

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2001 mendefinisikan pendidikan sebagai berikut “ 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”¹

Pendidikan di Indonesia saat ini memakai kurikulum merdeka dan kurikulum 2013. Pada kurikulum kedua ini ada beberapa pelajaran penting untuk peserta didik. Salah satunya adalah pelajaran Matematika yang mana dipelajari dari jenjang TK sampai Universitas. Diera abad-21 penggunaan media pembelajaran menjadi faktor yang sangat penting termasuk pada pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Penguasaan materi matematika oleh peserta didik menjadi suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi di dalam penataan nalar dan

¹Ahmadi, Rulam. "Pengantar pendidikan: asas dan filsafat pendidikan." *Yogyakarta: Ar-ruzz media* 39 (2014).

pengambilan keputusan dalam era persaingan yang semakin kompetitif pada saat ini. Matematika bukanlah ilmu yang hanya untuk keperluan dirinya sendiri, tetapi ilmu yang bermanfaat untuk sebagian besar ilmu-ilmu lain.²

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang telah diperkenalkan kepada peserta didik sejak TK sampai Universitas. Pada kenyataannya pembelajaran matematika disekolah merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat tidak disukai oleh peserta didik sehingga membuat peserta didik mengeluh merasa jenuh dan sulit mengerjakan soal-soal yang telah diberikan oleh pendidik. Sedangkan matematika adalah pelajaran yang keterkaitannya sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Ada beberapa faktor yang membuat pelajaran matematika itu sulit, diantaranya didalam pelajaran matematika itu sendiri banyak menggunakan rumus dan simbol. Maka dari itu ada beberapa cara yang dirumuskan oleh para ahli agar matematika dapat lebih mudah dipahami dengan adanya media pembelajaran.

Media merupakan salah satu cara menjadikan matematika mudah dipahami, Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berfikir. Kemudian Briggs menyatakan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan secara merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Sadiman media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian mahasiswa sedemikian

² Siagian, Muhammad Daut. "Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika." *MES: Journal of Mathematics Education and Science* 2.1 (2016).

rupa sehingga proses belajar terjadi. Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah dipaparkan, maka media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.³

Salah satu media pembelajaran matematika pada materi operasi perkalian yaitu media *Counting Funnel*. Dalam bahasa Indonesia *Counting Funnel* dikenal dengan Corong Berhitung. *Counting Funnel* adalah salah satu media benda padat berbentuk tiga dimensi dalam ukuran sedang. Media *Counting Funnel* alat peraga untuk mata pelajaran matematika yang dibuat sebagai dasar penjumlahan berulang. Siswa sekolah dasar umumnya masih memiliki prestasi yang kurang terutama materi perkalian.⁴ Hal ini sesuai dengan penelitian Yupita Winarti di SD Negeri 52 kota Bengkulu, bahwa kurangnya pemahaman materi dan prestasi disekolah dasar khususnya dimateri perkalian. Adanya kekurangan materi perkalian dan pembagian itu bisa diatasi dengan media *Counting Funnel*, hal ini sudah banyak diteliti oleh penelitian-penelitian terdahulu.

Adapun hasil penelitian sebelumnya yang mengkaji pengaruh *Counting Funnel* diantaranya *Counting Funnel* berpengaruh terhadap

³ Mashuri, Sufri. *Media pembelajaran matematika*. Deepublish, 2019.

⁴ Winarti, Yupita. *Pengaruh Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Negeri 52 Kota Bengkulu*. Diss. IAIN BENGKULU, 2019.

hasil belajar matematika siswa di SD Negeri 52 Kota Bengkulu.⁵, *Counting Funnel* berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi perkalian.⁶, *Counting Funnel* berpengaruh terhadap kemampuan *Number Sense*.⁷ Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut pengaruh *Counting Funnel* cenderung pada kemampuan pemahaman, dari penelitian terdahulu peneliti belum melihat apakah *Counting Funnel* memiliki pengaruh terhadap *level* berpikir yang lebih tinggi, misalnya kemampuan pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimilikinya untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin.⁸ Menurut Polya, pemecahan masalah merupakan usaha untuk mencari jalan keluar dari suatu kesulitan untuk mencapai tujuan yang tidak segera dapat tercapai. Sejalan dengan pendapat ini, Hudojo berpendapat bahwa suatu pertanyaan akan merupakan masalah hanya jika siswa tidak mempunyai aturan atau hukum tertentu yang segera dapat dipergunakan untuk menemukan jawaban pertanyaan tersebut.⁹

⁵ Yupita Winarti, *Pengaruh Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Negeri 52 Kota Bengkulu*. (Skripsi Bengkulu. Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2019).

⁶ Firda Afrilina, *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Corong Berhitung Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Perkalian Dan Pembagian*. (Skripsi Uin Syarif Hidayatullah Jakarta, 2017).

⁷ Aas Hasanah, "Penerapan Media Corong Berhitung Dalam Meningkatkan Kemampuan *Number Sense* Anak Usia Dini", *Jurnal Golden Age*, Universitas Hamzanwadi, Vol. 04, No. 1, (Juni,2020)

⁸ Goenawan Roebyanto, Sri Harmini, *Pemecahan Masalah Matematika*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).

⁹ Mohammad Faizal Amir, "pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar," 2015.

Berdasarkan hasil penelitian Glencoe kemampuan pemecahan masalah sangat penting dimiliki oleh siswa sejak dini karena siswa bisa mengaitkan materi matematika dengan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut polya mengemukakan alasan pentingnya pemecahan masalah bagi siswa karena setiap hari siswa selalu dihadapkan dengan suatu masalah , baik disadari maupun tidak.¹⁰ Maka dapat diartikan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika sejak dini sangatlah penting karena siswa dapat menyelesaikan problematika kehidupan dalam arti yang luas maupun sempit.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Counting Funnel* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di MI/SD”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran perkalian masih menjadi materi yang dianggap sulit.
2. Media *Counting Funnel* belum diuji coba untuk kemampuan pemecahan masalah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah ini adalah:

¹⁰ I Nyoman Murdiana, “pembelajaran pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika”, *AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 4, No. 1, (Maret,2016), 6.

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Counting Funnel* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran matematika?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Counting Funnel* pada pembelajaran matematika?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *Counting Funnel* terhadap pembelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Counting Funnel* pada pembelajaran matematika.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka pembatasan masalahnya dititik beratkan pada:

1. Penggunaan media yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan media *Counting Funnel* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi perkalian.
2. Proses belajar mengajar dikhususkan pada pembelajaran matematika materi perkalian.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SD/MI sehingga dapat berpengaruh positif pada hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik:

Sebagai bahan referensi bagi pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan bermanfaat untuk menambah pengetahuan pendidik untuk selalu memotivasi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah dan menguasai media pembelajaran yang bermakna untuk peserta didik.

b. Bagi peserta didik:

Memudahkan peserta didik untuk berhitung dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan untuk para peserta didik karena adanya motivasi dalam pembelajaran dan memberikan hasil yang baik terhadap kemajuan sekolah.

d. Bagi peneliti:

Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian serta memberikan motivasi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian lebih lanjut.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penelitian Terdahulu, Sistematika Penulisan.

BAB II Landasan Teori terdiri dari Deskripsi Teori, Kerangka Berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian terdiri dari Metode Penelitian, Tahap Penelitian, Instrumen Penelitian, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V Kesimpulan dan saran.