

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan faktor penentu dalam kemajuan suatu bangsa. Dengan pendidikan akan melahirkan peserta didik yang cerdas serta mempunyai kompetensi dan skill untuk dikembangkan ditengah-tengah masyarakat. Maka dari itu, pemerintah selalu mengusahakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk kemajuan bangsa. Sesuai dengan yang tertuang dalam Undang-Undang Sisdiknas mengenai tujuan pendidikan nasional yaitu :

Jabaran UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Untuk memenuhi tujuan pendidikan maka diselenggarakan rangkaian kependidikan secara sengaja, berencana, terarah, berjenjang dan sistematis melalui pendidikan formal seperti sekolah. Maka dari itu, sekolah harus memberikan fasilitas yang dapat mengembangkan kemampuan dan keahlian siswa. Selain itu, guru juga dituntut untuk memberikan pembelajaran yang bervariasi serta menyenangkan. Pembelajaran akan terasa menyenangkan dan efektif apabila guru menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran

ini membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, siswa akan lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Dengan begitu, materi yang telah disampaikan guru juga akan mudah dipahami oleh siswa.

Semua siswa harus memahami dan menguasai semua mata pelajaran, termasuk matematika. Matematika ini merupakan ilmu pasti dan sering berkaitan dengan kehidupan manusia. Matematika membantu manusia dalam memahami dan mempelajari permasalahan sosial, ekonomi dan alam. Seluruh kehidupan manusia dari yang sederhana dan kompleks dapat dimasuki oleh matematika karena konsep matematika yang bersifat abstrak, sehingga penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dapat ditinjau dari berbagai sudut. Kegunaan matematika dalam penerapan kehidupan manusia menjadikan sekolah sebagai salah satu pendidikan formal yang mampu mengajarkan matematika.

Di dalam mata pelajaran matematika terdapat ilmu hitung, ilmu ukur dan aljabar dan lain-lain. Matematika dianggap ilmu ratu atau ibunya ilmu, dimaksudkan matematika sebagai sumber dari ilmu lain. Dengan kata lain, banyak ilmu lain yang penemuan dan pengembangannya bergantung pada matematika. Maka dari itu, matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting. Namun masih banyak siswa yang menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Hal ini menyebabkan siswa merasa takut dan malas untuk mempelajari matematika. Sehingga siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Seorang guru harus bisa membangkitkan semangat atau antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Walaupun guru hanya berperan sebagai fasilitator, akan tetapi guru juga harus membimbing dan mengarahkan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, guru harus memperhatikan kondisi siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang pada akhirnya siswa memperoleh hasil belajar yang optimal. Dalam hal ini, guru harus memberikan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik salah satu faktor utamanya adalah kemampuan guru menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini berfungsi untuk membuat konkrit konsep-konsep dalam matematika yang bersifat abstrak. Konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik dapat dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Pada kenyataannya kegiatan belajar mengajar di SD Muhammadiyah Program Khusus Nogosari pada kelas II masih bersifat tradisional. Tradisional ini maksudnya bahwa dalam mengajar matematika guru tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah serta hanya berpedoman pada buku paket saja. Proses pembelajaran yang bersifat tradisional ini tentu hasilnya juga tentu belum dapat memuaskan.

Menurut keterangan dari guru matematika pada kelas II di SD Muhammadiyah Program Khusus Nogosari, bahwa hasil tes siswa ada beberapa yang belum memenuhi KKM. Dari siswa kelas II tersebut yang

memenuhi KKM dalam pembelajaran matematika baru 20 %. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Beberapa kemungkinan yang menjadi akar penyebab rendahnya hasil belajar matematika antara lain: (1) Guru tidak menggunakan media dalam mengajar; (2) Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran; (3) Siswa rame pada saat pembelajaran; (4) Siswa jenuh dan bosan pada pembelajaran yang bersifat monoton; (5) Konsentrasi dan pemahaman siswa kurang setiap pembelajaran matematika karena obyek yang dipelajari dalam matematika bersifat abstrak; (6) Matematika juga bersifat bertahap dan berurutan serta mendasar pada pengalaman sebelumnya.

Kondisi yang demikian ini apabila dibiarkan terus menerus maka akan berdampak buruk pada pembelajaran matematika, siswa akan memiliki hasil belajar yang rendah. Pembelajaran yang bersifat tradisional dan monoton ini akan sangat berpengaruh pada buruknya kualitas proses pembelajaran. Kemudian ketercapaian KKM dapat dipastikan kurang maksimal. Maka perlunya perbaikan dalam proses pembelajaran, yang menyangkut media pembelajaran. Dengan adanya berbagai media pembelajaran, maka guru dapat memilih salah satu media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan. Keadaan siswa di SD Muhammadiyah Program Khusus Nogosari sulit diatur pada saat mereka bosan dengan pembelajaran yang monoton atau tanpa menggunakan media pembelajaran. Akan tetapi, ketika guru memberikan media pembelajaran, semua siswa langsung tertarik dengan media yang dibawa oleh guru. Apalagi

ketika guru memberikan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur bermain ini akan lebih membangkitkan semangat dan antusias siswa. Karena ketersediaan media pembelajaran baik berupa manusia maupun non manusia (hardware dan software) sangat mempengaruhi proses pembelajaran (Wena, Made 2011: 15).

Alternatif pemecahan dari masalah di atas adalah dengan menggunakan media congklak dan manik-manik berantai. Media congklak dan manik-manik berantai bermanfaat untuk mengembangkan logika, seperti berhitung. Sependapat dengan Iva, Rifa (2012: 10) yang mengemukakan bahwa kedua media juga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasar. Kedua media ini membantu siswa untuk memahami konsep abstrak dalam matematika melalui benda-benda konkrit. Media Congklak adalah salah satu permainan yang didalamnya terdapat nilai yang lebih yaitu matematika, khususnya konsep perkalian. Media ini merupakan permainan yang mengandalkan kemampuan berhitung dan ketelitian. Secara tidak langsung siswa dituntut untuk menguasai fakta penjumlahan bilangan satu angka untuk bermain. Congklak mempunyai cekungan besar di kedua ujung dan cekungan kecil berjumlah gajil (7 atau 9 buah) berjajar sepanjang badan perahu yang dimainkan dengan menggunakan biji-bijian. Bentuk dari congklak ini juga menarik untuk siswa, selain dapat digunakan untuk media pembelajaran juga dapat digunakan untuk bermain. Penggunaan media ini sangat mudah, ketika siswa diminta untuk mengalikan bilangan maka siswa harus melakukan penjumlahan berulang. Dengan cara meletakkan biji-bijian

ke dalam cekungan sebanyak bilangan yang dikalikan, kemudian menjumlahkan biji-bijian tersebut.

Media manik-manik adalah alat peraga untuk pembelajaran proses perhitungan perkalian yang menggambarkan secara konkret dengan cara penjumlahan berulang. Adapun bentuknya dapat berupa kubus yang berwarna-warni. Bentuk ini bisa dimodifikasi menjadi bentuk lain asal sesuai dengan prinsip kerjanya, seperti bentuk gelang dan kalung. Adapun penggunaan media ini dengan cara merangkaikan sejumlah manik-manik dalam benang yang telah disediakan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dilakukan penelitian dengan judul **“STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN MEDIA CONGKLAK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MANIK-MANIK BERANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II DI SD MUHAMMADIYAH PROGRAM KHUSUS NOGOSARI TAHUN 2013/2014”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar matematika siswa yang rendah.
2. Siswa menganggap pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit.

3. Pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka peneliti perlu membatasi masalah agar penelitian yang dilakukan lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah perbedaan hasil belajar matematika pada kelas II di SD Muhammadiyah Program Khusus Nogosari tahun 2013/2014 yang menggunakan media congklak dengan menggunakan media manik-manik berantai.

### **D. Rumusan Masalah**

Dari beberapa usulan di atas maka dapat dirumuskan masalah-masalah dalam penelitian ini:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar matematika antara yang menggunakan media congklak dan yang menggunakan media manik-manik berantai pada siswa kelas II di SD Muhammadiyah Program Khusus Nogosari tahun 2013/2014?
2. Media mana yang lebih baik diantara media congklak dan media manik-manik berantai terhadap hasil belajar siswa pada Kelas II di SD Muhammadiyah Program Khusus Nogosari tahun 2013/2014?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika yang menggunakan media congklak dan yang menggunakan media manik-manik berantai pada siswa kelas II di SD Muhammadiyah Program Khusus Nogosari 2013/2014.
2. Untuk mengetahui media yang lebih baik antara media congklak dan media manik-manik berantai terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas II di SD Muhammadiyah Program Khusus Nogosari 2013/2014.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Kegiatan penelitian dapat dibagi dalam dua sifat kegiatan yang bersifat teoritis dan praktis. Kegiatan yang bersifat teoritis adalah kegiatan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan secara teori, sedangkan kegiatan praktis adalah untuk memecahkan masalah aktual yang dihadapi. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan manfaat untuk mendukung teori-teori pendidikan tentang peranan media congklak dan manik-manik berantai sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Sekolah**

- 1) Penggunaan media dapat mendorong sekolah untuk memperbanyak fasilitas yang berkaitan dengan media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



- 2) Sebagai referensi dalam penggunaan media pembelajaran untuk dikembangkan sebagai upaya meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang ada di sekolah.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai masukan kepada guru terkait penggunaan media congklak dan manik-manik berantai dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Sebagai evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika yang dilaksanakan.