

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dikatakan sebagai makhluk pendidikan karena dia memiliki berbagai potensi, seperti akal, hati, jasmani, dan rohani. Dapat dikatakan bahwa proses pendidikan adalah proses pembelajaran, tentu saja pembelajaran sebagai sesuatu yang harus didesain oleh guru agar penyelenggaraannya dapat mengantarkan peserta didik meraih tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi turut mewarnai dunia pendidikan dewasa ini, khususnya pendidikan di sekolah. Tantangan tentang peningkatan mutu dan relevansi dan efektivitas pendidikan sebagai tuntutan nasional sejalan dengan perkembangan dan kemajuan masyarakat, sehingga masyarakat mempunyai bekal kehidupan dimasa mendatang.

Islam memandang pendidikan sebagai dasar utama seseorang diutamakan dan dimuliakan. Hal ini sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11, berikut ini yang berbunyi:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا لِقَابِ رَبِّكُمْ
وَإِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يٰۤرَفِعَ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ

بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَيْرٌ ﴿١١﴾

¹ Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 18.



Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan".²

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang yang beriman, taat dan patuh kepadaNya, melaksanakan perintahNya, menjauhi laranganNya, berusaha menciptakan suasana damai, aman dan tentram dalam masyarakat, demikian juga dengan orang-orang yang berilmu menggunakan ilmunya untuk menegakkan kalimat Allah.³ Dapat dipahami bahwa ayat di atas memerintahkan kepada setiap orang muslim untuk menuntut ilmu atau belajar karena dengan ilmu derajat seseorang akan dimuliakan. Salah satu cara menuntut ilmu ialah melalui dunia pendidikan, baik melalui pendidikan formal, non-formal maupun informal.

Pendidikan merupakan sesuatu hal yang mutlak ada dan harus dipenuhi dalam rangka meningkatkan kualitas hidup masyarakat, pendidikan harus bertumpu pada pemberdayaan semua komponen masyarakat melalui peran sertanya dalam mewujudkan tujuan pendidikan Nasional.⁴ Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, pengendalian diri, kepribadian,

² QS. Al-Mujadalah {58} : 11

³ Abudin Nata, *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 153.

⁴ Mardia Hayati, *Desain Pembelajaran Berbasis Karakter*, (Pekanbaru : Al-Mujtahadah Press, 2012), hlm. 1.

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.

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.⁵

Hal yang paling menentukan untuk tercapainya pendidikan yang berkualitas adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memberi pengaruh besar terhadap perkembangan teknologi, karena matematika memiliki nilai esensial dan memberikan kontribusi yang positif untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada pada sekolah-sekolah mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.⁶ Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.⁷

Jhonson dan Myklebust mengemukakan bahwa matematika merupakan bahasa simbolis yang mempunyai fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan, sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan berfikir. Dengan kata lain matematika adalah bekal bagi peserta didik untuk berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Sebagai

⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Bandung: Kencana, 2006), hlm. 2.

⁶ Melly Andriani dan Mimi Haryani, *Pembelajaran Matematika SD/MI*, (Pekanbaru: Benteng, Media, 2003), hlm. 9

⁷ Rostina Sundaya, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 2.



bahasa simbolis, ciri utama matematika ialah penalaran secara deduktif namun tidak mengabaikan penalaran secara induktif.⁸

Secara detail dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006, dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:⁹

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dan membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan atau pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki perasaan ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan. Terutama dalam memberikan gambaran kongkret dari materi yang disampaikan, sehingga hal tersebut berakibat langsung kepada rendah dan tidak meratanya kualitas hasil yang dicapai oleh siswa.¹⁰

Pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa, dimulai dari yang kongkrit menuju

⁸ *Ibid.*

⁹ Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Pekanbaru: Suska press, 2008), hlm. 11-12.

¹⁰ Rostina Sundaya, *Op.Cit*, hlm. 3.



abstrak karena mengingat kemampuan berfikir siswa yang masih dalam tahap operasional kongkrit.

Matematika memiliki peranan yang penting bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya untuk menghitung, menimbang, mengukur, dan lain sebagainya. Melalui matematika siswa dapat memperoleh pengetahuan dan juga untuk pembentukan pola pikir dan sikap siswa.

Bagi siswa, melakukan pekerjaan menghitung merupakan hal yang paling tidak disukai. Ini dapat dimengerti karena tingkat pemahaman anak dalam berfikir secara abstrak masih sangat terbatas sekali, dan siswa sering merasa kesulitan dalam membayangkan suatu operasi hitungan yang sederhana sekalipun.¹¹ Hal ini akan berdampak dalam proses pembelajaran dimana siswa hanya akan menerima pelajaran akan tetapi ketika keluar kelas siswa hampir tidak ada yang tersimpan sehingga ketika evaluasi juga berdampak pada hasil pembelajaran yang tidak maksimal. Masalah inilah yang menjadi tugas berat bagi para guru untuk mengubah paradigma siswa bahwa matematika itu tidak sulit dan bagaimana bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada guru kelas II Sekolah Dasar Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar, dimana kelas II terbagi menjadi 4 (empat) kelas yaitu kelas IIa, IIb, IIc, dan IId. Setiap kelas rata-rata memiliki kemampuan yang sama, tidak ada kelas model atau kelas unggul. Jadi peneliti memilih secara acak dan juga atas saran dari guru kelas II, peneliti memilih kelas IIc yang akan

¹¹Dwi Sunar Prasetyono, *Pintar Jarimatika*, (Jogyakarta: Diva Press, 2008), hlm. 9

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.

dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media batang *Cuisenaire*. Hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas IIC Sekolah Dasar Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar, proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru, siswa kurang dilibatkan untuk menggali informasi sendiri. Guru pada proses pembelajaran hanya terpaku pada buku paket. Dalam menggunakan media pembelajaran guru masih menggunakan media yang konvensional seperti lidi. Hal ini berdampak kepada hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah yang dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut :

1. Dari 30 siswa hanya 17 siswa atau 56.67 % yang telah mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan, KKM mata pelajaran matematika di SD tersebut adalah 68.
2. Dari 30 siswa, 13 siswa atau 43,33 % siswa masih sulit dalam menjawab soal ulangan dengan benar.
3. Setap kali diberi tugas rumah, sekitar 10 orang siswa atau 33,33 % masih memperoleh nilai yang rendah.

Guru telah berusaha meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara memperbanyak latihan dan pemberian pekerjaan rumah (PR), mengadakan tanya jawab dengan siswa, dan menggunakan media konvensional dalam pembelajaran. Namun usaha tersebut belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya gejala-gejala di atas, menurut peneliti kiranya guru perlu mencoba untuk menggunakan media batang *Cuisenaire* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dari apa yang peneliti lihat

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.

di lapangan, dalam proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan media batang *Cuisenaire*.

Media batang *Cuisenaire* merupakan salah satu set batang berwarna dengan ukuran yang berbeda yang digunakan untuk mengajar matematika sekolah dasar. Batang ini dibuat untuk membantu anak-anak dalam belajar matematika mengenai konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian bilangan bulat untuk operasi hitung dasar.

Media batang *Cuisenaire* ini memiliki kelebihan-kelebihan, yaitu warna batang (kombinasi warna) serasi dan menarik, mudah dalam pemakaian, menambah kesenangan siswa untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga dapat menimbulkan daya kreatifitas siswa, dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada siswa, dan memudahkan siswa dalam menyelesaikan persoalan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian.¹²

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik ingin melakukan suatu penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan terhadap hasil pembelajaran matematika dengan judul : **“Penggunaan Media Batang *Cuisenaire* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar”**.

¹² Yurzi Erita, *Makalah Media Pembelajaran Paud tentang Alat Permainan Balok Cuisenaire* diakses dari <https://yurzierita.wordpress.com/2012/11/22/makalah-media-pembelajaran-aud-tentang-alat-permainan-balok-Cuisenaire/> pada tanggal 26 februari 2016 jam 00:31

B. Definisi Istilah

1. Media Batang *Cuisenaire*

Batang *Cuisenaire* diciptakan oleh George *Cuisenaire* (1891-1976), guru sekolah dasar Belgia. *Cuisenaire* batang (batang *Cuisenaire*) merupakan salah satu set batang berwarna dengan ukuran yang berbeda yang digunakan untuk mengajar matematika sekolah dasar.¹³ Batang ini dibuat untuk membantu anak-anak dalam belajar matematika mengenai konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian bilangan bulat untuk operasi hitung dasar.¹⁴

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar. Hasil belajar terfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa melalui tes hasil belajar.¹⁵

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan gejala-gejala yang telah dipaparkan di atas, maka penulis menyusun rumusan masalah yaitu: “ Apakah Penggunaan Media Batang *Cuisenaire* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar pada pokok bahasan Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian ? ”

¹³Wiktionary, *Cuisenaire rod*, diakses dari http://kamus-internasional.com/definitions/?indonesian_word=Cuisenaire_rod pada tanggal 20 Februari 2016 jam 13.55

¹⁴Rostina Sundaya. *Op.Cit.* hlm. 77.

¹⁵Kunandar, *Guru Professional*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hlm.229.



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.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Batang *Cuisenaire* Kelas II Sekolah Dasar Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar pada pokok bahasan Operasi Hitung Pekalian dan Pembagian.

2. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, media batang *Cuisenaire* dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar.
- b. Bagi guru, penggunaan media batang *cuisenaire* dapat diterapkan sebagai media pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat dan aktivitas dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas.
- d. Bagi peneliti, mendapatkan informasi mengenai pengaruh penerapan media batang *Cuisenaire* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk menambah wawasan dan menjadi bekal nantinya jika penulis sudah menjadi guru nantinya.