

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pola umum kegiatan pengajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dengan anak didik dengan bahan sebagai perantaranya. Guru yang mengajar, anak didik yang belajar. Maka guru adalah orang yang menciptakan lingkungan belajar bagi kepentingan belajar anak didik. Anak didik adalah orang yang digiring ke dalam lingkungan belajar yang telah diciptakan oleh guru. Gaya mengajar guru mempengaruhi gaya belajar siswa. (Bahri, 2006 : 114-115)

Berdasarkan uraian di atas telah jelas bahwa gaya mengajar guru mempengaruhi cara belajar siswa, maka dari itu dalam mengajar guru harus lebih kreatif agar proses belajar mengajar tidak monoton. Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan pendidikan tahap awal dalam jenjang pendidikan nasional, penanaman konsep pada tingkat dasar inilah harus lebih dalam dan kuat agar peserta didik mempunyai bekal yang sangat kuat untuk memasuki ke jenjang yang lebih tinggi. Dalam tingkat SD ada beberapa mata pelajaran yang ditempuh oleh anak didik, diantaranya adalah mata pelajaran Matematika.

Matematika merupakan ilmu yang mempunyai peran penting untuk memajukan daya pikir manusia. Matematika juga merupakan mata pelajaran pokok dan wajib yang ada di setiap jenjang pendidikan. Karena mata

pelajaran matematika begitu penting, maka konsep dasar yang diajarkan kepada siswa haruslah benar dan kuat.

Namun sampai saat ini terbentuk kesan umum bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit, bahkan ada sebagian siswa beranggapan mata pelajaran matematika adalah pelajaran yang sangat menyebalkan. Akan tetapi tidak sedikit pula banyak siswa yang berprestasi baik tingkat nasional ataupun internasional karena kemahirannya dalam mata pelajaran matematika.

Matematika identik dengan angka, bilangan, dan rumus-rumus yang banyak membuat anak didik merasa malas untuk menghafakalan rumus-rumus dalam materi, kebanyakan siswa cepat menanggapi dan menghafal rumus-rumus, tapi ketika sudah naik ke tingkat atau kelas selanjutnya, apa yang telah ditanggapi dan dihafal semuanya menjadi hilang.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum pada tanggal 12 Desember 2016, peneliti mengamati saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang masih kurang memahami atau kurang paham terhadap materi yang disampaikan guru, siswa tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru. Hal itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Masalah lain yang terjadi dalam proses belajar mengajar adalah cara mengajar guru yang monoton dan tidak memakai media pembelajaran dalam jangka waktu yang lama, sehingga anak didik cepat merasa bosan dan tidak bersemangat dalam kelas, juga tidak memberikan kesempatan kepada siswa

untuk mengeluarkan pendapat dan menemukan ide yang baru, sehingga Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belum tercapai. Hal tersebut nampak dari hasil ulangan harian matematika dimana sejumlah 14 siswa yang tuntas hanya 6 siswa dan yang tidak tuntas 8 siswa.

Matematika merupakan mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran yang nyata yang dapat dilihat langsung oleh siswa, seperti pada mata pelajaran matematika kelas II SD/MI materi mengurutkan bilangan, guru tidak hanya berceramah saja. Akan tetapi guru dapat menggunakan media *jersey* berangka untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengurutkan bilangan.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan dapat dibantu dengan media, media dapat mewakili apa yang kurang mampu ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian anak didik lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media. (Bahri, 2006 : 120)

Tugas seorang guru adalah hanya menjadi fasilitator saja, dalam proses belajar mengajar biarkan siswa yang menemukan sesuatu apa yang telah dipelajari. Dari pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat suatu permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar tepatnya di

MI Miftahul Ulum Desa Kambingan Timur Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep pada mata pelajaran matematika materi mengurutkan bilangan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 2 beliau juga mengatakan.

“dalam mata pelajaran matematika materi mengurutkan bilangan siswa memperoleh hasil belajar yang kurang maksimal karena masih banyak yang tidak memenuhi KKM. KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah adalah 65”. Berdasarkan nilai ulangan harian materi mengurutkan bilangan yang peneliti dapat dari guru matematika kelas II dari jumlah 14 siswa terdapat 5 siswa yang tuntas (35,7%) dan 9 siswa yang tidak tuntas (64,3%)”. (Indriyasmita WR, 2016)

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan di MI Miftahul Ulum, peneliti akan melakukan perbaikan dengan menggunakan media pembelajaran *jersey* berangka. Media *jersey* berangka ini sangat mudah didapat karena terbuat dari kertas karton yang bergambarkan kaos *jersey*.

Maka dengan latar belakang diatas peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Mengurutkan Bilangan Melalui Media *Jersey* Berangka pada Siswa Kelas II MI Miftahul Ulum Kambingan Timur Kec. Saronggi “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat dikemukakan adalah :

1. Bagaimana penerapan media *jersey* berangka sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa materi mengurutkan bilangan kelas II MI Miftahul Ulum Kambingan Timur Kecamatan Saronggi?

2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan media *jersey* berangka materi mengurutkan bilangan kelas II MI Miftahul Ulum Kambangan Timur Kecamatan Saronggi?

C. Tujuan Penelitian

Penulisan penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan penerapan media *jersey* berangka sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa materi mengurutkan bilangan pada siswa kelas II MI Miftahul Ulum Kambangan Timur Kecamatan Saronggi.
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *jersey* berangka.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi semua pihak, antara lain.

- a. Bagi guru.

Memberikan pembelajaran langsung bagi guru tentang pembelajaran yang menggunakan media *jersey* berangka dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat menambah wawasan dalam proses belajar mengajar khususnya pelajaran matematika

- b. Bagi peneliti.

Memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam menerapkan media pembelajaran *jersey* berangka dalam pelajaran matematika, serta

memberikan dorongan untuk melakukan penelitian lagi dalam pelajaran yang lain.

c. Bagi siswa.

Siswa dapat memperoleh pembelajaran matematika yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar matematika.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam penafsiran judul yang penulis maksud, ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan disini, yakni sabagai berikut :

1. Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar mengajar materi mengurutkan bilangan.
2. Bilangan adalah sebutan untuk menyatakan jumlah/banyaknya sesuatu.
3. Media *jersey* berangka adalah media pembelajaran yang terbuat darai potongan karton yang berbentuk kaos *jersey* yang bertuliskan angka sebagai alat bantu mengurutkan bilangan.