

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tonggak utama dalam mencapai cita-cita negara yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 yaitu “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa” dengan membangun sistem Pendidikan yang berkualitas untuk anak-anak negeri. Di dalam Pendidikan tidak terlepas dari pendidik yang disebut guru dan peserta didik, dimana di dalam sebuah sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai melalui proses pembelajaran. Dari proses pembelajaran guru sebagai pendidik yang secara tidak langsung akan membimbing dan membentuk karakter, perilaku akhlak mulia, kecerdasan dan ketrampilan yang nantinya akan diterapkan didalam lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Melalui proses pembelajaran berbagai usaha perbaikan sistem pengajaran, dari metode mengajar guru untuk upaya meningkatkan mutu pembelajaran sehingga guru juga harus mengasah ketrampilan dalam mengajar sehingga guru juga di harapkan untuk dapat membangun suasana belajar yang nyaman melalui berbagai upaya dan metode dalam mengajar agar tercipta suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Maka dari itu media pembelajaran merupakan komponen yang penting untuk keberlangsungan pembelajaran dan suasana belajar yang menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Nurrita, 2018). Senada dengan yang di sampaikan Yusufhadi Miarso dalam (Nurrita, 2018), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses

belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Maka media pembelajaran dapat disimpulkan adalah alat yang dimanfaatkan untuk membantu penyelenggaraan Pendidikan dalam proses pembelajaran. Agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran, guru harus bisa memilih dan menentukan strategi, metode, dan media yang tepat untuk mengelola kelas yang menyenangkan dan nyaman bagi siswa.

Permasalahan di sekolah dasar pada umumnya adalah rendahnya hasil belajar dan kurangnya kreatifitas siswa dalam pembelajaran terutama pada materi pelajaran matematika. Hal ini terbukti pada saat dilakukan ulangan harian dan PTS per pokok bahasan mata pelajaran matematika selalu mendapat nilai terendah dari mata pelajaran yang lain. Ada beberapa kemungkinan dapat menjadi penyebab kesulitan siswa dalam belajar operasi hitung matematika dalam konsep berhitung, selain itu penggunaan metode belajar guru dan media pembelajaran yang kurang tepat dapat menjadi penyebab rendahnya hasil belajar dan ketrampilan berfikir kreatif siswa. Dari paparan di atas maka dapat dilihat bahwa pentingnya media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dapat mempengaruhi hasil belajar dan kreatifitas siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, pelajaran Matematika di SD Negeri Laban 01 guru kelas belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi seperti penggunaan media belajar yang dapat membantu siswa mempermudah memahami konsep berhitung siswa sehingga banyak yang kebingungan dengan konsep belajar berhitung pada pelajaran matematika.. Media pembelajaran yang dipakai guru kelas yaitu buku pelajaran, guru belum menggunakan media lain selain buku. Pada saat pelajaran matematika berlangsung didalam kelas tidak semua anak dapat memperhatikan guru ketika menjelaskan dan tidak memungkinkan guru membimbing satu persatu siswa untuk memperhatikan sehingga siswa yang belum paham materi dibiarkan dan ditinggalkan karena harus mengejar materi berikutnya. Namun menjadi membosankan, karena beberapa siswa yang hanya duduk tenang dan terkadang membuat

keributan menjadi tidak paham apa yang dijelaskan oleh guru. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di kelas II SD Negeri Laban 01 dapat dilihat kegiatan belajar yang diterapkan guru berfokus pada buku hal tersebut menjadi membosankan, sehingga siswa tidak mau memperhatikan pada saat kegiatan belajar. Kondisi di dalam kelas tidak kondusif pada saat pelajaran berlangsung ada siswa yang hanya melamun, bermain dengan teman sebangku, berbicara sendiri, dan ada siswa yang setiap pelajaran hanya menggambar dan tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga kerap kali ditinggalkan guru dan diabaikan. Selain itu, ketrampilan berfikir kreatif siswa juga kurang karena guru belum menemukan media yang tepat untuk memunculkan kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga siswa cenderung hanya duduk dan mencatat apa yang diberikan guru, dalam kondisi ini siswa termasuk pasif dan kurang aktif di dalam pembelajaran. Kegiatan belajar tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar dan kurangnya ketrampilan berfikir kreatif siswa di dalam kelas. Beberapa siswa menganggap pelajaran matematika tidak menyenangkan karena kurang menarik tanpa media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah.

Hasil observasi terhadap mata pelajaran matematika pada siswa kelas II pada saat kegiatan belajar berlangsung di dalam kelas menunjukkan kurangnya ketrampilan berfikir kreatif untuk menyelesaikan suatu persoalan dalam matematika karena siswa hanya belajar dengan satu media saja yaitu buku pelajaran. Kurangnya ketrampilan berfikir kreatif siswa dilihat bahwa siswa menganggap untuk menyelesaikan suatu masalah pada soal matematika itu hanya dengan menggunakan satu cara yang ada pada buku tersebut. Sehingga kurangnya kreatifitas siswa dalam penyelesaian masalah yang ditemukan sendiri maupun dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

Hasil belajar siswa di dapatkan masih rendah dan belum mencapai KKM dilihat dari nilai harian siswa dan nilai PTS. Data yang diperoleh, nilai rata-rata kelas terhadap pelajaran matematika yaitu 70. Adapun nilai

terendah 55 dan nilai tertinggi 100. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran Matematika adalah 75. Dari 32 siswa terdapat 19 siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri Laban 01 belum berhasil karena siswa belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil diatas, pembelajaran yang diterapkan guru di kelas II pada mata pelajaran Matematika kurang memuaskan hasilnya. Hal ini dikarenakan guru belum menggunakan media yang baru dan bervariasi hanya menggunakan satu media yaitu buku dalam kegiatan belajar matematika sehingga membuat siswa cenderung pasif dan bosan didalam kelas. Indikator kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika adalah, siswa kurang memahami konsep operasi hitung, siswa tidak dapat menyelesaikan soal yang diberikan guru.

Menyikapi masalah diatas, maka diperlukan suatu media atau perantara yang tepat agar tujuan tepat agar tujuan pembelajaran Matematika khususnya pada materi pokok berhitung dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dapat meningkatkan hasil belajar. Sehingga siswa dapat berperan aktif Selama kegiatan belajar lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan diatas peneliti akan menggunakan media pembelajaran corong berhitung sebagai solusi yang tepat dari permasalahan yang ada di kelas II SD Negeri Laban 01.

Media corong merupakan media pembelajaran yang berbentuk seperti permainan lumbung zaman dahulu yang dapat digunakan sebagai satu media yang menyenangkan bagi siswa untuk menghitung operasi hitung dari penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Media pembelajaran corong berhitung ini di inovasi lagi dalam bentuk kreasi dengan memanfaatkan bahan-bahan yang sering dijumpai di kehidupan sehari-hari. Selain itu media ini cocok digunakan dalam kelas rendah, penggunaan media corong ini mudah dipahami untuk siswa kelas rendah

karena selain sebagai media ketrampilan kreatifitas siswa media ini juga dapat menyelesaikan persoalan matematika tentang operasi hitung dengan menyenangkan.

Penerapan media pembelajaran corong berhitung dalam pembelajaran matematika sudah diterapkan pada penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Faizah (2022) yang berjudul “peran media pembelajaran corong berhitung terhadap pemahaman konsep pembagian di kelas II sdn 1 tahunan” dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi dengan subyek penelitian kelas II SD N 1 Tahunan. Dari penelitian yang dilakukan dalam penerapan media corong berhitung didapatkan hasil bahwa penggunaan media corong berhitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II dan memudahkan siswa dalam memahami konsep operasi hitung dengan lebih mudah. Sehingga diharapkan penerpaan media pembelajaran corong berhitung dapat menyelesaikan masalah pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi pokok berhitung. Media corong berhitung diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika dan ketrampilan berfikir kreatif siswa. Karena siswa akan langsung berperan dalam penggunaan langsung media pembelajaran yang akan menarik perhatian siswa. Media pembelajaran ini dipilih karena dapat menanamkan konsep yang konkret pada siswa untuk mengenalkan materi pokok berhitung sebagai dasar belajar matematika.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Ketrampilan Matematika melalui Corong Berhitung Pada Siswa Kelas II SD Negeri Laban 01 Tahun Pelajaran 2023/2024”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti memfokuskan dan membatasi penelitian pada permasalahan sebagai berikut :

1. Hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri Laban 01.
2. Keterampilan berfikir kreatif dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika.
3. Penggunaan media Corong Berhitung pada siswa kelas II
4. Subyek yang akan digunakan adalah siswa kelas II SD Negeri Laban 01

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan media corong berhitung dapat meningkatkan keterampilan berfikir kreatif pada konsep berhitung siswa kelas II SD Negeri Laban 01?
2. Apakah penggunaan media corong berhitung dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Laban 01?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan masalah yang sudah dijelaskan dalam latar belakang diatas , maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran Matematika pada materi pokok berhitung menggunakan media corong berhitung bagi siswa kelas II SD Negeri Laban 01.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media corong berhitung untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika pada materi pokok berhitung kelas II SD Negeri Laban 01.

E. Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti untuk menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang bagaimana penerapan media pembelajaran untuk memecahkan masalah dalam lingkup Sekolah Dasar.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

- a. Dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan kenyamanan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar melalui media pembelajaran corong berhitung.
- b. Membuat siswa lebih mudah mempelajari konsep berhitung yang diajarkan oleh guru melalui media corong berhitung. Karena pada dasarnya anak usia dini atau siswa kelas rendah masih memerlukan benda konkret untuk belajar.

2. Bagi guru

- a. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk memperkenalkan konsep dasar berhitung melalui penerapan media pembelajaran corong berhitung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa dan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa di dalam kelas.
- b. Melalui peningkatan hasil belajar dapat menambah ilmu baru bagi guru untuk menghindari penyampaian yang masih kurang tepat dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran yang kreatif dan efisien.

3. Bagi Sekolah

- a. Dapat dijadikan sebagai contoh bentuk peningkatan yang berbasis sekolah dalam upaya hasil belajar dan ketrampilan berfikir kreatif.
- b. Mendorong tumbuhnya mutu, khususnya mutu proses pembelajaran pembelajaran.

