

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar (Mujtahidin, 2014:6). Pembelajaran terjadi apabila adanya interaksi antara guru dan siswa. Apabila guru yang aktif dalam proses pembelajaran sedangkan siswa yang pasif, maka kegiatan itu disebut mengajar, dan apabila siswa yang aktif tanpa melibatkan keaktifan guru untuk mengelolanya, maka kegiatan itu disebut belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menuntut keaktifan guru dan siswa. Guru adalah ujung tombak dalam proses pendidikan, berhasil atau tidaknya suatu pendidikan ditentukan salah satunya oleh guru.

Pentingnya peranan seorang guru tentunya akan membawa pada suatu tanggung jawab untuk menjalankan profesi tersebut dengan sikap profesionalisme yang tinggi. Guru yang baik adalah guru yang dapat mendidik dengan baik, menguasai materi dengan baik sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan, dan menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif. Keberhasilan implementasi suatu pembelajaran akan tergantung pada strategi guru dalam menggunakan model, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Pembelajaran di Sekolah Dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah

matematika. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Susanto, 2016:185). Oleh karena itu, mata pelajaran matematika perlu dikuasai dengan baik oleh siswa sejak usia Sekolah Dasar.

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari (Muhsetyo, 2012:1.26). Menurut Susanto (2016:186), pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta dapat meningkatkan pengetahuan baru siswa terhadap materi matematika. Proses pembelajaran matematika akan berjalan dengan baik apabila guru dan siswa dapat bekerja sama dengan baik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan mencapai hasil maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif, dan guru dapat menggunakan model, metode, dan media pembelajaran yang bervariasi untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi, dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat aktif dan mengembangkan pengetahuannya.

Kenyataannya, masih banyak guru yang mengajar dengan hanya mengandalkan metode ceramah, memanfaatkan bahan ajar sebagai media penyampaian materi, serta mengharuskan siswa untuk mendengarkan ceramah guru saat mengajar. Hal ini seharusnya sudah tidak dilakukan lagi karena dengan pembelajaran seperti itu akan menghambat kreatifitas siswa, membuat siswa merasa bosan, kurangnya motivasi dalam belajar sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di SDN Pejagan 9 kabupaten Bangkalan pada tanggal 27 Oktober 2017. Hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Pejagan 9 kabupaten Bangkalan menyatakan bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan saat pembelajaran matematika. Guru hanya menggunakan bahan ajar saat menyampaikan materi.

Beberapa materi pelajaran matematika yang diajarkan, siswa merasa kesulitan dalam memahami materi perkalian, pembagian dan operasi hitung campuran. Guru biasanya hanya menggunakan metode hafalan agar siswa dapat memahami materi dan tidak menggunakan media pembelajaran khusus dalam menjelaskan materi operasi hitung campuran. Kendala yang dirasakan guru kelas II saat mengajar adalah siswa ramai saat guru menjelaskan materi pelajaran matematika sehingga kelas menjadi tidak kondusif. Siswa tidak bisa menjawab pertanyaan guru terkait materi operasi campuran karena siswa belum memahami materinya dan tidak hafal perkalian sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65 sebanyak 47%.

Berdasarkan hasil angket yang telah dilakukan siswa kelas II SDN Pejagan 9 kabupaten Bangkalan menunjukkan bahwa siswa yang memperhatikan guru dengan bersungguh-sungguh saat menjelaskan mata pelajaran matematika sebanyak 72,2% dari 36 siswa, 44,4% siswa bertanya kepada guru terkait materi yang tidak dipahami, dan 61,1% siswa mengatakan mata pelajaran sulit untuk dipahami. Pembelajaran matematika kurang menarik sehingga 44,4% siswa merasa bosan, dan 30,6% siswa mengerjakan tugas atau PR tanpa bantuan orang lain. Hal ini membuktikan bahwa motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika masih rendah. Keaktifan siswa yang kurang menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan membosankan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Jika hal ini terjadi, maka tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media sempoa. Media sempoa termasuk media tiga dimensi. Media tiga dimensi merupakan sekelompok media yang tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya (Daryanto, 2012:29). Sempoa merupakan media alat peraga yang digunakan guru dalam menyampaikan materi matematika yaitu materi operasi hitung campuran kepada siswa sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi tersebut.

Sempoa adalah alat hitung tradisional dari Asia Timur, seperti Cina, Korea, Taiwan dan Jepang. Sempoa merupakan media alat peraga yang digunakan guru dalam menyampaikan materi matematika yaitu materi operasi hitung campuran kepada siswa sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi tersebut. Sempoa memiliki beberapa nama yaitu Cipoa, Abakus, Suzhuan atau Soroban dan Simsum sesuai dengan Negara yang menggunakan alat tersebut. Fungsi sempoa yaitu mengenal nilai tempat, mengerjakan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian bilangan cacah dan bilangan desimal, konversi ukuran panjang pada sistem metris, penetapan dalam jual beli, dan membentuk mental hitung yang cemerlang (mental aritmatika) (Nuryati, 2007:1). Penggunaan media sempoa ini sangat penting dalam proses pembelajaran karena media sempoa merupakan suatu perantara yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa.

Siswa dapat dengan mudah memahami dan mengerjakan soal operasi campuran sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar matematika. Pembelajaran matematika pada dasarnya memerlukan adanya media yang dapat menjadi perantara agar komunikasi antara siswa dengan guru berlangsung optimal. Media sempoa juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika khususnya pada materi operasi campuran sehingga akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan, hasil belajar siswa dapat meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, media sempoa ini sangat cocok dalam membantu mengatasi masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru di SDN Pejagan 9 kabupaten Bangkalan.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Nurmalasari (2013) menyimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media sempoa terhadap kreativitas dan hasil belajar matematika siswa di SDN II Karangrejo tahun 2012/2013. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perhitungan nilai dari penggunaan sempoa terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa sebesar 3,952 dan 3,608. Penelitian terdahulu kedua dilakukan oleh Sulistiana (2017) yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) didukung media sempoa dengan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa didukung media sempoa. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata hasil tes siswa. Nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa didukung media sempoa adalah 74,97 sedangkan nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) didukung media sempoa adalah 78,48.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka akan dilakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran dengan menggunakan Media Sempoa Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SDN Pejagan 9 pada Mata Pelajaran Matematika”.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apakah ada pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media sempoa terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN Pejagan 9 pada mata pelajaran matematika?
- 2) Bagaimana motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media sempoa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media sempoa terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN Pejagan 9 pada mata pelajaran matematika.
- 2) Mengetahui motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media sempoa.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

- 1) Bagi Siswa

Membantu siswa dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi saat pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika.

2) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang media pembelajaran khususnya media sempoa.

3) Bagi Guru

- a) Hasil penelitian ini dapat meningkatkan profesional guru dengan memberikan informasi kepada guru matematika tentang media yang tepat untuk diterapkan pada materi operasi hitung campuran sehingga pembelajaran menjadi efektif, inovatif, dan menyenangkan.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran sehingga menambah pengetahuan guru mengenai media sempoa.

1.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijabarkan, dapat diajukan rumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media sempoa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II SDN Pejagan 9.

H_a = Ada pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media sempoa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II SDN Pejagan 9.