

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan kita. Dengan pendidikan kita semua dapat mencapai kehidupan yang maksimal. Bukan hanya itu, tingkat pendidikan merupakan salah satu faktor penentu kecerdasan bangsa. Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 bahwa 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.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa depan adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang. Salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan dan dalam menghadapi masalah kehidupan sehari-hari adalah matematika. Walaupun tidak semua permasalahan-permasalahan itu termasuk permasalahan matematis, namun matematika memiliki peranan penting dalam menjawab permasalahan keseharian.

Oleh karena itu, matematika menjadi mata pelajaran yang diberikan kepada semua jenjang dimulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Hal ini karena matematika sebagai sumber ilmu lain, dengan kata lain banyak ilmu yang penemuan dan pengembangannya tergantung dari matematika, sehingga mata pelajaran matematika sangat bermanfaat bagi peserta didik sebagai ilmu dasar untuk penerapan di bidang lain.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹

Matematika mempelajari kajian yang abstrak atau objek dari matematika adalah benda-benda pikiran yang sifatnya abstrak, dalam hal ini dapat diartikan bahwa objek matematika tidak mudah diamati dan dipahami dengan panca indera. Karena sifatnya yang abstrak, maka dalam pembelajaran matematika masih diperlukan benda-benda yang menjadi perantara atau alat peraga yang berfungsi untuk mengkonkritkan sehingga fakta-faktanya lebih jelas dan lebih mudah diterima oleh siswa. Dengan demikian, tidak mengherankan jika matematika tidak mudah dipahami oleh sebagian siswa, khususnya siswa tingkat Sekolah Dasar (MI/SD). Hal ini dikarenakan siswa usia MI/SD umumnya masih berada pada tingkat operasional konkrit artinya siswa belum mampu berpikir secara formal, maka diperlukan media

¹Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2016), 2.

pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

Menurut Hadikristanto, (dalam Muhammad Hatim, Misbahul Hadi dan Moch Miftachul Huda) media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran agar siswa bisa dengan mudah menerima materi yang diberikan guru.² Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan hadirnya media siswa dapat merasakan pembelajaran konseptual yang dapat membuat siswa merasakan pembelajaran sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Pada mata pelajaran matematika terdapat materi Operasi Perkalian yang ada pada kelas III MI/SD. Operasi perkalian merupakan operasi yang berkaitan dengan operasi penjumlahan. Operasi perkalian dilambangkan dengan tanda \times (silang). Operasi ini adalah salah satu dari empat operasi dasar di dalam aritmatika dasar (penjumlahan, pengurangan, dan pembagian).

Operasi perkalian memiliki sifat komutatif (pertukaran). Artinya, $a \times b$ hasilnya sama dengan $b \times a$. Walaupun jika dilihat dari hasil sama, namun tetap secara konseptual berbeda. Karena bilangan pertama menyatakan banyaknya pengulangan penjumlahan.

² Muhammad Hatim, Misbahul Hadi, dan Moch Miftachul Huda, "Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Media Penanaman Konsep KPK dan FPB di Sekolah Dasar", *Edubasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 1, (April, 2019), 44.

Pada prinsipnya, perkalian sama dengan penjumlahan secara berulang. Oleh karena itu, kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari perkalian adalah penguasaan penjumlahan.³

Pada kelas III di SDN Benoa mengalami kesulitan pada kemampuan Operasi Perkalian mata pelajaran matematika. Hal tersebut berdasarkan wawancara guru kelas dan siswa kelas III di SDN Benoa. Dalam pembelajaran matematika di sekolah hasil belajar siswa yang masih rendah disebabkan karena selama proses pembelajaran siswa terlihat tidak begitu antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari sikap siswa yang melakukan aktivitas lain yang lebih menarik dari pada belajar seperti asik ngobrol sendiri atau mengganggu teman lainnya yang sedang asik belajar. Pada saat pembelajaran berlangsung masih sangat jarang menggunakan media ataupun alat peraga pembelajaran. Tidak digunakannya media pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi Operasi Perkalian, apabila siswa dapat memahami materi Operasi Perkalian maka siswa dapat memahami konsep berhitung Operasi Perkalian dan materi Operasi Perkalian dapat membantu siswa untuk memecahkan masalah sehari-hari. Karena disaat pembelajaram tidak menggunakan media maka dapat menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar dan berakibat pada hasil belajar yang rendah.

Terbukti bahwa hasil belajar siswa di kelas III SDN Benoa sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM mata pelajaran matematika di SDN Benoa sebagaimana yang

³ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 22.

telah ditetapkan yaitu 75. Berdasarkan hasil ulangan kelas III menunjukkan keberhasilan ketuntasan hasil belajar siswa mampu mencapai KKM hanya 20%, sedangkan sisanya yaitu 80% siswa masih belum dapat memenuhi KKM.

Berkaitan dengan hasil belajar siswa masih terdapat masalah yang lain, diantaranya yaitu pembelajaran yang masih berpusat pada guru bukan pada siswa sehingga tidak ada umpan balik dari siswa, guru hanya mengajak belajar siswa di dalam kelas dan banyak dari mereka yang tidak paham dengan materi yang diberikan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, namun yang dilakukan siswa hanya diam. Guru memberikan soal latihan kepada siswa untuk dikerjakan, namun mereka sangat lama untuk menyelesaikan soal bahkan beberapa siswa tidak mengerjakan soal latihan tersebut. Guru meminta siswa untuk maju ke depan untuk menuliskan hasil pekerjaannya, siswa tersebut hanya diam di bangkunya.

Rendahnya minat belajar siswa, karena siswa menganggap matematika itu sulit, sehingga banyak dari mereka minat dan motivasi belajarnya kurang. Hal ini dapat dilihat pada saat siswa menerima materi pelajaran, mereka cenderung ramai sendiri, mengobrol dengan teman, melamun, menggambar, sehingga banyak dari mereka kurang memahami materi yang diberikan oleh guru.

Kurangnya media dalam suatu proses pembelajaran juga akan mempengaruhi minat belajar siswa itu sendiri. Terutama dalam proses pembelajaran matematika jika tidak menggunakan media, maka disaat proses pembelajaran berlangsung beberapa dari siswa itu akan mengeluh bosan dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran supaya minat belajar

dan antusias siswa terlihat baik saat proses pembelajaran berlangsung karena belajar menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik dan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Media pembelajaran yang menarik dan inovatif tentunya dapat menarik minat siswa untuk belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat. Pembelajaran dengan menggunakan media tentunya lebih menarik dan menyenangkan daripada tidak menggunakan media.

Berdasarkan ketidakberhasilan pembelajaran matematika tersebut, maka peneliti berpendapat bahwa kekurangmampuan peserta didik dalam memahami konsep perkalian dapat diantisipasi melalui pembelajaran matematika dengan menggunakan media Dakon. Media Dakon merupakan salah satu media yang menggabungkan antara permainan tradisional dan pembelajaran matematika. Diharapkan selain mampu menjadi media dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan dan dapat meningkatkan penguasaan materi siswa pada materi Operasi Perkalian.

Hal tersebut peneliti terapkan dengan alasan bahwa untuk memahami konsep perkalian, maka peserta didik harus memahami penjumlahan, karena perkalian merupakan penjumlahan berulang. Oleh karena itu perlu dideskripsikan mengenai langkah-langkah penggunaan media dakon yang dapat meningkatkan hasil belajar operasi perkalian supaya pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik serta peserta didik akan mengikuti pembelajaran dengan aktif, menantang, sesuai tahap perkembangan anak, serta kontekstual, yaitu dengan memanfaatkan benda-benda konkret yang dapat diperoleh dengan mudah dilingkungan sekitar, serta menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa masih menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dan rumit.
2. Aktivitas pembelajaran didominasi oleh pendidik sedangkan peserta didik cenderung pasif.
3. Guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran matematika pokok bahasan Operasi Perkalian sehingga siswa mengalami kejenuhan belajar dan berdampak pada hasil belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Langkah-langkah penggunaan media Dakon yang bagaimanakah yang dapat meningkatkan hasil belajar Operasi Perkalian di Kelas III SDN Benoa?
2. Bagaimana hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi Operasi Perkalian dengan menggunakan media dakon di kelas III SDN Benoa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan sebelumnya maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan deskripsi mengenai langkah-langkah penggunaan media Dakon dapat meningkatkan hasil belajar Operasi Perkalian di Kelas III SDN Benoa.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi Operasi Perkalian dengan menggunakan media dakon di kelas III SDN Benoa.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian secara teoritis diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dengan masalah meningkatkan hasil belajar Operasi Perkalian dengan langkah-langkah penggunaan media Dakon.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi:

- a. Peneliti

Dapat memberikan sumbangan pemikiran berupa metode dan langkah-langkah perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan dengan media Dakon dalam pembelajaran matematika khususnya materi Operasi Perkalian.

- b. Siswa

Dapat memberikan penguatan kepada siswa tentang materi Operasi Perkalian sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- c. Guru

- 1) Dapat memotivasi guru dalam mengelolah pembelajaran dengan memperhatikan kemampuan awal siswa.

- 2) Dapat memberikan alternatif pada guru dalam memilih media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
 - 3) Dapat memberikan wawasan kepada guru dalam menanamkan konsep matematika.
 - 4) Dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi guru.
- d. Sekolah
- Sekolah dapat meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.