

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting bagi manusia karena dengan pendidikan manusia memperoleh pengetahuan serta dapat mengembangkan kemampuan, sikap dan tingkah laku. Salah satunya pendidikan yang sangatlah dibutuhkan oleh manusia adalah pendidikan matematika. Tanpa bantuan matematika tidak mungkin dicapai kemajuan yang begitu pesatnya baik dalam bidang obat-obatan, ilmu pengetahuan alam dan teknologi.

Pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap dalam kebiasaan-kebiasaan, pemikiran, sikap-sikap, dan tingkah laku. G. Thompson (dalam Taufik, 2007:3) Didalam undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional atau yang lebih dikenal dengan sebutan undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) pasal 1 ayat 1 dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dasar merupakan tingkatan pendidikan yang memiliki tujuan untuk menanamkan dasar-dasar ilmu pengetahuan secara umum kepada anak didik. Pada tingkatan pendidikan ini, anak belajar mencoba untuk mengenal dan mengetahui apa yang mereka belum kenal dan apa yang belum mereka ketahui. Anak akan

dihadapkan pada hal-hal baru yang belum mereka tahu, mulai dari mengenal huruf, mengenal angka sampai pada tuntutan anak harus bisa membaca dan menghitung. (Taufik, 2007:7)

Matematika sebagai ilmu eksak yang bersifat deduktif, untuk mempelajarinya tidak cukup dengan hafalan dan membaca, tetapi memerlukan pemikiran dan pemahaman. Penguasaan atas pembelajaran matematika mutlak diperlukan peserta didik dalam mempelajari ilmu pengetahuan yang lain dan dalam pemecahan masalah pada kehidupan sehari-hari. Menurut kurikulum KTSP SD/MI Tahun 2006 disebutkan tujuan pelajaran matematika di SD agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan antar konsep atau logaritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan; (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. (Bagiyo, 2010:19)

Tujuan umum dan khusus pelajaran matematika pada kurikulum KTSP memberikan gambaran belajar tidak hanya aspek kognitif saja, tetapi meluas pada aspek afektif dan psikomotor. Pembelajaran matematika diarahkan untuk

pembentukan kepribadian dan kemampuan berfikir yang berstandar pada hakikat matematika, ini berarti hakikat matematika merupakan unsur utama dalam pembelajaran matematika. Mengingat pentingnya tujuan di atas permasalahan ini perlu diatasi sedini mungkin, agar peserta didik tidak jauh ketinggalan bahkan sering dikatakan anak bodoh oleh teman-temannya.

Namun kenyataan di lapangan masih terlihat pembelajaran yang masih mengembangkan kemampuan kognitifnya saja. Siswa itu hanya dituntut dapat mengerjakan soal-soal yang diberikan gurunya tanpa memahami konsep dan pendapat anak. Tidak terkecuali dalam pembelajaran matematika Siswa hanya mendapatkan transfer ilmu dari buku paketnya yang sudah ada pada guru dan dilanjutkan dengan soal latihan. Siswa hanya berperan sebagai penonton dan mendengarkan guru apa yang disampaikan dikelas, tanpa ikut aktif dalam proses belajar.

Dalam kemampuan matematika di SD, terdapat empat kemampuan dasar yang harus dikuasai agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan matematika. Keempat kemampuan tersebut adalah kemampuan mengoperasikan penjumlahan, pengurangan, perkalian yang merupakan penjumlahan berulang dan pembagian. Akan tetapi, tidak semua siswa menguasai ke empat kemampuan di atas. Salah satu kemampuan yang masih menjadi masalah bagi siswa SD adalah kemampuan mengoperasikan perkalian. (Wahyu, 2013:2)

Munculnya masalah operasi perkalian dapat disebabkan oleh banyak faktor. Banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar, menurut Slameto (dalam wahyu, 2013:2) ada dua faktor yang mempengaruhi pembelajaran, yaitu faktor

internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar yang meliputi: faktor jasmani, seperti kesehatan dan cacat tubuh; faktor psikologi, seperti intelegansi, minat dan bakat. Faktor eksternal biasanya muncul dari lingkungan atau dari luar individu yang sedang belajar. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga seperti cara mendidik orang tua, suasana rumah; faktor sekolah, seperti cara guru mengajar, media, interaksi antar siswa atau dengan guru dan materi; dan faktor masyarakat.

Untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran, peran guru dalam mengawasi dan menjadi fasilitator sangat dibutuhkan. Oleh karena itu butuh penguatan terhadap materi yang disampaikan agar pembelajaran lebih bermakna dan konsep yang disampaikan akan tertanam dengan baik kepada siswa sebagai pengetahuan dasar tentang ilmu matematika dijenjang sekolah dasar. Penguatan yang dilakukan oleh guru berupa pemilihan strategi, metode, sampai media yang digunakan oleh guru dalam melakukan penguatan terhadap konsep materi matematika yang abstrak.

Keberhasilan proses belajar dipengaruhi salah satunya adalah strategi pembelajaran yang digunakan guru. Guru memiliki peranan yang sangatlah penting dalam menentukan kualitas dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa. Guru harus memikirkan dalam membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Guru yang inovatif dan kreatif harus berani mencoba sesuatu yang baru atau mencoba media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam hasil belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Kalinget timur I Kecamatan kalianget Kabupaten sumenep khususnya kelas III masih belum menggembirakan, hal itu dibuktikan dengan hasil nilai ujian akhir semester matematika dua tahun terakhir 2012-2013 dan 2013-2014 dilihat dari nilai siswa yang tidak mencapai KKM yang sudah yang ditentukan oleh sekolah yaitu 60. Hal itu dilihat dari persentase nilai siswa yang tidak mencapai KKM setiap tahunnya mengalami peningkatan. Persentase nilai siswa tahun 2012-2013 yang tidak mencapai KKM yaitu 10% dari jumlah keseluruhan siswa, dan persentase nilai rata-rata tahun 2013-2014 mengalami peningkatan yaitu mencapai angka 52,6%.

Banyaknya siswa yang tidak mencapai KKM salah satunya disebabkan oleh metode pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan penugasan. Sebagian besar siswa masih belum mampu menerapkan konsep-konsep pelajaran matematika dengan baik dan benar sehingga prestasi belajar matematika rendah. Melihat kenyataan seperti pada persentase diatas maka sangatlah perlu untuk peningkatan kemampuan pembelajaran matematika terutama perkalian.

Perkalian merupakan perhitungan yang dapat membantu anak dalam menyelesaikan soal-soal yang ada hubungannya berhitung. Dari hasil wawancara dengan guru, guru masih lebih sering menggunakan metode konvensional bisa di sebut juga metode yang masih tradisional atau ceramah dan tugas penugasan. Selain itu, tidak adanya media yang mendukung proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran matematika bagi siswa sulit dipahami dan sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran matematika adalah Penggunaan media visual. Penggunaan media visual pada pembelajaran matematika merupakan langkah yang baik untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan siswa lebih cepat memahami akan konsep yang disampaikan oleh guru.

Menurut Arsyad (2013:89) media berbasis visual (*image* dan perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberi hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi. Bentuk visual bisa berupa: (a) *gambar representasi* (b) *diagram* (c) *peta* (d) *grafik*. Media batang napier termasuk dalam media visual. Media ini termasuk dalam kategori gambar. Batang napier ditemukan oleh seorang bangsawan dari skotlandia yang John Napier (1550-1617). Media batang napier merupakan salah satu alternatif untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pembelajaran matematika, terutama dalam perkalian.

Berdasarkan penelitian Hutami (2012) tentang pengaruh penggunaan media batang napier terhadap kemampuan menghitung operasi perkalian bilangan cacah siswa kelas iv sd se-gugus pangeran diPonogoro Wonosobo. Dari penelitian ini dapat memberi kesimpulan bahwa media dapat meningkatkan kemampuan menghitung perkalian secara signifikan. Penelitian Aristiani tentang Penggunaan Media Batang Napier dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Perkalian bagi Anak Kesulitan Belajar Kelas 3 SD 11 Belakang Tangsi Padang, menghasilkan

belajar penggunaan media batang napier mendapat 70% siswa mampu menguasai materi perkalian dengan menggunakan media batang napier. Berdasarkan kenyataan dan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Batang Napier terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika Kelas III SDN Kalianget Timur I Sumenep”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan sebuah masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana perangkat pembelajaran menggunakan Media Batang Napier dalam Pembelajaran matematika Kelas III SDN Kalianget Timur I Sumenep?
- 2) Bagaimana Pengaruh Penerapan Media Batang Napier terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika Kelas III SDN Kalianget Timur I Sumenep?
- 3) Bagaimana respon belajar siswa kelas III SDN Kalianget Timur I setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Media Batang Napier terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika Kelas III SDN Kalianget Timur I Sumenep?

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memfokuskan kajian penelitian ini, menghindari adanya presepsi ganda, keterbatasan kemampuan penelitian, serta keterbatasan waktu maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini dilaksanakan tepatnya di SDN Kalianget Timur I Kec. Kalianget Kab. Sumenep semester III tahun pelajaran 2015/2016

- 2) Penelitian ini pada siswa kelas III A yang berjumlah 21 siswa dan III B yang berjumlah 24 siswa.
- 3) Materi pembelajaran terbatas tentang operasi perkalian.

1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Mendeskripsikan perangkat pembelajaran menggunakan Media Batang Napier dalam Pembelajaran Matematika Kelas III SDN Kalianget Timur I Sumenep.
- 2) Mengetahui Pengaruh Penerapan Media Batang Napier terhadap Hasil Belajar dalam pembelajaran Matematika Kelas III SDN Kalianget Timur I Sumenep.
- 3) Mengetahui respon belajar siswa kelas III SDN Kalianget Timur I setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Media Batang Napier terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika Kelas III SDN Kalianget Timur I Sumenep.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman serta pengetahuan baru bagi pembaca mengenai “Pengaruh Penerapan Media Batang Napier terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika Kelas III SDN Kalianget Timur I Sumenep”. Sehingga mampu memberikan inovasi dalam meningkatkan hasil belajar.

2) Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan gagasan, ide dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi semua pihak yang berkaitan dengan pendidikan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Sehingga dengan hal itu siswa tidak lagi mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran matematika dan tingkat kemampuan matematika siswa tidak lagi menempati peringkat terbawah dari sekian negara yang diteliti.

1.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas, hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha : ada Pengaruh Penerapan Media Batang Napier terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika Kelas III SDN Kalianget Timur I Sumenep.

Ho : tidak ada Pengaruh Media Batang Napier terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika Kelas III SDN Kalianget Timur I Sumenep.