

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk social memiliki hak dan kewajiban. Salah satu haknya adalah mendapat pendidikan. Oleh karena itu, Pendidikan berperan sangat penting dalam kehidupan.

Sebelum siswa memulai pembelajaran sebaiknya pengajar memberi motivasi kepada siswa agar mereka bisa semangat dalam belajar. Motivasi adalah dorongan, keinginan untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan dengan memberikan yang terbaik pada dirinya demi tercapainya tujuan yang diinginkan (Sri Suyati, 2001).

Menurut Abdul Rahman Shaleh (2009:207) bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.. Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain – lain kemampuan

Witherington mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam diri kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian dan suatu pengertian (Purwanto, 2004:84).

Sagala (2008: 61), mendefinisikan pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Menurut Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan adalah usaha 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.

Matematika adalah adalah pengetahuan deduktif, artinya menerima generalisasi yang didasarkan atas pembuktian secara deduktif dan tidak menerima generalisasi yang didasarkan kepada observasi (Purwoto, 2003:12). Menurut Muhsetyo, dkk (2007:1.26) Pembelajaran Matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari

Menurut Muhsetyo, dkk (2007:1.26) Pembelajaran Matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari

Salah satu yang menjadi sorotan dalam pendidikan di sekolah dasar adalah (1)kurangnya kemampuan siswa dalam operasi hitung penjumlahan (2)kurangnya kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran dan (3) Kurangnya fasilitas sekolah. Namun pada kenyataan di lapangan, belum semua siswa sekolah dasar memiliki kemampuan operasi hitung penjumlahan. masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam operasi hitung penjumlahan. Seperti yang terjadi di SDN Anggadita IV khususnya di kelas I, untuk membantu proses

pembelajaran matematika tentang operasi hitung penjumlahan. Penulis menggunakan media ular tangga disekolah tersebut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Agar siswa dapat aktif dan menguasai operasi hitung penjumlahan.

Matematika merupakan pelajaran yang ditakuti kebanyakan siswa, tidak sedikit siswa yang mendapat nilai rendah dalam mata pelajaran tersebut. sebagai seorang guru sebaiknya mencari media yang kreatif atau menarik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. dalam pembelajaran selipkan permainan sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik.

Keberadaan media mampu memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama dalam diri siswa. Sadiman (2011: 18), Sudjana & Rivai (2005:2) mengatakan bahwa “Media merupakan media pengajaran yang dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya”

M.Husna,A, (2009 : 145) menyatakan bahwa : Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board games*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.

Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa penggunaan media dinilai sangat efektif dalam proses pembelajaran berlangsung dimana siswa akan lebih mengerti materi apa yang akan dibahas dan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Guru bisa menggunakan media ular tangga untuk membantu KBM (Kegiatan Belajar

Mengajar) karna menggunakan media ular tangga jarang dipergunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Siswa Kelas I Sekolah Dasar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka masalah yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan siswa dalam operasi hitung penjumlahan
2. Kurangnya kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran
3. Kurangnya fasilitas sekolah

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan lebih terfokus dan lebih mendalam pada masalah tertentu, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Terdapat pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan operasi hitung penjumlahan
2. Terdapat perbedaan antara penggunaan media ular tangga dengan kemampuan operasi hitung penjumlahan

D. Rumusan Masalah



Berdasarkan latar belakang,identifikasi dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan operasi hitung penjumlahan ?
2. Apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga terhadap kemampuan operasi hitung penjumlahan?

E. Tujuan Penelitian

Atas dasar latar belakang,identifikasi masalah dan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas,maka Tujuan penelitian ini adalah sebgai berikut :

1. Untuk mengetahui Adanya Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Sekolah Dasar
2. Untuk Mengetahui Adanya perbedaan antara kelas yang menggunakan Media Ular Tangga dengan kelas tanpa menggunakan Media Ular Tangga

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari kegiatan peneli yang dilakukan diharapkan dapat memberikan dampak positif dan dapat mengembangkan Mata pelajaran Matematika. Khususnya dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Guru

Membantu guru untuk berkembang secara profesional dan mengetahui strategi pembelajaran yang cocok untuk siswa kelas 1

b. Bagi Siswa

Meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dengan media ular tangga serta dapat memberikan semangat dan pengalaman baru bagi siswa

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan bagi sekolah, siswa dan guru

d. Manfaat Peneliti

Mendapatkan banyak informasi dari penelitian ini, yaitu untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman, keterampilan menulis dalam penyusunan karya ilmiah

