

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum pendidikan merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus-menerus. Hal itu sesuai dengan tujuan dari pendidikan (bimbingan) dan pengajaran yaitu yang membantu anak menjadi orang dewasa mandiri dalam kehidupan bermasyarakat. Pencapaian tujuan ini harus melalui proses pendidikan yang tidak sebentar, proses pendidikan yang ditempuh tidak hanya berlangsung dalam beberapa waktu saja melainkan pendidikan dapat terjadi tanpa adanya batasan waktu. Pendidikan berjalan secara kontinue, bertahap dari manusia dilahirkan sampai akhir hayat mereka. Oleh karena itu, pendidikan dipandang salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi mendatang.

Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu mengantisipasi masa depan. Mengingat sangat pentingnya pendidikan maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga dapat memperoleh hasil yang baik. Matematika adalah bahasa simbol dan ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang

terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan dan pola pikir yang deduktif.

Sundayana (2016: 2) menyatakan bahwa matematika adalah salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi ilmu pengetahuan dan teknologi. Penekanan pembelajaran matematika tidak hanya pada melatih dan hafal fakta, tetapi pada pemahaman konsep, dalam pemahaman tentu saja disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa, mengingat objek matematika adalah abstrak. Karena objeknya abstrak maka penanaman konsep matematika di sekolah dasar dapat mungkin di mulai dari penyajian konkret. Selain itu dalam belajar matematika, memerlukan suatu dorongan (motivasi) yang tinggi.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang bersifat abstrak, sehingga siswa memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat membantu memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Oleh karena itu, penggunaan media untuk pembelajaran matematika sangat dibutuhkan anak dalam mentransfer ilmu yang mereka dapatkan. Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami oleh siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama pada memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan polanya. Akan tetapi sampai saat

ini peserta didik masih menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan rumit. Anggapan ini menyebabkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika menjadi rendah. Diperlukan kreativitas dan inovasi pembelajaran yang tinggi oleh guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran matematika dikelas yang dapat membangkitkan motivasi pada peserta didik, khususnya pada siswa kelas awal, sehingga keterampilan belajar pada mata pelajaran matematika menjadi meningkat.

Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar dan memiliki hasil belajar matematika yang tinggi. Untuk menciptakan pembelajaran tersebut, maka diperlukan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran terutama pada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, serta motivasi peserta didik akan cepat tumbuh. Dengan demikian hasil belajar siswa akan lebih cepat tertanam secara maksimal dalam diri siswa, apabila peserta didik memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah, hingga yang canggih dan mahal. Berbagai sudut pandang mendefinisikan tentang pengertian media salah satunya yaitu, media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan atau isi pelajaran. Dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar-mengajar. Lebih jelasnya, Susanto (2014: 313) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang menyediakan fungsi-fungsi pembelajaran dalam pendidikan, terutama dalam mengantarkan informasi dari sumber ke penerima, yang dapat memfasilitasi dan meningkatkan kualitas belajar siswa. Media pembelajaran merupakan teknologi dalam pembelajaran yang merupakan sebuah cara sistematis dari perancangan, penggunaan, dan evaluasi dari keseluruhan proses belajar mengajar pada subjek tertentu dengan mengombinasikan berbagai sumber daya manusia dan non manusia.

Peranan media pembelajaran sangat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran. Hal ini karena manfaat media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar (Kustandi, 2013: 19).

Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika juga sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Untuk itu guru dituntut lebih kreatif

dan inovatif dalam pembuatan media pembelajaran dengan tujuan agar motivasi belajar siswa lebih meningkat dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang tepat. Jadi hasil belajar siswa akan lebih tinggi.

Kenyataan yang ada di lapangan khususnya di tempat penelitian yaitu di SD Negeri Kalisari, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas, proses pembelajaran matematika masih menggunakan pendekatan konvensional (ceramah) dan kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Guru aktif dalam menjelaskan materi pelajaran sementara siswa hanyalah sebagai pendengar saja. Siswa kurang diikut sertakan dalam pengelolaan informasi, sehingga siswa tidak aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung, dan untuk itu motivasi belajar siswa menjadi rendah, ditandai dengan banyaknya siswa yang bermain sendiri dan bersenda gurau pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran guru terbatas hanya menekankan pada penanaman konsep pada diri siswa, tanpa memperdulikan apakah konsep-konsep yang telah diajarkan sudah dipahami oleh siswa itu sendiri.

Berdasarkan keterangan yang saya peroleh melalui wawancara dengan salah satu guru SD Negeri Kalisari, alasan guru kurang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya pemahaman guru tentang cara atau tahapan dalam penggunaan media pembelajaran. Untuk itu peneliti menggunakan media gambar sebagai bahan tambahan referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya media gambar untuk mata pelajaran matematika pada materi penjumlahan dan

pengurangan bilangan dua angka untuk meningkatkan konsentrasi siswa, keaktifan siswa, motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran dan terutama meningkatkan hasil belajar siswa, pada mata pelajaran matematika. Dari permasalahan yang telah dijelaskan tersebut, maka peneliti melaksanakan penelitian dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Kantong Penjumlahan dan Pengurangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Negeri Kalisari Kecamatan Cilongok Tahun Pelajaran 2019/2020”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan perlu dibatasi sehingga penelitian ini lebih fokus. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media kantong penjumlahan dan pengurangan.
2. Hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka.
3. Subjek penelitian siswa kelas I SD Negeri Kalisari Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2019/2020.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media kantong penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Negeri Kalisari Kecamatan Cilongok Tahun Pelajaran 2019/2020.

2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media kantong penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Negeri Kalisari Kecamatan Cilongok Tahun Pelajaran 2019/2020.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media kantong penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Negeri Kalisari Kecamatan Cilongok Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media kantong penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Negeri Kalisari Kecamatan Cilongok Tahun Pelajaran 2019/2020.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penggunaan media gambar dapat dijadikan referensi dan sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika. Khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka dan meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan referensi bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran. Khususnya media gambar dan pembenahan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif dan variatif, serta mengukur keefektifan guru dalam mengajar.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penelitian ini terdiri dari lima bab yang dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut. Bagian awal terdiri atas halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman persetujuan, nota dinas pembimbing, motto dan persembahan, abstrak, *abstract*, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar lampiran.

Bagian utama terdiri atas bab I, berisi pendahuluan dengan sub-sub: latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Pada bab II, berisi landasan teori dan kajian pustaka dengan sub-sub: deskripsi kajian teoretis, kajian penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Pada bab III, berisi metode penelitian dengan sub-sub: tempat dan waktu

penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel dan indikator penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen, teknik analisis data, dan hipotesis statistik. Pada bab IV, berisi hasil dan pembahasan. Pada bab V, berisi simpulan dan saran. Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran.