

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pematangan kualitas hidup. Melalui proses tersebut diharapkan manusia dapat memahami apa arti dan hakikat hidup, serta untuk apa dan bagaimana menjalankan tugas hidup dan kehidupan secara benar. Pendidikan merupakan proses menjadi, yakni menjadikan seseorang menjadi dirinya sendiri yang tumbuh sejalan dengan bakat, watak, kemampuan dan hati nuraninya secara utuh. Pendidikan tidak dimaksudkan untuk mencetak karakter dan kemampuan peserta didik sama seperti gurunya. Proses pendidikan diarahkan pada proses berfungsinya semua potensi peserta didik secara manusiawi agar mereka menjadi dirinya sendiri yang mempunyai kemampuan dan kepribadian unggul.

Dalam Undang-Undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan 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, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Dedy Mulyasana (2011 : 5) tujuan pendidikan adalah sebagai penuntun, pembimbing dan petunjuk arah bagi para peserta didik agar mereka dapat tumbuh dewasa sesuai dengan potensi dan konsep diri yang sebenarnya, sehingga mereka dapat tumbuh, bersaing dan mempertahankan kehidupannya dimasa depan yang penuh dengan tantangan dan perubahan.

Dalam pencapaian tujuan belajar ada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang datang dari diri siswa, antara lain minat belajar, motivasi belajar, bakat, dan persepsi. Selain itu juga ada faktor eksternal, yaitu faktor yang datang dari luar diri siswa, seperti lingkungan belajar, lingkungan keluarga, latar belakang sosial ekonomi keluarga, dan perhatian orang tua dalam membantu mengatasi kesulitan belajar yang dialami anak (Muhibin, 2013: 151-154).

Menurut Rusman, dkk (2012 :170) menemukan media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar yang termasuk teknologi perangkat keras.

Dalam Komalasari Kokom dan Didin Saripudin. Sanaky (2009:4) menyatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah: (1) bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar; (2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar; (3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar dan; (4) bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual, dan audio visual.

Minat dapat timbul dari hati dan juga dapat timbul karena pengalaman yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya. Kegiatan belajar mengajar akan berjalan secara efektif jika siswa memiliki minat yang tinggi untuk belajar. ketika seseorang dalam hatinya sudah tumbuh semangat untuk belajar maka tidak akan ada kata putus asa lagi untuk selalu menimba ilmu Allah. Karena Allah akan selalu memperlihatkan hasil dari apa yang sudah dilakukan oleh

umatnya. Firman Allah tentang minat belajar siswa terdapat dalam Al-qur'an Surat Al-Isra Ayat 84 berikut ini :

سَبِيلًا أَهْدَىٰ هُوَ بِمَنْ أَعْلَمُ فَرُبُّكُمْ ۖ كَلِمَةً شَا عَلَىٰ يَعْمَلُ كُلُّ قُلٍّ

Artinya : Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya."

Dapat disimpulkan berdasarkan ayat di atas ketika kita ingin melakukan atau meraih sesuatu yang kita inginkan maka kita hendaknya meraihnya dengan usaha yang kita punya, ketika keinginan tercapai maka timbul lah perasaan senang karena keberhasilan atas pencapaian tersebut.

Adapun pengertian minat belajar Menurut Slameto (2010: 57). Adalah salah satu faktor penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang terus-menerus disertai dengan rasa senang. Minat adalah faktor internal yang sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seorang siswa.

Berdasarkan proses pengamatan proses belajar mengajar di lapangan guru kelas 2 MI Salafiyah Kota Cirebon belum sepenuhnya menggunakan media dalam proses belajar mengajar matematika. Kegiatan belajar mengajar masih sering menggunakan metode ceramah, yaitu guru menjelaskan kemudian siswa mendengarkan dan mencatat. Guru belum menggunakan media dakota (dakon matematika) dalam pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah. Menurut beberapa siswa, mereka menyenangi matematika karena mudah, namun ada beberapa siswa yang tidak begitu menyenangi matematika karena dianggap sulit. Siswa yang kurang tertarik dan menganggap matematika itu sulit dikarenakan guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran. Dengan demikian diperlukan suatu pembaharuan dalam proses

belajar mengajar yaitu pemanfaatan media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Mata pelajaran matematika khususnya materi penjumlahan, dan pengurangan diperlukan sebuah media pembelajaran untuk memperjelas materi, guru dapat menggunakan media dakon matematika untuk membantu menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan. Pengguna media Dakota (dakon matematika) ini diharapkan siswa dapat memahami materi dengan lebih jelas dan paham serta dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar. Media Dakota (dakon matematika) ini merupakan media yang sangat simple dan mudah. Apabila guru dapat menggunakan media dengan tepat, maka materi yang diberikan kepada siswa akan diterima dengan jelas dan memiliki rasa senang serta memiliki perhatian dalam belajar belajar. Siswa yang memiliki rasa senang dalam belajar serta perhatian dalam belajar akan mendapatkan minat belajar yang tinggi dan merasa senang ketika belajar akan memiliki minat belajar yang tinggi. Dengan demikian media pembelajaran Dakota (dakon matematika) diharapkan mampu meningkatkan minat belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa.

Hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di MI Salafiya Kota Cirebon di temukan bahwa rata-rata minat belajar siswa masih kurang karena masih ada siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa yang tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa yang masih kurang focus dan cenderung bosan atau tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika di kelas. Sedangkan minat belajar siswa ini akan bisa ditingkatkan salah satunya menggunakan media pembelajaran Dakota (Dakon Matematika).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media yang tepat pada saat kegiatan pembelajaran.

2. Siswa mudah bosan dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran matematika di kelas.
3. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Salafiyah Kota Cirebon.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti ini dibatasi hanya pada beberapa aspek saja yaitu :

1. Pengaruh penggunaan media dakon matematika terhadap pembelajaran matematika.
2. Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.
3. Bagaimana pengaruh media dakon matematika terhadap minat belajar pada mata pelajaran matematika di kelas II MI Salafiyah Kota Cirebon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut

1. Bagaimana penggunaan media Dakota (Dakon Matematika) di kelas IIMI Salafiyah Kota Cirebon?
2. Bagaimana pengaruh media dakon matematika terhadap minat belajar siswa pada mata pembelajaran matematika di kelas II MI Salafiyah Kota Cirebon.
3. Bagaimana minat belajar siswa setelah menggunakan media dakon matematika di kelas II MI Salafiyah Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perubahan belajar peserta didik seperti:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan Media Dkota (Dakon Matematika) pada pembelajaran matematika di kelas II MI Salafiyah Kota Cirebon

2. Untuk mendeskripsikan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas II MI Salafiyah Kota Cirebon.
3. Untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh penggunaan media Dakota (Dakon Matematika) terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas II MI Salafiyah Kota Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan masukan dalam pembelajaran matematika. Selain itu dapat memperkaya khasanah keilmuan khususnya dalam pembelajaran matematika tentang media Dakota (Dakon Matematika) yang dapat digunakan untuk membantu penyampaian materi perkalian, pembagian, penjumlahan, dan pengurangan di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

- 1) Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang penggunaan media Dakota (Dakon Matematika) hitung terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika materi penjumlahan, dan pengurangan, untuk dapat di aplikasikan oleh guru MI Salafiyah Kota Cirebon dan mahasiswa PGMI.
- 2) Memperoleh pengalaman tentang pengajaran matematika khususnya dalam materi penjumlahan, dan pengurangan.

b. Bagi Guru

Menambahkan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang pengajaran matematika materi penjumlahan, dan pengurangan dengan media Dakota (Dakon Matematika).

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dan perhitungan untuk pengamblan kebijakan dalam penggunaan media Dakota (Dakon Matematika) sesuai dengan materi pelajaran.

d. Bagi Siswa

- 1) Menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika
- 2) Meningkatkan minat belajar matematika siswa dengan menggunakan Dakota (Dakon Matematika).

