

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Manusia membutuhkan pendidikan untuk menjalin kehidupannya. Pelaksanaan pendidikan memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan dari belajar dan proses pembelajaran.

Belajar merupakan suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungannya, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relative konstan dan berbekas.¹Salah satu tujuan dari Sekolah Dasar adalah menyiapkan siswa yang beriman, bertaqwa, kreatif dan inovatif serta berwawasan keilmuan dan dipersiapkan untuk melanjutkan pendidikan lebih tinggi. Adapun usaha siswa dalam mencapai tujuan tersebut perlu adanya seperangkat pembelajaran yang diberikan kepada siswa termasuk didalamnya mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibandingkan dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa dalam belajar. Tanpa memperhatikan faktor tersebut tujuan kegiatan belajar tidak akan berhasil. Seorang dikatakan belajar bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu

¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta : Kencana, 2013, hlm. 4

perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu dapat diamati dan berlangsung dalam waktu yang relatif lama disertai usaha yang dilakukan sehingga orang tersebut dari yang tidak mengerjakan sesuatu menjadi mampu mengerjakannya.²

Mata pelajaran matematika perlu dibekali pada semua siswa khususnya Sekolah Dasar karna dapat membekali siswa memiliki kemampuan berpikir logis kreatif dan kerja sama karna pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru. Menurut Hans Freudental dalam marsigit (2008), yang dikutip Ahmad Susanto mengemukakan matematika merupakan aktivitas insani (*human activities*) dan harus dikaitkan dengan realitas.³ Pada hakikatnya matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari, dalam arti matematika memiliki kegunaan yang praktis dalam kehidupan sehari-hari. Semua masalah kehidupan yang membutuhkan pemecahan secara cermat dan teliti mau tidak mau harus berpaling kepada matematika. Menyadari hal diatas terlihat betapa pentingnya suatu pembelajaran matematika diberikan disekolah terutama pada tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 Tahun 2006 tujuan pembelajaran matematika

²Hudojo, H, *Mengajar Belajar Matematika*, Jakarta: Depdikbud, 1988, hlm 12

³*Ibid*, hlm. 189

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

di Sekolah Dasar dijelaskan bahwa agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:⁴

1. Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
2. Memahami datar dan bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifatnya, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
3. Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
4. Memahami konsep koordinat untuk menentukan letak benda dan menggunakannya pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
5. Memahami konsep pengumpulan data, penyajian data dalam tabel, gambar, dan grafik (diagram), mengurutkan data, rentangan data, rerata hitung, modus, serta menerapkannya pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
6. Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan sehari hari.
7. Memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang paling sulit bagi siswa, hasil penelitian masih menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian akhir sekolah dimana rata-rata hasil belajar matematika untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah Al Ikhwan berkisar antara nilai 5 dan 6. Ini juga merupakan indikator yang menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika masih rendah, untuk itu seorang guru dituntut untuk melakukan perbaikan dalam menyajikan dan penyampaian kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di dalam proses belajar mengajar di kelas.

⁴Tim Redaksi Nuansa Aulia, *Himpunan Perundang-undangan Republik Indonesia Tenaga Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Nuansa Aulia, Cet.ke- VII, 2012, hlm. 352

Salah satu komponen yang harus di perbaiki dalam pembelajaran adalah media. Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pendidikan matematika. Media pendidikan dapat digunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan. Dengan menyadari hakikat matematika yang abstrak, sedangkan matematika tersebut harus kita sampaikan kepada semua kalangan siswa, termasuk di dalamnya siswa Madrasah Ibtidaiyah Al Ikhwan yang taraf berfikirnya masih konkret, media pembelajaran merupakan suatu cara guna mengubah hakikat matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret.⁵ Dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Hasil belajar matematika yang diharapkan setiap sekolah adalah hasil belajar matematika yang baik dan memuaskan serta mencapai ketuntasan belajar matematika yang ditetapkan. Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari skor hasil belajar yang diperoleh, dikatakan tuntas apabila skor hasil belajar matematika siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti dengan guru kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al Ikhwan Kelurahan Pebatuan Kecamatan Tenayan Raya Pekanbaru, guru sudah berusaha menggunakan media dalam pembelajaran seperti menggunakan media gambar yang ada di

⁵Rostina Sundayana., *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta, 2014, hlm. 33

dalam buku paket, namun ternyata hasil belajar siswa masih rendah.

Peneliti menemukan gejala-gejala sebagai berikut :

1. Apabila diberikan latihan dari sebanyak 10 soal, rata-rata hanya 6 soal yang mampu dikerjakan siswa. Dari 28 orang siswa hanya 35,7% yang mampu mengerjakan dan 64,2 % yang tidak mampu mengerjakannya.
2. Nilai yang diperoleh siswa belum mencapai KKM yaitu 75. Dari jumlah siswa kelas II berjumlah 28 siswa hasil nilai ulangan menunjukkan sebanyak 18 siswa diantaranya belum mencapai nilai ketuntasan minimal atau sekitar 64,2% dan 10 siswa lainnya mencapai nilai ketuntasan minimal atau sekitar 35,7%.⁶

Usaha yang dilakukan selama ini untuk memperbaiki hasil belajar Matematika seperti memberikan soal-soal yang bervariasi yang dikerjakan dalam kelas dengan menggunakan media gambar yang ada di dalam buku paket, dan memberikan Pekerjaan Rumah, namun belum memberikan hasil yang optimal. Upaya yang dilakukan belum mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif, dan kreatif. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan media permainan gelas bilangan. Media ini merupakan salah satu cara permainan yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami algoritma penjumlahan dan pengurangan bersusun cara pendek pada 2 bilangan dengan 3 angka atau lebih.

⁶ Nilai MID pada mata pelajaran matematika siswa kelas II B MI Al- Ikhwan Kecamatan Tenayan Raya Kota Pekanbaru



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada dasarnya sebelumnya guru tidak memakai alat peraga untuk topik penjumlahan atau pengurangan 2 bilangan dalam 3 angka atau lebih dengan cara bersusun ke bawah, karena berpendapat anak sudah pada tahap simbolik, sudah mampu berpikir abstrak. Sedangkan banyak anak yang masih merasa kesulitan untuk memahami topik tersebut, terutama untuk pengurangan dengan meminjam atau penjumlahan dengan menyimpan. Salah satu alat peraga yang dapat digunakan dalam mempelajari topik tersebut adalah dengan media Gelas Bilangan. Sebagaimana disebutkan bahwa fungsi permainan gelas bilangan adalah kegiatan permainan yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami algoritma penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.⁷

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Permainan Gelas Bilangan Di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al- Ikhwan Kelurahan Pebatuan Kecamatan Tenayan Raya Pekanbaru”.

B. Definisi Istilah

1. Peningkatan dalam kamus besar bahasa indonesia adalah proses, cara, perbuatan meningkatkan usaha, kegiatan.⁸ Sedangkan peningkatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa yang mendapat nilai rendah, ditingkatkan agar hasil belajarnya lebih tinggi atau

⁷Pitajeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015, hlm. 144

⁸<https://www.kbbi.web.id/tingkat>

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

meningkatkan hasil belajar dengan cara meningkatkan keterampilan belajar.

2. Hasil Belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.⁹ Jadi, hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang berupa skor atau angka.
3. Media permainan gelas bilangan adalah permainan yang digunakan untuk membantu siswa memahami algoritma penjumlahan dan pengurangan bersusun cara pendek pada 2 bilangan dengan 3 angka atau lebih.¹⁰

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah dengan menggunakan media permainan gelas bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al –Ikhwan Kelurahan Pebatuan Kecamatan Tenayan Raya?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: “ Untuk mengetahui apakah penerapan media permainan gelas bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II

⁹ Ahmad Susanto, *Op.Cit.*, hlm. 5

¹⁰ *Ibid.*, hlm.144

Madrasah Ibtidaiyah Al- Ikhwan Kelurahan Pebatuan Kecamatan Tenayan Raya Pekanbaru.”

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian diatas, maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui media permainan gelas bilangan kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al –Ikhwan Kelurahan Pebatuan Kecamatan Tenayan Raya Pekanbaru.
- b. Bagi Guru, dapat meningkatkan kemampuan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, kreatif dan efisien. Serta dapat menghubungkan materi dengan kehidupan nyata.
- c. Bagi peneliti, sebagai bahan pertimbangan, perbandingan, masukan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut.
- d. Bagi Sekolah, diharapkan penggunaan media ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan melalui media permainan gelas bilangan kelas II Madrasah Ibtidaiyah Kelurahan Pebatuan Kecamatan Tenayan Raya Pekanbaru.