

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk mempersiapkan generasi muda yang memiliki kemampuan potensial dan kecerdasan emosional yang tinggi serta menguasai berbagai macam keterampilan yang baik. Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur kelancaran dan kemajuan suatu pembangunan. Maka dari itu pembangunan yang sedang berlangsung di negeri kita saat ini harus disertai pula dengan pembangunan dalam bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara baik dimasa yang akan datang.<sup>1</sup>

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dan lingkungan dia hidup. Salah satu tujuan dari Sekolah Dasar adalah menyiapkan siswa yang beriman, bertaqwa, kreatif dan inovatif serta berwawasan keilmuan dan juga dipersiapkan untuk melanjutkan

---

<sup>1</sup>Redja Mudiarjo, *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo, 2002, hlm. 11

pendidikan yang lebih tinggi. Usaha menyiapkan siswa dalam mencapai tujuan tersebut diperlukan seperangkat pembelajaran yang diberikan kepada siswa termasuk didalamnya mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan, karena pelajaran matematika merupakan sarana yang digunakan untuk membentuk siswa berfikir secara ilmiah. Mata pelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 Tahun 2006 tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dijelaskan bahwa agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
2. Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsure-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 dengan tabel, gambar, dan garfik (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.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup>Tim Redaksi Nuansa Aulia, *Himpunan Perundang-undangan Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Nuansa Aulia, Cet.ke- VIII, 2012, hlm. 352.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analisis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Menyadari pentingnya pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan sekolah dasar maka seorang guru dituntut untuk melakukan perbaikan dalam menyajikan dan penyampaian kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran matematika di dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal itu dapat dilakukan dengan pemilihan media pembelajaran. Azhar Arsyad menyebutkan bahwa media dalam proses pembelajaran cenderung adalah alat-alat grafis, photo grafis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>3</sup>

Penggunaan media pembelajaran harus dilakukan dengan memilih media yang terbaik agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah efektif atau tidaknya proses pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, yang mana hal itu tentunya tidak terlepas dari aktivitas guru dalam menyampaikan pelajaran dengan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa, tetapi kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa matematika merupakan pelajaran yang paling sulit dan menakutkan bagi siswa,

---

<sup>3</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo, 2003, hlm. 3.

sehingga masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran matematika.

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

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di Sekolah Dasar Negeri 001 Sawah Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar pada kelas IV, peneliti menemukan gejala-gejala yang sebagai berikut:

1. Apabila diberikan latihan dari sebanyak 7 soal, rata-rata hanya 3 soal yang mampu dikerjakan siswa. Dari 22 orang siswa hanya 20% yang mampu mengerjakan dan 80% yang tidak mampu mengerjakannya.
2. Nilai yang diperoleh siswa belum mencapai KKM yaitu 60. Dari jumlah siswa kelas IV berjumlah 22 siswa hasil nilai ulangan menunjukkan sebanyak 14 siswa diantaranya belum mencapai nilai ketuntasan minimal atau sekitar 63% dan 8 siswa lainnya mencapai nilai ketuntasan minimal atau sekitar 36%.

Upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan yang terjadi adalah guru menjelaskan materi yang kurang dipahami oleh siswa, memberikan soal-soal yang bervariasi dan membahas soal tersebut dengan menunjuk siswa secara acak untuk mengerjakan dalam kelas, menerapkan

diskusi kelompok, memberikan Pekerjaan Rumah (PR), dan memberikan ulangan perbaikan bagi siswa yang bernilai rendah, namun upaya tersebut belum memberikan hasil yang diharapkan.

Pencapaian hasil belajar yang maksimal dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran agar hasil belajar matematika siswa sesuai yang diharapkan, peneliti mencoba melakukan upaya dengan menerapkan media permainan gelas bilangan batang tua-muda. Media ini merupakan salah satu cara permainan yang dapat membantu siswa memahami algoritma penjumlahan dan pengurangan dua bilangan bulat, permainan ini merupakan kombinasi dari permainan gelas bilangan dengan permainan dua warna.

Pitajeng menyebutkan beberapa alternatif permainan yang bisa digunakan dalam mempelajari topik bilangan bulat, salah satunya adalah permainan gelas bilangan batang tua-muda. Sebagaimana disebutkan bahwa fungsi permainan gelas bilangan batang tua-muda adalah kegiatan permainan yang digunakan untuk membantu anak memahami algoritma penjumlahan dan pengurangan dua bilangan bulat.<sup>4</sup>

Permainan merupakan salah satu hal yang menyenangkan bagi anak-anak, termasuk anak didik di SD, karena dunia anak tidak lepas dari permainan. Menurut Monks, anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Hal ini berarti bahwa anak-

---

<sup>4</sup>Pitajeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, Depdiknas: 2006, hlm. 135-138

anak tidak dapat dipisahkan dari permainan. Bagi anak, bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan.<sup>5</sup>

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mencoba melakukan upaya perbaikan melalui penelitian yang berjudul: Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Permainan Gelas Bilangan Batang Tua-Muda Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Sawah Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar.

## **B. Defenisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman dari pengertian yang ada dalam penulisan ini, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan defenisi yang berkaitan dengan judul ini yaitu:

1. Peningkatan adalah menaikkan derajat, menaikkan taraf, mempertinggi atau mengangkat diri.<sup>6</sup> Peningkatan yang dimaksud adalah meningkatkan hasil belajar Matematika.
2. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah terjadi proses belajar mengajar yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri siswa, dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.<sup>7</sup> 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 batang tua-muda adalah permainan yang digunakan untuk membantu anak memahami algoritma penjumlahan dan

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, hlm.139

<sup>6</sup>Umi Chulsum dan Windy Novita, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Surabaya: Khasiko, 2006, hlm. 665

<sup>7</sup>Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009, hlm. 39

pengurangan dua bilangan bulat, permainan ini merupakan kombinasi dari permainan gelas bilangan dengan permainan dua warna.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah penggunaan media permainan gelas bilangan batang tua-muda yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Sawah Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar?”

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media permainan gelas bilangan batang tua-muda yang dapat kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Sawah Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar.

#### **2. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan dari penelitian tindakan kelas ini maka diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi:

- a. Bagi siswa, penggunaan media permainan gelas bilangan batang tua-muda diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Sawah Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar.

- b. Bagi guru, penggunaan media permainan gelas bilangan batang tua-muda ini dapat dijadikan salah satu media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 001 Sawah Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar.
- c. Bagi sekolah, tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Sawah Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar.
- d. Bagi peneliti sendiri, hasil dari penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan sebagai suatu landasan dalam rangka menindak lanjuti penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas lagi.