

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kata “Pembelajaran” adalah terjemahan dari “*Intruction*” yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat (Sanjaya. 2014:102) adalah proses perkembangan teknologi yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu lewat berbagai macam media, seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio, dan lain sebagainya, sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam mengajar mengajar.

Berdasarkan pendapat diatas, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan sekolah, untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan efektif dengan melalui berbagai macam media, seperti gambar, program televisi, audio, dan lain-lain. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menarik, efektif, kreatif, dan inovatif yang berpusat kepada peserta didik (*Student Centered*).

Pembelajaran dalam Sekolah Dasar mempunyai beberapa macam, bisa berupa pelajaran untuk pendalaman sikap, pelajaran non-eksak yang seperti contoh Bahasa Indonesia dan pelajaran eksak yang berupa Matematika.

Matematika adalah suatu cara untuk menenukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informatika,

menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggugah hubungan-hubungan. (Hasratudin, 2014:30). Menurut Dikmenum (2005:1) matematika berasal dari bahasa latin *mathanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.

Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan yang diajarkan mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Atas dasar hal tersebut, maka pelajaran matematikamenjadi perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar (SD) untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Dalam pembelajaran matematika guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran matematika yang menyenangkan guru harus didukung oleh alat belajar yang menarik minat belajar sehingga peserta didik tidak merasa bahwa pelajaran matematika adalah pembelajaran yang sulit dipahami tetapi merasa pembelajaran matematika sebagai pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Oleh karena itu diperlukan media yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar.

Menurut Rosi dan Breidle (dalam Sanjaya. 2006:163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang

dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar, dan digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media juga harus dipilih sesuai dengan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Oleh sebab itu, ketepatan memilih media pembelajaran merupakan faktor pendukung dalam sukses tidaknya guru mendidik anak didik menjadi generasi yang dapat diandalkan dan dibanggakan kelak. Oleh karena itu guru harus menggunakan media pembelajaran yang tidak saja membuat proses pembelajaran menjadi menarik, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkreasi dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran.

Pada saat peneliti melakukan observasi di SDN TALANG I Kecamatan Saronggi, peneliti menemukan kondisi dilapangan yang mengindikasikan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, kurangnya keterampilan guru dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran, kurangnya kreatifitas guru untuk memanfaatkan media. Untuk itu diperlukan alat atau media yang dapat menarik semangat peserta didik dalam belajar. Selain itu juga ditemukan peserta didik yang kurang semangat dalam belajar, suka gaduh, menjadi sulit diarahkan dan lebih sering tidak tuntas

dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal tersebut nampak dari hasil ulangan harian matematika.

Dalam mata pelajaran matematika memperoleh hasil belajar yang kurang maksimal karena masih banyak yang tidak memenuhi KKM. KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah adalah 68. Berdasarkan nilai ulangan harian matematika yang peneliti dapat dari wali kelas II terdapat 9 siswa yang tidak memenuhi KKM.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. (Suprijono, 2010:05). Jadi hasil belajar akibat dari kegiatan belajar untuk memperoleh pengetahuan dan perubahan perilaku kearah tercapainya hasil belajar.

Untuk mengatasi hal tersebut perlu diadakan uji coba dengan menggunakan media yang murah dan sederhana yang mudah dipahami peserta didik yaitu media Kereta Bilangan. Media pembelajaran dimaksudkan dalam penelitian ini adalah media yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran matematika terutama pada materi mengurutkan Bilangan Bulat.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti bermaksud untuk meneliti dan membuat judul proposal “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KERETA BILANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SDN TALANG I.”

B. Identifikasi Masalah

Seperti yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mata pelajaran matematika kurang menarik dan dianggap sulit bagi siswa.
2. Guru jarang menggunakan media pada pembelajaran matematika.
3. Hasil belajar peserta didik terhadap materi Mengurutkan Bilangan Buat yang masih rendah.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti maka diberikan batasan-batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II Semester Genap di SDN TALANG I.
2. Peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu Media Kereta Bilangan.
3. Materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengurutkan bilangan bulat.
4. Pengetahuan adalah informasi yang telah dikombinasikan dengan pemahaman dan potensi untuk menindaki yang lantas melekat dibenak seseorang. Pengetahuan memiliki kemampuan pediktif terhadap sesuatu sebagai hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka di dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan media kereta bilangan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN TALANG I?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan target yang ingin dicapai. Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kereta bilangan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN TALANG I.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Dengan menggunakan media kereta bilangan dapat mempermudah dalam memahami materi mengurutkan bilangan bulat sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

2. Bagi sekolah

Dapat membantu meningkatkan kualitas hasil belajar dalam pelajaran matematika yang berdampak pada kualitas pendidikan sekolah. Khususnya bagi guru bidang studi agar mengoptimalkan media dalam pembelajaran serta menambah wawasan dalam menentukan strategi, metode, dan media yang sesuai dengan materi pelajaran.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan gambaran dalam masalah pemanfaatan media kereta bilangan dalam pembelajaran. Selain itu, dapat menginspirasi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan.

G. Definisi Operasional

Penjelasan teori dari penelitian Kuantitatif yang berjudul: pengaruh penggunaan media kereta bilangan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN TALANG I”, sebagai berikut.

1. Media

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “*Medium*” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. (Mudlofir, 2013:109)

2. Media Kereta Bilangan

Media kereta bilangan adalah media yang terbuat dari bekas botol air, tutup botol, kayu, karet, sedotan, kertas origami. Media ini berbentuk seperti mobil-mobilan.

3. Hasil belajar

Hasil belajar berupa perubahan perilaku atau tingkah laku. Seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan motorik, atau penguasaan nilai-nilai (sikap). (Winataputra, 2006:2.6)

Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan diantara hal-hal itu. Untuk dapat memahami struktur dan hubungan-hubungannya diperlukan penguasaan tentang konsep-konsep yang terdapat dalam matematika. (Karso, 2006:1.40).