

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sektor pendidikan di Indonesia diharuskan dapat berperan aktif serta positif di Era Globalisasi sekarang. Salah satu alternatif dalam sektor pendidikan adalah mempersiapkan sumber daya manusia melalui proses pendidikan. Menurut Nurkholis (2013:27). “Perwujudan Masyarakat yang berkualitas menjadi salah satu tanggungjawab bagi seorang pendidik terutama dalam hal mempersiapkan peserta didiknya agar memiliki peran.

Guru adalah penentu pertama dalam menetapkan kualitas pendidikan, dikarenakan guru sebagai pondasi dalam melahirkan taraf human resources. (SDM). Terdapat beberapa solusi guna menumbuhkan serta mengembangkan sumber daya manusia yang bermutu ialah dengan cara meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di sekolah sesuai dengan pemaparan, Hamdi Supriadi (2016:92) beliau mengemukakan bahwa “Pada prinsipnya pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting dalam pelaksanaan program ketenagakerjaan di negara manapun,” dan dalam kehidupan bermasyarakat apapun, pendidikan merupakan modal yang paling mendesak.

Tanpa disadari pendidikan merupakan hal terpenting untuk mengembangkan seseorang, pendidikan sendiri tidak selalu bersumber dari pendidikan formal saja. namun sebuah pendidikan juga dapat didapatkan melalui pendidikan informal. Pendidikan Formal dan Nonformal mempunyai peran yang sama dalam membangun karakter khususnya anak atau siswa.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 dalam Sistem Pendidikan Nasional, “Pendidikan mempunyai jenis kelembagaan yang berbeda-beda, dikatakan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan metode pengajaran bertingkat.

Peranan Pendidikan untuk generasi bangsa, dengan demikian pembaruan-pembaruan harus tetap dilakukan guna meningkatkan mutu pendidikan suatu bangsa bermoral. Terdapat beberapa upaya yang sudah ditempuh dalam rangka meningkatkan kualitas belajar mengajar, salah satunya: Pembaruan terhadap Kurikulum, ekspansi terhadap model pembelajaran, peningkatan berbagai media pembelajaran, perubahan pada sistem penilaian serta berbagai macam upaya lainnya. Adapun salah satu yang menjadi unsur kajian yang memiliki hubungan kegiatan terhadap murid, serta capaian belajar terhadap siswa yaitu pemilihan media pembelajaran yang akan dipakai oleh guru atau tenaga pendidik untuk menyampaikan suatu informasi atau paparan materi.

Ketika pembelajaran berjalan di dalam kelas cenderung kepada guru saja dan mengakibatkan peserta didik kurang aktif, dikarenakan pemilihan media ajar yang dipakai oleh guru bersifat monoton atau masih jarang untuk dihadirkan dalam mendukung pemahaman konsep terhadap materi yang disajikan. Terdapat beberapa cara mengubah paradigma pembelajaran. Di sini guru tidak hanya pusat pembelajar, akan tetapi guru sebagai seorang pemandu, fasilitator serta motivator. Dalam Belajar mengajar di kelas memerlukan partisipasi siswa. Oleh karena itu, media pendidikan sangatlah penting dikembangkan, guna menumbuhkan keaktifan murid dalam proses belajar mengajar khususnya pelajaran ilmu bilangan dan angka.

Pengaplikasian alat pembelajaran pada pelajaran Matematika, diharapkan nantinya murid tidak merasa jenuh dan sebisa mungkin dapat merangsang daya pikir anak dimana pelajaran Matematika adalah pelajaran yang sangat menyenangkan, tidak hanya itu ketika kegiatan belajar mengajar di kelas berlangsung kiranya dapat melahirkan suasana mengasikkan.

Pembelajaran Matematika yang ada di sekolah dasar membutuhkan alat peraga yang bisa memperluas materi yang telah diterimanya dan diimplementasikan dalam bentuk pengalamannya sendiri. Senada dengan Anwar Zul (2012:28) mengungkapkan bahwa “Pemanfaatan bahan pembelajaran khususnya dalam pendidikan matematika dapat menjadi pendekatan yang mudah asalkan bahan tersebut memenuhi syarat sebagai alat pengajaran yang dapat merangsang minat, motivasi dan pemahaman siswa”.

Dengan berbagai pemaparan yang ada, jelas pembelajaran matematika berbanding terbalik dengan kenyataan ketika melaksanakan observasi. Dengan dilakukannya observasi pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 3 Pagerungan Besar, menunjukkan bahwa terdapat beberapa orang anak/peserta didik dari kelas 1 belum memenuhi nilai KKM terhadap mata pelajaran Matematika. Dengan ketidak tuntasan nilai KKM yang dicapai maka sedemikian ini sangat dikhawatirkan melihat nilai KKM itu sendiri hanya 70.

Mata pelajaran matematika yang tergolong minim dapat dinaikkan melalui penanaman konsep yang baik dari sekarang, Treatment atau bimbingan pelaksanaannya dapat dilakukan dengan memberikan beberapa persoalan

masalah pada yang memiliki hubungan dengan pembelajaran Matematika itu sendiri.

Terdapat beberapa fungsi Aritmatika yaitu sempoa, Sempoa adalah alat hitung, Sempoa mempunyai beberapa manfaat ketika peserta didik sedang mengoprasikannya, adapun manfaat Sempoa menurut Roples Dianto dkk (2018:148): (1). Meningkatkan fungsi otak kanan dan kiri termasuk kemampuan analitis, memori, logika, penglihatan, kemandirian, pengambilan keputusan, penemuan dan penerapan. (2). Mengembangkan pemikiran kreatif, logika, proses berpikir, konsentrasi dan memori. (3). Meningkatkan kecepatan, ketepatan dan efisiensi berpikir. (4). Merasa lebih baik tentang penataan ruang karena pengaruh konsep sempoa pada otak kita. (5). Bagi anak-anak yang hafal teknik penjumlahan berganda, aritmatika mental sangat berguna. dan (6). Kembangkan kebiasaan berpikir. Tidak jarang kita temui murid sekolah dasar saat belajar pembelajaran Matematika mereka akan menggunakan suatu alat bantu, baik berupa lidi yang dipotong secara kecil maupun alat bantu yang berbentuk manik, Sempoa bisa diaplikasikan bagi berhitung penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian dengan memindahkan satu persatu manik yang ada pada sebuah batang.

Dengan berbagai uraian serta pemaparan yang ada, peneliti melakukan sebuah penelitian berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sempoa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDN 3 Pagerungan Besar”**.

B. Batasan Masalah

Dengan latar belakang masalah di atas, maka dapat dikatakan peneliti hanya memberikan batasan penelitiannya pada :

1. Media Pembelajaran Menggunakan Sempoa
2. Hasil Pendidikan Matematika Siswa SDN 3 Kelas 1 Pagerungan Besar”

C. Rumusan Masalah

Logika di balik masalah di atas adalah:

1. Apakah penggunaan materi pembelajaran sempoa berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar?
2. Seberapa Besar Pengaruh penggunaan media pembelajaran sempoa terhadap peningkatan hasil belajar?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan masalah yang dimaksud yakni:

Guna mengetahui manfaat sempoa terhadap peningkatan hasil belajar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis yaitu

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika kelas 1 SDN 3 Pagerungan Besar.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Siswa

- 1) Diperkirakan mampu mendorong murid jadi aktif dan giat Ketika belajar mengajar berlangsung di kelas.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, termasuk menerapkan kemampuan akademik matematikanya.

b. Bagi Guru

- 1) memberikan informasi kepada tenaga pengajar khususnya pada mata pelajaran matematika, bagaimana penggunaan sempoa dalam pengajaran matematika.
- 2) Sehingga guru matematika dapat inovatif dan kreatif dalam memilih materi pelajaran sesuai.

c. Sekolah

Menyediakan buku-buku lain untuk dijadikan acuan pada pelaksanaan pendidikan, khususnya mengenai mutu pendidikan di sekolah dasar.

d. Peneliti

Untuk meningkatkan ragam wawasan pengetahuan dibidang pendidikan tentang penggunaan media Sempoa terhadap capaian belajar peserta didik.