

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi manusia, tujuan pendidikan adalah dapat mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, menjalankan kehidupan sesuai dengan norma yang ada. Dalam proses pendidikan kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa dan terjadi hubungan timbal balik secara langsung di dalam kelas untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan pendidikan adalah mampu merubah tingkah laku dalam diri siswa ke arah yang lebih baik, dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang sebaik baiknya sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing adalah harapan semua pihak.

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Pada waktu bayi, seorang bayi menguasai keterampilan-keterampilan yang sederhana, seperti memegang botol dan mengenal orang-orang di sekelilingnya. Ketika menginjak masa anak-anak dan remaja, sejumlah sikap, nilai, dan keterampilan berinteraksi sosial divapai sebagai kompetensi. Pada saat dewasa, individu diharapkan telah mahir dengan tugas-tugas kerja tertentu dan keterampilan-keterampilan fungsional lainnya, seperti mengendarai mobil, berwiraswasta, dan menjalin kerja sama dengan orang lain. (Baharuddin, dkk, 2015:13)

Menurut Hamalik (2012:36) belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni *mengalami*. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat menentukan hasil dari tujuan pembelajaran. Seringkali saat ini banyak guru melakukan kegiatan pembelajaran tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan, karena kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya guru dalam menguasai keterampilan mengajar dan menerapkannya dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran matematika di sekolah pasti semua guru berharap bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Namun harapan tak lepas dari hambatan.

Salah satu hambatan yang sering dihadapi guru dalam proses pembelajaran matematika ialah kurangnya pengetahuan guru terhadap macam-macam metode pembelajaran. Selama ini proses pembelajaran Matematika kebanyakan masih menggunakan metode ceramah. Dimana guru hanya memberikan pengetahuan kepada siswa yang duduk, diam, dengar, catat dan hafal tanpa melibatkan para siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik minat dan perhatian siswa. Selain itu Guru jarang

menggunakan media pembelajaran apalagi kebanyakan siswa menganggap mata pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang menakutkan dan sulit. Apabila kondisi tersebut terus dibiarkan akibatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika lemah dan nilai akhir yang dicapai siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan observasi yang diperoleh di SDN Talango I, pada hari Jum'at tanggal 23 maret 2018, bahwa proses pembelajaran yang terjadi di SDN Talango I kurang efektif, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. masih banyak siswa yang lemah dalam mata pelajaran Matematika, Pemahaman terhadap mata pelajaran Matematika masih rendah dan membuat para guru harus lebih pintar dalam memilih dan menentukan metode dan media yang akan dipakai, namun pembelajaran di SDN Talango I metode yang dipakai oleh guru adalah metode ceramah dan media pembelajaran yang dipakai hanya papan tulis dan hanya berpacu pada buku. Hal ini menyebabkan pembelajaran Matematika kurang dapat melatih siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif karena siswa tidak diberikan pengalaman langsung dalam belajar Matematika sehingga terkadang mereka merasa jenuh dalam menerima pelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IIA SDN Talango I, masih banyak siswa yang lemah dalam pelajaran Matematika. Hal tersebut terjadi karena kegiatan pembelajaran Matematika cenderung dilakukan dengan metode ceramah. Dalam penggunaan media, guru sekedar menggunakan media gambar yang tertera di buku saja. Hal ini menyebabkan

siswa masih merasa kesulitan dalam menerima pelajaran. Penyampaian materi pembelajaran Matematika tanpa adanya media pembelajaran akan menyebabkan siswa merasa bosan dan sulit memahami materi yang diajarkan, hal tersebut tentunya menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika khususnya pada materi mengurutkan bilangan. Berdasarkan konfirmasi yang dilakukan dengan guru kelas IIA masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dimana dimana KKM pembelajaran Matematika yaitu 70. Dari jumlah 25 siswa masih ada sekitar 30% atau 17 siswa yang hasil belajarnya masih dibawah KKM dan sisanya 70% atau 8 siswa yang lain memenuhi KKM. Sehingga untuk memenuhi KKM siswa harus melakukan remedial.

Untuk membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, merasa tertarik dan mudah memahami materi, Sebagai langkah awal perbaikan pada hasil belajar siswa di SDN Talango I, salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Setiap kegiatan pembelajaran matematika, media pembelajaran dapat sangat membantu guru maupun peserta didik dalam menjelaskan maupun memahami materi ajar yang sedang dibahas. Banyak peserta didik yang beranggapan bahwa: “matematika itu sulit”, “matematika itu banyak rumus”, “matematika itu menjadikan kepala pusing” atau banyak anggapan-anggapan negatif lainnya. Untuk dapat mengubah anggapan-anggapan itu, sebagai guru harus dapat berpikir kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satu cara yang dapat ditempuh yaitu dengan

menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini bertujuan agar dapat menarik minat peserta didik untuk belajar matematika dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga pada akhirnya nanti hasil belajar matematika akan menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. Guru dapat menggunakan benda-benda yang ada di sekeliling untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Guru juga bisa membuat sendiri media pembelajaran tersebut yang tentunya sesuai dengan materi yang akan dipelajari

Media pembelajaran merupakan piranti yang memegang peranan tersendiri dalam proses pembelajaran. Teori-teori yang dikembangkan dari berbagai penelitian tentang media komunikasi telah memberi arti tersendiri bagi pengembangan pembelajaran (Yamin, 2008:173).

Untuk itu peneliti di sini membuat suatu media pembelajaran yang digunakan dalam suatu penelitian. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengerti cara mengurutkan bilangan. Untuk itu, media pembelajaran yang digunakan adalah *T-Shirt Number* (kaos bilangan) yang dibuat dalam bentuk tiga dimensi. Di sini peneliti menggunakan bahan-bahan dan alat-alat yang mudah ditemukan dalam kehidupan hari-hari.

Untuk membuatnya, bahan-bahan yang dibutuhkan adalah kertas karton, tali rafia, kardus, penjepit pakaian. Lalu alat-alat yang dibutuhkan adalah gunting dan spidol. Cara membuat *T-Shirt Number* tersebut, yaitu: (1) buatlah pola kaos/pakaian pada kertas karton, kemudian gunting; (2) Lalu tulis angka pada karton yang sudah berbentuk pakaian tadi. (3) Setelah itu untuk

menggunakannya pertama-tama pasang tali rafia terlebih dahulu, kemudian letakkan karton pakaian tersebut sesuai urutan pada jepitan pakaian yang sudah digantung. *T-Shirt Number* siap digunakan. Dengan media pembelajaran yang menarik, peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga suasana belajar akan lebih kondusif dan menyenangkan. Dengan begitu peserta didik akan lebih mengerti dengan apa yang dijelaskan oleh gurunya. Terutama untuk peserta didik tingkat Sekolah Dasar atau sederajat, mereka akan lebih tertarik jika mereka diberikan bentuk langsung dalam pembelajarannya.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media *T-Shirt Number* pada Siswa Kelas II SDN Talango I Kecamatan Talango Kabupaten Sumenep Tahun Pelajaran 2018/2019”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media *T-Shirt Number* terhadap pembelajaran matematika pada siswa kelas IIA SDN Talango I Kecamatan Talango Kabupaten Sumenep Tahun Pelajaran 2018/2019 ?
2. Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media *T-Shirt Number* pada Siswa Kelas IIA SDN Talango I Kecamatan Talango Kabupaten Sumenep Tahun Pelajaran 2018/2019

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat mengetahui secara objektif tentang rancangan dan pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan penggunaan media pembelajaran *T-Shirt Number* terhadap mata pelajaran Matematika siswa kelas II SDN Talango I.
- b. Dapat mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran Matematika dengan penggunaan media pembelajaran *T-Shirt Number* terhadap mata pelajaran Matematika siswa kelas II SDN Talango I.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu mengaitkan konsep yang ada di buku dengan pengalaman yang diperoleh di lapangan
- 2) Dengan menggunakan media *T-Shirt Number* pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
- 3) Dapat meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada materi mengurutkan bilangan

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif kepada guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan.

- 2) Dapat memberikan wawasan kepada guru dalam menanamkan prinsip matematika

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat mengetahui secara objektif tentang rancangan dan pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan penggunaan media pembelajaran *T-Shirt Number* terhadap mata pelajaran Matematika siswa kelas II SDN Talango I.
- 2) Dapat mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran Matematika dengan penggunaan media pembelajaran *T-Shirt Number* terhadap mata pelajaran Matematika siswa kelas II SDN Talango I.

D. Devinisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah pokok yang digunakan dalam penelitian ini, maka akan dijelaskan beberapa istilah khususnya yang dipakai dan mengacu pada variabel. Istilah-istilah yang dimaksud adalah :

1. Media

Media adalah kata jamak dari medium berasal dari kata latin memiliki arti perantara (*between*). Secara definisi media adalah suatu perangkat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi (Yamin, 2008:176)

2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. (Suhana, 2014:61)

3. Hasil belajar

Hasil Belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya (Kunandar, 2015:62).

4. Matematika

Matematika, menurut Ruseffendi (1991), adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika menurut Sodjadi (2000), yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif (Heruman, 2007:1).