

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang dapat mempengaruhi siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sebagai tujuan menjadikan manusia mengalami perubahan dalam dirinya dan bermanfaat dalam kehidupannya (Hamalik, 2015:79). Pendidikan memiliki peranan yang penting untuk mempengaruhi siswa dalam menumbuhkembangkan bakat yang dimiliki. Djahiri (dalam Amri, 2010:1) mengatakan, pendidikan merupakan upaya terorganisir, berencana dan berlangsung kontinu (terus menerus) ke arah membina manusia/siswa menjadi lebih baik. Pendidikan harus diberikan sejak dini sebagai bekal siswa bagi kehidupan di masa yang mendatang.

Pendidikan dasar adalah pendidikan yang dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan, menumbuhkan sikap dasar dalam masyarakat, dan mempersiapkan siswa untuk pendidikan selanjutnya (Ihsan, 2011:22). Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan dasar yang berperan untuk menanamkan dasar-dasar pengetahuan. Lebih lanjut Ihsan (2011:22) mengungkapkan pendidikan dasar pada prinsipnya memberikan bekal dasar bagi diri-sendiri maupun masyarakat dalam perkembangan kehidupannya. Salah satu pendidikan yang merupakan ilmu dasar bagi siswa adalah matematika.

Sebagai ilmu pasti, matematika mempunyai peranan penting dalam berbagai aktivitas yang dilakukan manusia dalam kehidupannya. Aktivitas

manusia dalam kehidupan sehari-hari tidak lepas dari pemanfaatan dan penerapan konsep-konsep yang ada dalam matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan jenjang perguruan tinggi. Hal itu menunjukkan betapa pentingnya peranan matematika dalam dunia pendidikan dan perkembangan teknologi hingga sampai saat ini. Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan dasar bagi penerapan konsep matematika pada tingkat selanjutnya ataupun jenjang berikutnya.

Umumnya matematika merupakan mata pelajaran yang tidak disenangi (Pitadjeng, 2015:64). Ada kesan mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sulit dimengerti, sehingga menyebabkan siswa-siswa kurang berminat untuk mempelajarinya. Soedjadi (dalam Fatmahanik, 2016:18) mengemukakan bahwa banyak siswa yang berkesulitan dalam belajar matematika. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih rendah. Sebenarnya tidak demikian, jika guru dalam melaksanakan tugasnya membuat siswa memahami serta termotivasi dalam mempelajari matematika. Pembelajaran matematika perlu diperbaharui lagi, perlu ditambahkan dengan topik-topik yang baru dengan penekanan pembelajaran lebih diutamakan kepada pengenalan kehidupan yang langsung berkaitan dengan keadaan di lingkungan sekitar di mana anak hidup dan berada. Metode lama yang dianggap guru sebagai gudang ilmu, guru mendominasi kelas, sedangkan murid masih pasif. Siswa pada umumnya kurang dibiasakan untuk berinisiatif, mencari jawaban sendiri. Metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika hanya terpaku pada guru.

Menurut Ruseffendi (dalam Pitadjeng, 2015:6) mengungkapkan bahwa dalam mengajarkan konsep matematika dengan baik dan dimengerti, materi yang diberikan hendaknya dapat dilakukan pada siswa yang sudah siap intelektualnya. Walaupun siswa sudah dapat mengerti mungkin hanya sebagian saja, dan daya tahan ingatannya relatif lebih singkat. Kadar daya tahan dan daya ingatannya dalam belajar matematika lebih tinggi apabila siswa mencari, mengerjakan dan menemukan sendiri penyelesaiannya.

Keberhasilan pembelajaran yang telah diuraikan di atas ternyata masih tidak seimbang dengan fakta yang ada di lapangan. Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara yang telah saya lakukan di SDN Murtajih 1 Pademawu Pamekasan khususnya pada guru kelas I dengan pelajaran matematika. Peneliti mendapati bahwa guru menggunakan media gambar atau media yang terdapat di dalam ruangan kelas sebagai media untuk membantu siswa memahami mata pelajaran matematika. Guru menggunakan metode ceramah dan model pembelajaran langsung, namun demikian hasilnya tidak seperti yang diharapkan, umumnya siswa kurang mengerti dan memahami sepenuhnya apa yang diterangkan oleh guru. Serta terdapat kendala mengenai proses pembelajaran pada siswa. Aktivitas belajar yang kurang kreatif dan inovatif, menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar dan hasil belajar siswa. Permasalahan ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu penggunaan strategi, metode, model dan teknik pembelajaran yang kurang bervariasi, kurangnya pemahaman konsep terhadap materi yang sudah disampaikan dan hasil belajar siswa yang masih rendah.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti mencoba mencari alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan. Salah satu alternatif yang ditawarkan peneliti adalah pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media gelas bilangan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Masalah pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan tersebut perlu dicarikan solusi agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat memberikan hasil secara optimal serta mampu meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru dalam pembelajaran dengan mengaitkan pada situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuannya dengan penerapannya di dalam kehidupannya sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Rusman, 2014:189). Hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran yang berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja, melakukan dan mengalami, bukan hanya transfer pengetahuan dari guru ke siswa (Sulianto, 2009:78). Siswa dapat melakukannya secara langsung. Ini dapat dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan atau soal latihan yang diberikan dalam pembelajaran. peran guru sangat diperlukan dalam mengkondisikan siswa supaya siswa secara aktif dalam pembelajaran. Penggunaan metode dan media yang menarik juga berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran kontekstual menjelaskan bahwa

manusia harus mengkontruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Alangkah lebih baiknya pengetahuan yang dibangun sendiri dapat disesuaikan dengan pengalaman individu (siswa) yang diambil dari kehidupan sehari-hari. Belajar dari pengalaman tersebut siswa mampu untuk lebih mudah dalam berpikir secara kreatif dan mengaitkannya dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Media pembelajaran sangat erat sekali hubungannya dengan cara belajar siswa, karena dipakai siswa untuk belajar atau menguasai bahan pelajaran. Media pembelajaran yang tepat dan lengkap akan memperlancar dan mempermudah siswa dalam belajar. Jadi media pembelajaran, baik alat pelajaran ataupun alat peraga, sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Oleh karena itu, perlu diadakannya media yang menarik yang sesuai dengan perkembangan siswa sebagai peragaan dalam proses belajar mengajar. Media yang menarik salah satunya adalah gelas bilangan. Media gelas bilangan termasuk media permainan. Media gelas bilangan di antaranya dirancang untuk bisa menjadikan suatu konsep yang abstrak menjadi konsep konkrit, menyenangkan, menarik perhatian siswa, dan membantu ingatan siswa terhadap pelajaran yang akan diberikan (Pitadjeng, 2015:99). Media tersebut sebagai sarana dalam pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan. Media tersebut digunakan agar konsep penjumlahan dan pengurangannya dapat tertanam pada diri siswa sehingga siswa termotivasi dan hasil belajar matematika siswa dapat meningkat.

Motivasi belajar sangat penting dalam pembelajaran, karena dapat mengarahkan perilaku seseorang sehingga dapat menyebabkan siswa

berkeinginan dalam belajar. Menurut Sardiman (2012:75) motivasi dapat dikatakan suatu pendorong atau daya penggerak di dalam diri siswa untuk menumbuhkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dalam memberikan arah kegiatan belajar, sehingga tujuan akan tercapai dengan subyek belajar. Motivasi juga dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik dan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan motivasi yang dimiliki. Nurkencana (dalam Ariani, 2014:2) menyatakan hasil belajar diartikan sebagai hasil pengukuran dalam bentuk angka (skor) dari hasil tes melalui materi pelajaran tertentu. Hal ini dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang dilakukan melalui proses pembelajaran dengan waktu yang telah ditentukan berdasarkan hasil tes. Ketuntasan hasil belajar siswa dinyatakan berhasil atau tidaknya dapat diketahui melalui hasil tes dan proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Menurut Lestari (2014:245) dalam penelitiannya yang dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar matematika dan penggunaan model pembelajaran yang kurang memotivasi siswa untuk belajar. Tujuan penelitian adalah untuk memperoleh deskripsi penerapan model pembelajaran kontekstual bermedia objek nyata pada perkalian dan pembagian untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IVB SDN Poncokusumo 01. Hasilnya menunjukkan bahwa

penerapan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa terjadi secara bertahap. Siswa yang memiliki motivasi belajar dan hasil belajar sudah mencapai di atas kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu 75%.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Riyanto (2015:48) tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media gelas angka terhadap kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan di TK Muslimat NU 82 Sambisari Sidoarjo. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa melalui media gelas angka berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan. Data yang diperoleh yaitu maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Terkait dengan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media gelas bilangan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas I SDN Murtajih 1 Pademawu”.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah, masalah penelitian di atas selanjutnya dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media gelas bilangan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas I SDN Murtajih 1 Pademawu?
- 2) Bagaimana motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika kelas I SDN Murtajih 1 Pademawu dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media gelas bilangan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media gelas bilangan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas I SDN Murtajih 1 Pademawu.
- 2) Untuk mengetahui motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika kelas I SDN Murtajih 1 Pademawu dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media gelas bilangan.

1.4 Manfaat

Penelitian ini bermanfaat bagi pembelajaran di SDN Murtajih 1 Pademawu terutama bagi siswa, guru, dan bagi sekolah itu sendiri.

1) Manfaat bagi siswa

- a. Menjadikan model pembelajaran kontekstual berbantuan media gelas bilangan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta dalam berhitung.
- b. Memberikan pengalaman kepada siswa bahwa berhitung penjumlahan dan pengurangan menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan media gelas bilangan merupakan hal yang menyenangkan.

2) Manfaat bagi guru

- a. Sebagai kreatifitas guru dalam meningkatkan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar para siswanya.
- b. Sebagai suatu alternatif pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3) Manfaat bagi sekolah

- a. Sebagai bahan masukan bagi teman guru atau pengelola para guru dalam pembelajaran khususnya matematika.
- b. Sebagai usaha peningkatan mutu pembelajaran berhitung melalui model pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media gelas bilangan.

1.5 Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

Ho: tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kontekstual berbantuan media gelas bilangan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas I SDN Murtajih 1 Pademawu.

Ha: ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kontekstual berbantuan media gelas bilangan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas I SDN Murtajih 1 Pademawu.