

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fenomena manusia yang fundamental, dan merupakan sifat konstruksi dalam hidup manusia. Karena itu, kita dituntut untuk mengadakan refleksi ilmiah tentang pendidikan tersebut, sebagai pertanggung jawaban terhadap perbuatan yang dilakukan yaitu, mendidik dan dididik.<sup>1</sup>

Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar perorangan dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, informal di sekolah ataupun di luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan untuk mengoptimalkan pertimbangan kemampuan-kemampuan individu, agar dikemudian hari dapat memainkan peranan secara tepat.<sup>2</sup> Begitu pentingnya pendidikan dalam kehidupan seseorang, keluarga dan bangsa sehingga pemerintah menetapkan suatu tujuan pendidikan nasional sebagaimana dirumuskan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional ayat 1 sebagai berikut:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”<sup>3</sup>

Sekolah merupakan sarana pendidikan formal yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran. Sekolah juga memberikan informasi yang akan diberikan, sebagai sarana pendidikan formal sekolah mempunyai aturan dalam pelaksanaannya. Baik mengenai dasar, tenaga pendidik dan hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas pendidikan.

---

<sup>1</sup> Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), h.6

<sup>2</sup> Redja Mudyaharjo, Tim LP3I, *Keterampilan Dasar Mengajar*, (Jakarta: Arruz Media, 2001), h.11

<sup>3</sup> Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) beserta Penjelasannya*, (Bandung: Citra Umbara: 2003), h.7

Pada Al-Qur'an Allah SWT berfirman dalam surah Al-Alaq ayat 3-4 yang berbunyi:

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (۳) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (۴)

Menurut Al-Asfahani berarti potongan dari suatu yang agak keras seperti kuku dan kayu, serta secara khusus digunakan untuk menulis (pena). Sedangkan menurut tafsir Al-maraghi ayat tersebut menjelaskan bahwa Dia-lah Allah yang menjadikan kalam sebagai media yang digunakan manusia untuk memahami sesuatu, sebagaimana mereka memahaminya melalui ucapan.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan pendekatan, strategi metode dan media pembelajaran yang sebagian besar prosesnya menitik beratkan pada pentingnya keterlibatan siswa secara aktif. Ada berbagai media yang menggambarkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan, salah satunya adalah media robot bangun datar yang dapat digunakan pada mata pelajaran matematika

Pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting diajarkan di sekolah dengan tujuan agar siswa mampu mendapat keterampilan dan kecerdasan. Pada interaksi edukatif mata pelajaran matematika terkait beberapa komponen, diantaranya tujuan instruksional, materi pelajaran metode, strategi, media dan evaluasi belajar.

Matematika merupakan salah satu pokok pelajaran yang wajib diajarkan pada tiap jenjang pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan mental intelektual anak. Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, yang identik dengan rumus-rumus, angka-angka, serta berhitung yang cenderung memerlukan konsentrasi tinggi, ditambah dengan tingkat kelulusan siswa yang sering terbentur dengan mata pelajaran matematika. Berbagai anggapan inilah yang menjadi permasalahan bagi guru dan siswa, sehingga memacu guru untuk terus meningkatkan kinerjanya agar mampu menarik minat siswa untuk lebih meningkatkan prestasinya khususnya pada mata pelajaran matematika.

Bangun datar adalah salah satu materi dalam matematika yang mulai diajarkan di kelas III SDN Dangu yang merupakan materi yang dianggap mulai sulit untuk diserap oleh siswa. Materi bangun datar ini merupakan materi lanjutan dari kelas II. Mulai dari

pengenalan macam-macam bentuk bangun datar beserta karakteristiknya masing-masing. Dilanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi masuk ke dalam perhitungan luas dan kelilingnya.

Media robot bangun datar merupakan produk kerja yang dihasilkan dari pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Pada pembelajaran berbasis proyek ini dalam proses pembelajarannya memberikan kebebasan kepada siswa untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat di presentasikan orang lain. Selain itu, dalam pembelajaran berbasis proyek ini siswa menjadi terdorong lebih aktif beraktivitas dalam belajar dan siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan kinerja ilmiah siswa dan guru hanya sebagai fasilitator dan mengevaluasi proses dan produk hasil kinerja siswa.

Robot bangun datar merupakan media yang melibatkan siswa secara langsung sehingga siswa mendapat pengalaman belajar. Media robot bangun datar tersusun dari macam-macam bentuk bangun datar, siswa mengikuti instruksi dari guru untuk melaksanakan langkah-langkah pembuatan robot bangun datar. Siswa melakukannya secara berkelompok, mereka membuat sebuah robot yang terdiri dari macam-macam bentuk bangun datar dan menyusunnya sesuai dengan gagasan mereka masing-masing, kemudian mempresentasikan robot bangun datar beserta sifat-sifatnya.

Berdasarkan hasil peninjauan awal di SDN Dangu , sebagian siswa kelas III pada saat mata pelajaran matematika cenderung pasif. Guru jarang melakukan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu sebuah media yang menarik, kebanyakan hanya menggunakan media papan tulis. Akibatnya siswa hanya diam dan mengikuti apa yang disampaikan oleh guru. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan adanya variasi pembelajaran dengan menggunakan sebuah media yang menarik. salah satunya adalah media robot bangun datar. Media ini merupakan salah satu cara untuk menuntut siswa secara aktif untuk belajar dan memahami materi yang disampaikan sehingga proses pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan. Nilai KKM untuk mata pelajaran matematika di sekolah SDN Dangu Barabai yaitu 70, sedangkan sebagian siswa masih memperoleh nilai matematika dibawah KKM.

Berdasarkan uraian di atas yang dapat dijadikan latar belakang masalah, maka peneliti terdorong untuk membahasnya dalam sebuah penelitian dengan judul

## **“PENGARUH MEDIA ROBOT BANGUN DATAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR NEGERI DANGU BARABAI”.**

### **B. Definisi Operasional**

#### **1. Media**

Media adalah alat saluran komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Dengan kata lain media dapat didefinisikan sebagai sarana untuk menyampaikan suatu pesan. Media juga dijelaskan sebagai sarana pendidikan bagi masyarakat secara umum dan secara khusus bagi para siswa di sekolah.

#### **2. Robot Bangun Datar**

Robot bangun datar adalah media pembelajaran berbentuk robot yang tersusun atas bangun datar, misalnya bidang yang dibatasi oleh 3 ruas garis, disebut bentuk segitiga. Bidang yang dibatasi oleh 4 ruas garis, disebut bangun segiempat. Bidang yang dibatasi oleh 5 ruas garis, disebut bangun segilima dan seterusnya

#### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diukur setelah melaksanakan pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif diukur melalui tes, sedangkan hasil belajar afektif dan psikomotorik diukur melalui observasi selama pembelajaran berlangsung.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimana proses pembelajaran menggunakan media robot bangun datar pada siswa kelas III di SDN Dangu?
2. Bagaimana hasil belajar menggunakan media robot bangun datar pada siswa kelas III di SDN Dangu?
3. Apakah media robot bangun datar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III di SDN Dangu?

### **D. Alasan Memilih Judul**

Alasan penelitian memilih judul tersebut adalah:

1. Usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika melalui media robot bangun datar.
2. Penerapan media robot bangun datar memungkinkan pembelajaran akan menjadi lebih mudah, menarik, dan siswa lebih semangat dalam belajar.
3. Media robot bangun datar belum pernah digunakan di SDN Dangu.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pembelajaran menggunakan media robot bangun datar pada siswa kelas III di SDN Dangu.
2. Mengetahui hasil belajar menggunakan media robot bangun datar pada siswa kelas III di SDN Dangu.
3. Mengetahui PENGARUH media robot bangun datar terhadap hasil belajar siswa kelas III di SDN Dangu.

#### **F. Signifikansi Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk:

1. Bagi siswa, dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar pada siswa.
2. Bagi guru, dapat digunakan sebagai referensi untuk guru yang mengajar mata pelajaran tersebut, agar dapat dijadikan bahan panduan dalam mengajar serta sebagai acuan untuk menumbuhkan ide-ide yang kreatif sehingga membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran pada materi bangun datar yang dapat meningkatkan kemampuan siswa.
4. Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran yang akan dilakukan dan memperluas wawasan pengetahuan seputar matematika sebagai bekal untuk menghadapi dunia kerja.
5. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai masukan/acuan dalam pengadaaan penelitian lanjutan.

## G. Penelitian Terdahulu

**Tabel I. Penelitian Terdahulu**

Nama Peneliti	Judul Penelitian dan Hasil Penelitian	Tahun Penelitian	Perbedaan
Nida Rusyda	Judul Penelitian: Efektivitas Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Robot Bangun Datar Pada Siswa Kelas IV di MIN 4 Kota Banjarmasin Hasil Penelitian: Media robot bangun datar pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Respon siswa terhadap penggunaan media robot bangun datar dalam pembelajaran matematika sangat baik.	2017	Perbedaan penelitian Nida Rusyda dengan penelitian ini adalah dari segi efektivitas, pada judul skripsi Nida Rusyda itu menyebutkan efektivitas sedangkan penelitian saya tentang pengaruh.

### Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap pertanyaan penelitian, sampai terbukti kebenarannya melalui data yang terkumpul. Hipotesis disebut juga suatu prediksi mengenai jawaban terhadap pertanyaan penelitian.

- a. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): Terdapat pengaruh dalam penggunaan media robot bangun datar terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika SDN Dangu.
- b. Hipotesis Nihil ( $H_0$ ): Tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan media robot bangun datar terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika SDN Dangu.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti menduga bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media robot bangun datar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran

matematika serta dari penelitian terdahulu disebutkan bahwa media robot bangun datar efektif untuk pembelajaran matematika khususnya kelas III dalam materi bangun datar.

## **H. Sistematika Penulisan**

Pada sistematika penulisan ini, penulis memberikan sistematika yang berfungsi sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian. Pada setiap bab memuat beberapa masalah dan pembahasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yang berisikan tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, alasan memilih judul, tujuan penulisan, hipotesis penelitian, signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori, yang berisikan pembelajaran matematika di SD/MI, definisi media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, media robot bangun datar, penerapan media robot bangun datar dalam pembelajaran matematika, hasil belajar matematika, dan robot bangun datar.

Bab III Metodologi penelitian, yang berisikan jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek dan Penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Laporan hasil penelitian, berisi tentang gambaran singkat lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

Bab V Penutup, berisi tentang simpulan dan saran serta penutup, kemudian dilengkapi lampiran-lampiran yang ada kaitannya dengan skripsi.