materi pecahan.

Guru wajib memiliki keterampilan serta kreativitas tinggi dalam menyampaikan materi pembelajaran supaya mampu mengelola informasi secara maksimal, materi yang disampaikan harus mampu menjangkau siswa yang memiliki gaya belajar yang beragam. Dengan media pembelajaran yang tepat, maka materi yang disampaikan akan mudah dicerna oleh siswa. *Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media *Flashcard* berisi tulisan atau gambar berupa kartu yang bisa diterapkan dalam game pembelajaran sehingga mampu menarik minat siswa untuk mempelajari dan memahami materi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Puji Lestari (2017) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Arsyad, 2006: 119). Sehingga media ini dapat dengan mudah dibawa kemana-mana. Dengan penggunaan media *flashcard* ini siswa dapat memahami materi pecahan dengan baik dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran matematika (Riyanti, 2018:4).

Soedjaji (Asyiah, 2019: 2) mengemukakan bahwa “Daya serap rata-rata siswa SD untuk mata pelajaran matematika hanya sebesar 42%”. Daya serap yang dimaksud adalah kemampuan untuk menangkap dan memahami materi hingga

siswa dapat menjabarkan kembali materi yang diterima dengan benar. Sedangkan 42% menunjukkan katagorisasi daya serap siswa terhadap mata pelajaran matematika yang tergolong rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa matematika termasuk mata pelajaran yang tingkat keberhasilan belajarnya rendah. Hal tersebut dikarenakan kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran yang diajarkan belum optimal.

Berdasarkan permasalahan di atas di perlukan upaya untuk menyelesaikan masalah yaitu dengan menggunakan media di dalam pembelajaran. Salah satu model yang akan digunakan peneliti adalah Media Flashcard. Media Flashcard atau media kartu bergambar merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini berupa kartu bergambar terdiri dari kartu kecil berukuran pas saku yang menampilkan informasi singkat di satu sisi, seperti definisi, kata kunci, rumus, gambar, atau data penting lainnya, sementara informasi terkait ditampilkan di sisi lainnya. Tujuannya adalah membantu mempercepat proses belajar dan memudahkan pengingatan informasi serta melatih siswa berfikir cepat dan lebih mudah menghafal sambil menganalisis soal matematika.

Maka berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan di Kelas V SD Percontohan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan diidentifikasi sebagai berikut :

1. Hasil belajar Matematika siswa belum maksimal
2. Guru kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi
3. Siswa bersifat pasif saat KBM
4. Guru cenderung menggunakan metode ceramah selama mengajar sehingga membuat siswa jenuh dan bosan dalam belajar Matematika
5. Siswa sulit memahami materi pelajaran Matematika

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah penelitian ini, maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan di Kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe.

1.4 Rumusan Masalah

Apakah ada Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan di Kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe?

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan di Kelas V SD Negeri Percontohan kabanjahe.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini bisa berguna bagi Siswa, bagi guru, bagi Sekolah dan juga bagi Peneliti, berikut adalah manfaat tersebut:

1. Bagi Siswa, untuk menambah keinginan/dan hasil belajar belajar Siswa dengan penggunaan Media *Flashcard*.
2. Bagi Guru, untuk digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran serta untuk menambah wawasan guru dalam mengajar dan dapat menggunakan media *Flashcard* ini sebagai media yang menyenangkan bagi siswa agar terukur hasil belajar dan motivasi belajar siswa.
3. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan perbaikan dalam pembelajaran dan dapat bermanfaat sebagai pedoman sekolah untuk dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah.
4. Bagi Peneliti, sebagai masukan bagi peneliti selanjutnya dan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Prodi PGSD Universitas Quality Berastagi.