

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia dan harus dipenuhi dalam mencapai suatu tujuan, khususnya untuk membangun Negara Indonesia. Majunya suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan dari bangsa itu sendiri karena pendidikan yang berkualitas harus disusun dan ditata sebaik mungkin. Pendidikan diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dalam segi wawasan. Pendidikan yang dimaksud disini bukan bersifat non formal melainkan bersifat formal. Pada dasarnya pendidikan formal meliputi proses belajar mengajar yang melibatkan interaksi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa).

Slafin (dalam Baharudin (2015:165) mengemukakan “Proses belajar dan pembelajaran pendidik harus melibatkan peserta didik aktif dan menjadikan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar dan pembelajaran di dalam kelas”. Proses belajar dapat diartikan sebagai praktik menularkan informasi dan memberi kesempatan terhadap peserta untuk terlibat aktif proses pembelajaran.

Menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa “Proses pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan segala yang mencakup sumber belajar pada lingkungan belajar. Oleh karena itu

terdapat adanya interaksi yang berlangsung dalam proses pembelajaran, yaitu; 1) interaksi antara pendidik dengan peserta didik; 2) interaksi antar peserta didik; 3) interaksi peserta didik dengan narasumber; 4) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan; dan 5) adanya interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sekitar maupun alam sekitar”.

Kemudian Menurut Sanjaya (dalam Rusman, 2015: 22), “Proses pembelajaran adalah proses pembelajaran yang tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar”. Pengaturan lingkungan adalah proses menciptakan iklim yang baik seperti penataan kelas, penyediaan alat dan sumber belajar pembelajaran dan hal-hal yang memungkinkan siswa betah dan merasa senang belajar sehingga mereka dapat berkembang secara optimal dengan bakat atau minat dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Pembelajaran merupakan kegiatan hubungan timbal balik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa, serta antara siswa dengan lingkungan dengan cara memanfaatkan sumber belajar. Proses pembelajaran juga harus mampu memberikan kesempatan terhadap siswa untuk memecahkan suatu masalah, menemukan suatu yang berguna dalam dirinya dan menemukan ide yang baru. Sehingga dalam hal ini, guru mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar untuk menentukan kualitas pembelajaran yang baik. Yang dikatakan kualitas

pembelajaran yang baik adalah mampu menghasilkan hasil belajar yang baik pula.

Hasil belajar adalah pada dasarnya mencakup semua aspek yang berkenaan dengan perubahan dan kemampuan yang dimiliki siswa pada ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) (Taniredja, 2013: 69). Kemampuan dari ketiga ranah tersebut akan menjadi perilaku baru bagi siswa. Pembelajaran harus mampu memberikan perubahan yang mencakup tiga ranah tersebut, apabila siswa berpengetahuan yang luas, terampil dan bersikap dengan baik tentu tersebut adalah suatu hasil belajar yang diperoleh yang melalui latihan-latihan yang telah dilakukan, dan sedangkan pada diri siswa juga harus ada peningkatan dalam mengerjakan tugas atau soal-soal karena siswa jika mengerjakan soal lebih baik dari pada sebelumnya juga perwujudan dari hasil belajar yang diperoleh melalui latihan-latihan. Proses pembelajaran akan dikatakan efektif apabila ketiga aspek yang terdiri dari aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan terlihat sepenuhnya dalam diri siswa.

Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang memfokuskan pada hasil belajar yang harus dicapai oleh peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, dan serta mampu memberikan perubahan terhadap peserta didik. Adapun Menurut Utuh (1987: 12) mengemukakan “Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang

dapat mencapai sesuai dengan perencanaan awal”. Artinya guru harus mampu membuat proses belajar mengajar yang efektif, mampu menarik perhatian dan minat siswa, sehingga siswa merasa senang terhadap pelajaran yang guru ajarkan. Peran seorang guru tidak hanya sekedar untuk menyampaikan materi. Akan tetapi, tugas guru menciptakan suasana proses pembelajaran yang menyenangkan agar proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan mencapai tujuan pembelajaran sehingga perlu adanya penggunaan alat bantu atau media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi terhadap penerimanya. Penggunaan media pembelajaran diharapkan akan mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi. Sehingga guru tidak perlu banyak menjelaskan untuk membuat siswa mengerti semua materi yang disampaikan, cukup dengan menggunakan media maka siswa akan lebih mudah mencerna dan memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran merupakan hal kecil yang sering diabaikan oleh guru. Guru mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran lebih cenderung membuat siswa merasa bosan didalam kelas saat mengikuti proses pembelajaran. Ketika siswa mulai merasa bosan kemungkinan besar materi yang di sampaikan akan sulit dimengerti oleh siswa. Terutama untuk siswa tingkat sekolah dasar yang sering mengalami kesulitan dalam memahami materi jika hanya disampaikan secara verbal tanpa menghadirkan contoh konkret dari materi tersebut.

Perlu diingat, pemilihan media pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Karena peran media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai bahan titik acuan untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan yang dikemukakan (Djamarah, 2010; 121) Manakala penggunaan media pembelajaran diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu. Akan tetapi, media pembelajaran sebagai penghambat dalam mencapai pembelajaran efektif dan efisien.

Keberhasilan penggunaan suatu media pembelajaran merupakan keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri yang pada akhirnya akan menjadi peningkatan bagi mutu kualitas pendidikan. Media pembelajaran diharapkan akan memberikan perubahan terhadap dalam diri peserta didik dalam semua ilmu bidang pengetahuan maupun keterampilan. Sehingga tugas media pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan, kebosanan dan kesulitan dalam proses pembelajaran.

Matematika adalah mata pelajaran yang mempunyai ciri khas dan unik dalam pembelajarannya. Pembelajaran matematika didalamnya mengandung berbagai macam teka-teki karena dalam menyelesaikan soal yang berkaitan yang tidak hanya hanya diselesaikan dengan satu cara saja. Melainkan dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Hal ini sebagai salah satu bukti bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran

yang dapat dikatakan ilmu pembelajaran yang disiplin dalam menunjang dalam keberhasilan peserta didik.

Seorang siswa yang menempuh ujian matematika secara tertulis, sebenarnya peserta didik tersebut dinilai kemampuan penalarannya yaitu kemampuan mengerjakan soal-soal matematika (Sukitman, 2016: 94). Sehingga matematika pembelajaran yang dikenal identik dengan suatu konsep yang abstrak. Sebagian orang mengatakan bahwa pelajaran matematika itu sulit untuk dimengerti pola pikir seperti inilah yang harus di ganti mulai sejak dini. Hal ini disebabkan tidak ada penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan alat bantu atau yang sering disebut dengan media pembelajaran untuk memecahkan masalah. Pembelajaran matematika setiap materinya yang abstrak yang baru dipahami oleh siswa perlu diberi penguatan agar melekat dalam diri siswa dan bertahan lama dalam memori siswa.

Oleh karena itu, dibutuhkan alat bantu (alat peraga) yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Dengan penggunaan alat bantu (peraga) atau media pembelajaran khususnya pada siswa kelas rendah diharapkan mampu meberikan pemahaman secara konkret agar siswa mampu menghayati pelajaran matematika dengan optimal atau sesuai dengan hasil belajar yang diinginkan.

Namun kenyataanya yang terjadi di lapangan, berdasarkan pengamatan awal di kelas II MI Raudlatul Muslim saat proses

pembelajaran matematika dengan materi (perkalian) guru cenderung menggunakan metode konvensional (berpusat pada guru) tanpa melibatkan siswa ikut aktif secara keseluruhan. Pada saat penyampaian materi perkalian guru belum memanfaatkan ataupun mengembangkan media pembelajaran. Sehingga hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang terlihat secara aktif dalam kegiatan proses pembelajaran dan siswa juga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Dan hal ini juga berdampak terhadap nilai hasil belajar siswa yang masih di bawah standar ketuntasan belajar mengajar. Sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah MI Raudlatul Muslim pada mata pelajaran matematika adalah 70. Namun, dari jumlah 14 siswa 9 orang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada di MI Raudlatul Muslim kelas II, yaitu dengan cara memperbaiki proses belajar mengajar melalui dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran berhitung seperti perkalian yaitu media Takaltar atau disebut dengan “Tabel Perkalian Pintar”. Media Takaltar ini adalah media untuk membantu siswa memahami konsep pengoprasian perkalian yang sulit dan media takaltar juga mampu mengembangkan minat belajar siswa bersama teman. Sehingga media pembelajaran TAKALTAR ini menjadikan siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran ataupun memberikan dampak positif terhadap prestasi atau hasil belajar.

Berdasarkan dari uraian diatas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Media TAKALTAR (Tabel Perkalian Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas II MI Raudlatul Muslim Tahun Pelajaran 2020/2021”**

B. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Takaltar (Tabel Perkalian Pintar)
2. Hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan) pada mata pelajaran matematika materi perkalian siswa kelas II MI Raudlatul Muslim Kecamatan Arjasa Kabupaten Sumenep.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan Media Pembelajaran Takaltar (Tabel Perkalian Pintar) pada mata pelajaran matematika Materi Perkalian di kelas II MI Raudlatul Muslim?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika Khususnya Materi Perkalian melalui Penerapan Media Pembelajaran Takaltar (Tabel Perkalian Pintar) pada siswa kelas II MI Raudlatul Muslim?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran Takaltar (Tabel Perkalian Pintar) Pada Mata Pelajaran Materi Perkalian Pada Siswa Kelas II MI Raudlatul Muslim.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian melalui Penerapan Media Pembelajaran Takaltar (Tabel Perkalian Pintar) pada siswa kelas II MI Raudlatul Muslim.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang diatas dirumuskan hipotesis tindakan pada penelitian ini yaitu melalui Media Pembelajaran Takaltar (Tabel Perkalian Pintar), maka hasil belajar siswa pada Pelajaran Matematika di Kelas II MI Raudlatul Muslim Kecamatan Arjasa Kabupaten Sumenep akan mengalami peningkatan.

F. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini, peneliti berharap akan berguna dan hasilnya akan dapat memberikan manfaat. Terdapat dua mamfaat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan baru dalam pembelajaran serta sebagai suatu informasi bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan adanya interaksi media pembelajaran dengan siswa. Sehingga materi yang disampaikan oleh

guru akan lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa khususnya di Sekolah Dasar..

2) Mamfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan mamfaat bagi:

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat mengembangkan aktivitas, kreatif, inovasi dan kemampuan diri.
- 2) Siswa dapat membangkitkan minat belajar dan rasa ingin tahu.
- 3) Siswa dapat memecahkan masalah.
- 4) Siswa dapat berinteraksi dengan baik bersama teman-temannya.

b. Bagi Guru

Sebagai referensi dalam mengembangkan dan meningkatkan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau tolak ukur pemahaman siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian dengan Menggunakan Media Pembelajaran Takaltar.

c. Bagi Sekolah

Sebagai ilmu pembelajaran dalam meningkatkan profesionalisme guru dan kontribusi baik dalam mengembangkan satuan pendidikan MI Raudlatul Muslim Kecamatan Arjasa Kabupaten Sumenep.

d. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan atau wawasan dalam pengalaman mengajar dan sebagai bekal agar kelak menjadi pendidik yang mampu mengembangkan minat belajar siswa melalui kreatifitas dalam menciptakan suatu proses pembelajaran yang mempengaruhi minat belajar siswa dengan adanya penggunaan media.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Takaltar.

Harjanto (2008: 247) mengemukakan bahwa media pembelajaran sebagai pengantar pesen yang terdapat dari berbagai sumber transmisi (yang mungkin manusia ataupun objek yang terkait) kepada penerima pesan (dalam hal proses pembelajaran).

Media pembelajaran takaltar adalah sebuah media atau alat peraga untuk menampilkan informasi dalam bentuk matriks (tabel) untuk memudahkan anak mempelajari perkalian atau menyelesaikan soal yang ada kaitannya dengan masalah pada perkalian.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat kegiatan belajar sehingga memiliki penguasaan terhadap materi pengajaran yang telah disampaikan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan, Purwanto (2010:46).

3. Definisi Pembelajaran

Menurut Hamalik (2001:154) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif karena seringnya berlatih dan pengalaman yang didapatkan dalam kehidupan.

Sedangkan, Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung, yaitu kegiatan tatap muka dengan menggunakan media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan dari berbagai macam pola pembelajaran (Rusman,2015: 21).

4. Matematika

Matematika adalah ilmu deduktif yang tidak menerima generalisasi yang didasarkan pada observasi (induktif) tetapi diterima dengan generalisasi yang didasarkan kepada pembuktian secara deduktif (Sri,2008: 74). Selain itu, sebagaimana yang tercantum dalam standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mata pelajaran matematika (Depdiknas, 2016: 139) telah disebutkan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa dimulai dari tingkat sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif.