

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah untuk membentuk pendidikan karakter dan memahami konsep dasar dari suatu ilmu sehingga dapat dipergunakan saat menghadapi suatu permasalahan dan dapat mengajarkan kembali kepada orang lain. Tujuan pendidikan tersebut dapat terwujud melalui kegiatan belajar dan proses pembelajaran yang dapat dilakukan di lingkungan sekolah. Gagne & Briggs (2008) menyatakan belajar yaitu berubahnya perilaku adanya stimulus dan respon sehingga secara tidak sadar dapat menguatkan kembali perubahan tingkah laku yang dialami. Perubahan tingkah laku akibat dari belajar akan menuju kearah perubahan yang lebih baik lagi. Tentunya dalam belajar seseorang akan menggunakan caranya tersendiri sehingga hasil belajar atau perubahannya juga akan berbeda-beda di setiap individunya.

Dalam melakukan kegiatan belajar pastinya akan adanya belajar bermakna. Belajar bermakna tersebut, mengaitkan ilmu yang baru didapat dengan ilmu yang sudah diketahui sebelumnya sehingga dapat digunakan pada saat diperlukan. Agar belajar bermakna tersebut dapat berjalan dengan baik, perlu adanya kegiatan yang menyenangkan bagi siswa salah satunya adalah pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan pada lingkungan SD adalah masih berstandar Dasar. Dalam pembelajaran SD banyak mata pelajaran yang harus dipelajari oleh anak, pelajaran wajib di SD yaitu matematika. Menurut Iswadi & Sarah (2019)

matematika yaitu pelajaran tentang menghitung angka, rumus-rumus berpola, sarana berfikir, kumpulan sistem dan bagian alat.

Pembelajaran matematika di SD adalah pembelajaran yang mengaitkan teori dengan kehidupan nyata siswa di masyarakat. Namun, banyak siswa yang menganggap matematika sulit dikarenakan objek abstrak dalam matematika akan susah dipahami siswa yang masih berorientasi pada benda-benda yang nyata atau konkret. Selain itu, matematika dianggap dapat menumbuhkembangkan kemampuan dan membentuk pribadi siswa yang berpedoman terhadap perkembangan pengetahuan dan teknologi.

Japa dan Suarjana (2014) menyatakan tujuan dibelajarkannya matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) Memahami konsep matematika, mengetahui kaitan konsep baru dengan konsep yang sudah ada dan mampu menerapkan konsep tersebut dengan baik dan tepat dalam memecahkan masalahnya. (2) Menerapkan konsep yang sudah dipahami di dalam kehidupan sehari-hari, mengolah konsep matematika dalam memecahkan suatu masalah, mengumpulkan bukti, serta menjelaskan ide atau solusi yang didapatkan mengenai suatu konsep. (3) Memecahkan masalah. Dalam melakukan kegiatan memecahkan suatu masalah, individu harus memiliki kemampuan memahami masalah tersebut, mencari solusinya, dan menerapkan solusi yang dapat memecahkan masalah tersebut. (4) Menyampaikan idea tau solusi dari masalah yang dihadapi melalui simbol, tabel, atau media lainnya untuk memperkuat solusi yang diperoleh. (5) Menghargai ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari seperti rasa ingin tahu yang tinggi, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika

itu sendiri dan tentunya percaya diri untuk mengungkapkan solusi dari permasalahan yang dihadapi setiap individu.

Agar kegiatan belajar mengajar menyenangkan memerlukan suatu cara tertentu. Cara yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran bisa menggunakan strategi, pendekatan, metode ataupun model. Dalam pembelajaran matematika bisa menggunakan model atau metode yang sesuai dengan tingkatan kelas ataupun kemampuan dari guru untuk menerapkannya. Namun kenyataannya banyak guru menggunakan metode yang akan membuat siswa bosan atau tidak ingin belajar matematika. Selain model atau metode yang membosankan, media yang dipergunakan dalam pembelajaran terbatas pada buku paket sehingga siswa menjadi kurang terdorong untuk belajar matematika.

Berikut permasalahan yang diperoleh saat wawancara dengan guru wali kelas V gugus IV tanggal 20 dan 21 Nopember 2019. Pertama, siswa merasa takut dan sulit memahami matematika. Kedua, dasar matematika seperti perkalian dan pembagian masih belum dipahami oleh siswa. Ketiga, siswa kurang kreatif dan inovatif. Hal tersebut dikarenakan saat diberikan tes oleh guru, siswa tidak bisa mengerjakan kecuali diberikan contoh terlebih dahulu. Keempat, belum memahami soal cerita dengan baik. Siswa yang diberikan contoh soal cerita dapat dimengerti namun, jika kata dalam soal cerita tersebut dibalik maka siswa tersebut tidak dapat menjawab soal. Kelima, dampak dari keempat masalah tersebut adalah hasil belajar siswa yang akan menurun.

Selain itu, berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Gugus IV Kecamatan Buleleng pada tanggal 20 dan 21 Nopember 2019, diketahui bahwa sebagian besar siswa takut belajar matematika. Penyebab dari hal tersebut adalah:

1) model yang digunakan guru bersifat monoton yaitu ceramah dan penugasan. 2) pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan sumber dari buku paket saja. 3) penggunaan media yang kurang menarik. Hal tersebut berdampak kurangnya pemahaman materi khususnya pada mata pelajaran matematika sehingga hasil belajar rendah. Berikut ini pencatatan data nilai UTS siswa dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1
Hasil belajar UTS Matematika siswa kelas V di gugus IV Kecamatan Buleleng

No.	Nama sekolah	Kelas	KKM	Tuntas	Persentase (%)	Tidak Tuntas	Persentase (%)
1	SD N 1 Penglatan	V	60	6	37,50	10	62,50
2	SD N 2 Penglatan	V	60	7	31,82	15	68,18
3	SD N 3 Penglatan	V	65	5	23,81	16	76,19
4	SD N 1 Alasangker	V	63	9	50,00	9	50,00
5	SD N 2 Alasangker	V	62	4	14,81	23	85,19
6	SD N 3 Alasangker	V	70	7	29,17	17	70,83

(sumber : Daftar Nilai Guru Kelas V di Gugus IV Kecamatan Buleleng)

Berdasarkan data tabel tersebut, dapat dilihat bahwa masih terdapat kesenjangan diantara harapan dengan kenyataan. Hal tersebut terlihat jelas perbedaan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Selain itu, dilihat dari presentase siswa yang tuntas bergerak mulai 14,81% sampai 50%, yang jika dikategorikan gagal dan rendah. Sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas masih cukup banyak. Kurang maksimalnya guru dalam melaksanakan pembelajaran menyenangkan bagi siswa akan mengakibatkan siswa cepat bosan

dan takut belajar matematika sehingga terpengaruh terhadap hasil belajarnya. Salah satu yang tepat adalah model pembelajaran *example non example*.

Example non example merupakan cara membelajarkan siswa dengan menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar, sehingga secara tidak langsung konsep yang akan disampaikan guru akan diingat oleh siswa. Strategi ini memiliki tujuan untuk melatih siswa untuk memecahkan masalah yang diberikan guru baik berupa gambar atau media lainnya yang dapat menuntun siswa untuk berfikir kritis. Menurut Kurniasih & Berlin Sani (2016) model pembelajaran ini lebih menekankan siswa untuk mendefinisikan sebuah konsep dari suatu materi. Berikut ini strategi yang dapat digunakan untuk menuntun siswa untuk berfikir lebih kritis, yaitu *examples* (contoh konsep yang sedang dibahas), dan *non examples* (contoh konsep yang tidak dibahas). Setelah mengetahui hal penting tersebut, perlu pula mengizinkan siswa untuk menggabungkan konsep yang sudah ada dengan kedua contoh tersebut sehingga dapat mengetahui konsep yang benar.

Setiap model dapat digunakan media untuk mempermudah penyampaian materi, begitu pula model *example non example* dipadukan media video. Media video yang digunakan untuk menyampaikan konsep yang sudah ada dalam bentuk audio visual, hal tersebut dikarenakan pada anak kelas V pastinya akan ingin belajar jika medianya menarik bagi siswa dan mudah dipahami oleh semua siswa. Dalam media video juga dapat menggabungkan gaya belajar anak yang beragam sehingga tidak ada tumpang tindih antara satu anak dengan anak yang lainnya. Selain itu, media video lebih menekankan kepada materi disertai gambar-gambar pendukung materi tersebut. Dengan menggunakan model pembelajaran *example*

non example berbantuan media video dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar sehingga pemahaman materi dapat dipahami dengan baik dan jika diberikan suatu tes maka hasil belajarnya akan baik pula.

Bersumber pada permasalahan di atas, dalam menerapkan model *example non example* berbantuan media video berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Untuk melakukan pengukuran, sehingga penelitian ini berjudul “Pengaruh model *example non example* berbantuan media video terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SD Gugus IV Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada latar belakang dapat diidentifikasi permasalahan tersebut sebagai berikut.

- 1) Siswa merasa sulit dan takut belajar matematika
- 2) Siswa kurang kreatif dan inovatif.
- 3) Siswa belum memahami soal cerita dengan baik
- 4) Model pembelajaran yang monoton serta tidak menggunakan media yang menarik bagi siswa
- 5) Hasil belajar siswa yang masih rendah

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan pada identifikasi masalah tersebut. Agar pembahasan ini tidak terlepas dari pokok permasalahan, maka penelitian ini dibatasi pada masalah hasil belajar matematika pada ranah kognitif dan terfokus kepada siswa kelas V SD

gugus IV Kecamatan Buleleng. Penelitian hanya terbatas pada penerapan model *example non example* yang berbantuan media video.

1.4 Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah yang dijelaskan di atas, rumusan masalah penelitian sebagai berikut. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang dibelajarkan model pembelajaran *example non example* berbantuan media video dengan siswa yang dibelajarkan model *discovery learning* berbantuan media video pada mata pelajaran matematika siswa kelas V di SD Gugus IV Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Masalah

Dilihat dari permasalahan yang dirumuskan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang dibelajarkan model pembelajaran *example non example* berbantuan media video dengan siswa yang dibelajarkan model *discovery learning* berbantuan media video pada mata pelajaran matematika siswa kelas V di SD Gugus IV Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini mempunyai 2 manfaat, yaitu manfaat teoretis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan pembelajaran, dan manfaat praktik memberikan dampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil yang diperoleh dapat dijadikan sebagai daftar pustaka bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, dibidang hasil belajar matematika pada penerapan model *example non example* berbantuan media video.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Kegiatan model *example non example*, dapat dijadikan pedoman siswa untuk belajar lebih semangat dan menggunakan media yang menarik.

b) Bagi Guru

Model *example non example* berbantuan media video diharapkan menjadi alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar siswa khususnya muatan materi matematika.

c) Bagi Kepala Sekolah

Memanfaatkan penelitian untuk pemberdayaan guru dan masukan kepada guru guna penciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat dipahami.

d) Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan kajian relevan dalam melakukan penelitian yang lebih luas untuk pengembangan pembelajaran ataupun tugas akhir.