

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu peranan penting yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreativitas pendidikan bangsa itu sendiri. Karena itu, peranan pendidikan sangatlah penting sebab pendidikan merupakan lembaga yang berusaha membangun masyarakat dan watak bangsa secara berkesinambungan yaitu membina mental, rasio, intelek dan kepribadian dalam rangka membentuk manusia seutuhnya. Selain itu pendidikan merupakan wadah yang dapat dipandang sebagai pencetak sumber daya manusia yang bermutu tinggi.

Proses pendidikan, khususnya di Indonesia selalu mengalami penyempurnaan yang diharapkan pada jangka panjangnya akan menghasilkan suatu hasil pendidikan yang berkualitas. Para pengelola pendidikan telah melakukan berbagai hal untuk memperoleh kualitas pendidikan yang baik dalam rangka meningkatkan prestasi peserta didik. Tetapi, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan membutuhkan waktu yang panjang, serangkaian proses yang teratur dan sistematis, karena terkait dengan berbagai aspek kehidupan bangsa.

Berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran adalah

suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih adalah matematika. Dibandingkan dengan mata pelajaran lain, prestasi siswa dalam mata pelajaran matematika masih relatif rendah. Faktor-faktor yang menyebabkan prestasi belajar matematika masih rendah salah satunya adalah masih kurangnya penggunaan media yang menarik dan menunjang proses pembelajaran.

Dalam pengajaran matematika diharapkan guru mampu menciptakan dan mempergunakan media yang menarik bagi siswa. Dengan media yang tepat dan menarik diharapkan memiliki dampak positif pada siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan dalam benak siswa. Walaupun siswa termasuk dalam kategori mempunyai kemampuan yang pandai, namun apabila dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media yang mampu merangsang pemikiran siswa maka prestasi belajar siswa tidak akan sebagus dibanding dengan pembelajaran yang didukung media yang tepat .

Pada umumnya, pengajaran yang sering disodorkan oleh guru hanya berupa teori – teori untuk dihafal kemudian diuji. Padahal, belajar dengan cara menghafal sungguh mematikan kreativitas otak untuk berpikir. Guru mendominasi pembelajaran dengan penjelasan tanpa

didukung media yang memadai, sedangkan murid hanya pasif dalam menerima teori – teori yang diberikan oleh guru.

Berkaitan dengan hal tersebut, permasalahan yang sama juga terjadi di SD Negeri 1 Kandangan Purwodadi di mana kegiatan pembelajaran didominasi ceramah guru tanpa media yang jelas, sehingga pembelajaran dianggap tidak menarik oleh siswa. Dalam proses pembelajaran selama ini, guru masih senantiasa mendominasi kegiatan dengan penjelasan yang masih abstrak, sementara siswa sebagai objek hanya bisa mendengarkan tanpa ada contoh yang kongkrit untuk memantapkan pemahamannya dan menyebabkan nilai siswa hanya rata-rata 59,25.

Media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar karena dapat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa diharapkan memahami materi secara mendalam dengan dipergunakannya media pembelajaran karena dapat berdampak pada ingatan siswa tentang materi yang telah diajarkan. Setiap konsep akan lebih mudah untuk dipahami dan diingat apabila disajikan dengan media yang tepat.

Salah satu indikator proses pembelajaran yang ideal adalah dengan diperunakannya media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Kesalahan menggunakan media, dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, seorang guru dituntut untuk mendesain suatu media

pembelajaran yang tepat serta dapat diterapkan pada peserta didiknya. Salah satu media dalam pembelajaran matematika yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu media Sedotan (*Drinking Straws*) dan Kantong Bilangan.

Media Sedotan (*Drinking Straws*) dan Kantong Bilangan merupakan suatu media pembelajaran yang berisi kotak – kotak yang bisa dipergunakan untuk mengetahui nilai tempat suatu bilangan dan mempermudah siswa untuk melakukan operasi hitung. Melalui media ini, akan tercipta pemahaman yang mendalam bagi siswa tentang materi yang dipelajarinya yaitu operasi hitung campuran. Suasana belajar yang ditimbulkan akan lebih terasa menyenangkan karena siswa belajar dengan dibantu alat yang bisa membantu mereka menunjukkan nilai tempat suatu bilangan serta memudahkan untuk melakukan operasi hitung, sehingga meningkatkan pemahaman materi dan lebih jauh yaitu hasil belajar siswa.

Dengan berpijak pada beberapa persoalan yang ada, maka hal itulah yang mendorong bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang membahas tentang penerapan media pembelajaran Sedotan (*Drinking Straws*) dan Kantong Bilangan yang diharapkan hasil belajar siswa dalam belajar matematika dapat meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan keadaan riil yang ada di sekolah, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut :

1. Guru hanya menjelaskan konsep materi operasi hitung campuran tanpa contoh yang riil.
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.
3. Siswa masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan dan sulit dipelajari.
4. Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika masih rendah.
5. Pemahaman siswa akan materi operasi hitung campuran masih dangkal.
6. Nilai hasil evaluasi siswa dalam materi operasi hitung campuran masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang disampaikan akan dibahas lebih mendalam dan terpusat pada tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Untuk mendapatkan hasil yang optimal, perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang perlu dibahas adalah “penerapan media pembelajaran dengan menggunakan media Sedotan (*Drinking Straws*) dan Kantong Bilangan pada materi Operasi Hitung Campuran sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar Matematika di kelas IV SD Negeri 1 Kandangan, Purwodadi ”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan penerapan media pembelajaran Sedotan (*Drinking Straws*) dan Kantong Bilangan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi Operasi Hitung Campuran di kelas IV SD Negeri 1 Kandangan, Purwodadi”?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan arah suatu rangkaian kegiatan. Oleh karena itu tujuan penelitian harus ditetapkan terlebih dahulu, dengan maksud supaya kegiatan ini tercapai dalam hasil yang diharapkan serta terlaksana dengan baik dan teratur. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar matematika dengan menerapkan media pembelajaran Sedotan (*Drinking Straws*) dan Kantong Bilangan pada materi Operasi Hitung Campuran di kelas IV SD Negeri 1 Kandangan, Purwodadi”.

F. Manfaat Penelitian

Sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini memberikan manfaat pada pembelajaran matematika.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika terutama pada peningkatan hasil belajar siswa dengan media Sedotan (*Drinking Straws*) dan Kantong Bilangan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Menanamkan kreativitas dalam usaha pembenahan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Memperoleh penguasaan materi pembelajaran yang diajarkan guru.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- 3) Siswa lebih termotivasi dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.

c. Bagi Peneliti Lain

- 1) Sebagai masukan kepada peneliti lain untuk lebih memfokuskan penelitiannya pada upaya peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Sebagai referensi bagi peneliti yang memfokuskan kajiannya pada upaya peningkatan hasil belajar siswa.

d. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu sebagai masukan kepada kepala sekolah, khususnya dalam pembelajaran matematika, bahwa media pembelajaran Sedotan (*Drinking Straws*) dan Kantong Bilangan dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif ,dan efektif serta menjadikan mutu sekolah lebih baik.