

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan selain memegang peranan yang penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu bangsa dan negara, juga merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan di Indonesia dirumuskan menjadi empat jenjang utama yaitu pendidikan anak usia dini, dasar, menengah, dan tinggi. Pendidikan dasar atau yang biasa disebut dengan istilah Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan yang harus ditempuh anak Indonesia sebelum menuju jenjang sekolah menengah pertama. Sekolah Dasar merupakan sistem penyelenggara pendidikan nasional yang bertugas meletakkan dasar-dasar pengetahuan (*knowledge*), skill (*keterampilan*), dan nilai-nilai (*value*), sehingga kedudukannya sangat penting sebagai batu loncatan proses diawalinya seseorang mendapatkan konsep dasar pengetahuan yang benar (*true knowledge*), keterampilan hidup yang beragam (*life skill*), serta penanaman nilai-nilai karakter (*character building*) yang ketiganya harus memiliki relevansi dengan kehidupan pada masa itu serta dapat digunakan pada masa mendatang (*future learning*).

Hasil pengamatan yang dilakukan di SDN Tanjung Pura IV pada saat pembelajaran sedang berlangsung banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru di depan kelas. Kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran diantaranya mengobrol dengan teman sebangku, menggambar,

bermain dengan alat tulis, dan juga terdapat siswa yang melamun. Siswa terlihat kurang berkonsentrasi dan tidak tertarik dengan pelajaran. Saat guru meminta siswa untuk mengerjakan soal, siswa terlihat kebingungan dan banyak bertanya dengan sesama teman. Padahal dalam pembelajaran matematika sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari anak-anak. Guru juga menyampaikan bahwa siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran matematika. Guru juga kesulitan untuk menarik perhatian siswa. Apabila guru melakukan teguran kepada siswa, hanya sesaat saja siswa memperhatikan lalu hal yang sama terjadi. Siswa kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran dan yang terlihat perhatian terhadap pembelajaran sangat sedikit.

Hal yang sangat terlihat ialah banyak siswa yang merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Siswa merasa kesulitan memahami konsep yang diterangkan oleh guru. Pembelajaran yang menyenangkan diharapkan terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang merupakan ilmu dasar maupun ilmu bantu bagi ilmu lain, dewasa ini berkembang pesat baik materi maupun kegunaannya.

Ruseffendi (1988:260) menyatakan bahwa "*Mathematics is the queen of the sciences*" yang maksudnya adalah matematika merupakan ratunya ilmu. Karso (1993:2) menyatakan bahwa "matematika timbul dan berakar dari pikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran".

Karena Matematika merupakan salah satu muatan pelajaran yang penting dalam dunia pendidikan. Selain kajiannya yang bersifat kontekstual, matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari siswa, salah satunya tentang materi perkalian bilangan. Siswa kelas III pada hakikatnya harus sudah mampu menguasai konsep dasar perkalian, termasuk kemampuan berhitung perkalian bilangan.

Matematika diberikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kemampuan yang

diberikan melalui pelajaran matematika sebagaimana yang tercantum dalam fungsi pendidikan nasional yang berdasarkan Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Matematika juga mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia seperti yang tercantum dalam Permendiknas nomor 22 tahun 2006 yaitu peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olahhati, olahpikir, olahraga, dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global.

Namun pada kenyataannya, belum semua satuan pendidikan dasar mengarah pada pelaksanaan pembelajaran kemampuan berhitung perkalian bilangan pada siswa, kondisi tersebut menyebabkan perlunya diimplementasikan suatu pendekatan dan media pembelajaran yang inovatif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, salah satunya yaitu dengan mengimplementasikan pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran langsung. Pembelajaran tersebut salah satunya dapat diwujudkan melalui penerapan media pembelajaran sate bilangan.

Media pembelajaran ini yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran untuk materi perkalian yang diberi nama media pembelajaran “sate bilangan”. Penelitian melakukan pengembangan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi menyenangkan, efektif, dan efisien untuk siswa dan juga menjadi lebih mudah untuk memahami konsep bilangan.

Midun (Asyar, 2012: 41) berpendapat bahwa media itu mempunyai fungsi dalam proses pembelajaran antara lain :

“(1) Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto dan nara sumber. (2) Dengan menggunakan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran. (3) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik. (4) Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan atau dilihat oleh peserta

didik. (5) Media-media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru. (6) Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi. (7) Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis. (8) Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. (9) Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro”.

Jadi media pembelajaran berfungsi sebagai suatu alat yang dapat memperluas suatu pembelajaran agar peserta didik dapat berbagai pengalaman beragam selama proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempermudah ketika peserta didik menemukan kesulitan, dan media pembelajaran dapat memberikan suatu informasi yang akurat. Media pembelajaran dapat di gunakan guru sebagai kemenarikan tampilan materi saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Sate Bilangan terhadap Kemampuan berhitung Perkalian Siswa Kelas III SDN Tanjung Pura IV Karawang Tahun Pelajaran 2018/2019.”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru di depan kelas.
2. Siswa terlihat kurang berkonsentrasi dan tidak tertarik dengan pelajaran matematika.
3. Guru terlihat kesulitan untuk menarik perhatian siswa.
4. Siswa terlihat kesulitan saat mengerjakan soal yang diminta oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, jika menganalisis proses pembelajaran maka aspek yang diteliti ruang lingkup cukup luas. Oleh karena itu, penelitian ini akan dibatasi hanya aspek

yang berkenaan dengan “Pengaruh Media Sate Bilangan Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III di SDN Tanjung Pura IV”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah tersebut diatas, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut “Apakah terdapat perbedaan kemampuan berhitung perkalian siswa kelas III yang menggunakan media sate bilangan di bandingkan dengan yang tidak menggunakan media sate bilangan atau yang menggunakan pembelajaran konvensional”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berhitung perkalian siswa kelas III yang menggunakan media sate bilangan di bandingkan dengan yang tidak menggunakan media sate bilangan atau yang menggunakan pembelajaran konvensional”

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan mengenai Pengaruh Media Sate Bilangan terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian siswa kelas III SDN Tanjung Pura IV Karawang Tahun Pelajaran 2018/2019.

2. Manfaat Praktis

Setiap kegiatan penelitian, diharapkan penelitian dapat bermanfaat bagi individu maupun lembaga. Dengan diketahuinya hasil penelitian ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) meningkatnya kemampuan berhitung perkalian siswa.
- 2) menanamkan konsep materi berhitung perkalian dengan benar bagi siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Menjadikan Pengaruh Media Sate Bilangan terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika di kelas.
- 2) Mengimplementasikan media yang inovatif, dalam rangka memperbaiki hasil belajar dan meningkatkan kemampuan berhitung perkalian siswa.

c. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan acuan kepada peneliti mengenai Pengaruh Media Sate Bilangan terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas III SDN Tanjung Pura IV Karawang.
- 2) memberikan peneliti bahan acuan untuk penelitian lebih lanjut.

d. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kemampuan berhitung perkalian siswa kelas III di sekolah.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guna meningkatkan mutu pembelajaran matematika kelas III.