

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan kegiatan siswa yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sudjana, 2006:22). Proses pembelajaran di kelas bisa terjadi dengan adanya interaksi guru dan siswa. Pembelajaran akan bermakna apabila siswa memperoleh materi yang akan disampaikan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media dapat mempermudah guru untuk memberikan materi kepada siswa.

Pada masa ini anak lebih mudah menerima rangsangan-rangsangan dari lingkungan sekitarnya, oleh sebab itu pengenalan matematika sangatlah tepat untuk diperkenalkan pada usia ini karena pendidikan yang dilakukan pada anak sejak lahir sampai usia enam tahun akan memberikan anak bekal untuk menempuh pendidikan pada jenjang selanjutnya. Pada anak usia SD yang sedang mengalami dalam tingkat berpikir lebih membutuhkan stimulus untuk lebih memahami materi dalam mata pelajaran matematika agar lebih berpikir logis dan kreatif. Dalam mengajarkan matematika secara lebih kreatif diharapkan mampu mengatasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa. Matematika sering didefinisikan sebagai ilmu pasti. Sebagian orang juga mendefinisikan matematika sebagai bagian dari ilmu pengetahuan yang berisi tentang bilangan dan kalkulus. Matematika dapat diartikan sebagai studi deduktif, sebagai bahasa, sebagai raja dan pelayan ilmu, sebagai seni, dan sebagai aktivitas manusia (Ruseffendi, 2014:1). Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat berperan dalam perkembangan ilmu pengetahuan sehingga berguna dan banyak memberi bantuan dalam mempelajari ilmu yang lain. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, matematika juga merupakan ilmu pelajaran yang wajib diajarkan dari pendidikan dasar sampai menengah. Konsep matematika bersifat abstrak, sedangkan pembelajarannya bersifat konkret. Apabila pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran maka pembelajarannya menjadi abstrak, maka

dari itu pada pembelajaran matematika sebaiknya menggunakan media pembelajaran atau alat bantu pengajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi konkret (Amir et al., 2016:35).

Standar kurikulum matematika menekankan pada proses dan keterampilan siswa. Banyak hambatan dalam proses pembelajaran matematika di SD yaitu keterampilan berhitung siswa yang masih kurang sehingga dalam mengerjakan soal matematika siswa masih bingung. Penyebab rendahnya kemampuan berhitung siswa yaitu dalam proses pembelajaran masih kurang adanya keragaman media pembelajaran. Pembelajaran matematika yang efektif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran agar siswa dapat belajar matematika dengan pemahaman yang aktif dan dapat membangun pengetahuan yang baru. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus memiliki sumber daya yang maksimal agar bisa meningkatkan dan menyegarkan pengetahuan siswa.

Matematika sering menjadi pelajaran yang menakutkan bagi siswa, terutama siswa SD. Siswa sering takut dan mengeluh bahwa matematika terasa sangat sulit untuk dipahami. Maka dari itu guru diharapkan dapat mengubah situasi kelas yang menyenangkan, sehingga siswa terasa nyaman dan senang mengikuti kegiatan belajar mengajar. Ada beberapa faktor yang harus diubah dan dikembangkan dalam dunia pendidikan dan pengajaran, salah satu faktor tersebut adalah perubahan dan pengembangan serta pemakaian media pembelajaran dalam mendidik dan mengajar. Agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar lebih baik menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran matematika di SD.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Jannah, 2009:2). Media pembelajaran dapat meminimalisasi tradisi proses pembelajaran yang hanya disampaikan secara lisan dan tulis saja. Media pembelajaran terdiri dari media visual, media audio, dan media audio visual. Media pembelajaran bertujuan agar siswa lebih aktif dan dapat memahami materi dalam pembelajaran. Selain itu, media

pembelajaran juga bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan melatih keterampilan siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa menjadi lebih aktif.

Penjumlahan merupakan operasi dasar matematika yang menjumlahkan dua bilangan menjadi sebuah bilangan, sedangkan pengurangan merupakan operasi dasar matematika yang mengurangi dua bilangan menjadi sebuah bilangan. Materi ini sangat membosankan jika diajarkan dengan cara metode berceramah dan menghafal saja. Kebanyakan para siswa mengalami kesulitan belajar untuk mempelajari tentang materi penjumlahan dan pengurangan. Dengan demikian diperlukan suatu pendekatan baru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Teknologi saat ini bisa dijadikan sarana untuk pembelajaran yang memanfaatkan media yang ada. Peran aktif dari guru dalam memilih media harus menggunakan media pembelajaran yang menunjang minat dan bakat keinginan siswa untuk meningkatkan mutu pengajaran dan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pengajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta keterampilan berhitung siswa dalam belajar.

Salah satu cara untuk mengetahui kemampuan berhitung siswa yaitu dengan menggunakan media *maze* yang dapat membuat siswa menjadi aktif. *Maze* adalah permainan jenis puzzle berbentuk jalur-jalur yang bercabang untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan yang disesuaikan (Rosidah, 2014:287). *Maze* merupakan salah satu game sederhana yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Manfaat media *maze* yaitu melatih kesabaran siswa, mencari solusi untuk mencapai tujuan dan mempelajari warna dan bentuk-bentuk, melatih kemampuan pengelompokan, melatih motorik halus siswa, melatih alur berfikir logis siswa, dan untuk melatih tangan menjadi lentur. Dengan adanya media *maze*, siswa bisa merasakan belajar sambil bermain tanpa merasa jenuh dengan pelajaran matematika. Dalam pembelajaran daring, media *maze* dapat digunakan dengan guru membagikan *PowerPoint* berupa media *maze* tersebut, lalu

siswa dapat mendownload *PowerPoint* yang sudah dibagikan dan menjawab pertanyaan dengan penyusunan jalan labirin.

Dari uraian di atas, dapat dilihat dari permasalahan yang muncul yaitu masih kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Siswa juga sering mengalami kejenuhan dalam proses belajar mengajar, hal itu disebabkan kurangnya media pembelajaran yang menunjang dalam penyampaian materi pelajaran. Media dapat digunakan oleh guru untuk memotivasi siswa dan mendorong kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Maze* Terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 SDN Margorejo 1/403 Surabaya”

B. Ruang Lingkup Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, agar tidak terjadi penyimpangan maupun pelebaran dalam membahas pokok permasalahan yang diteliti dan memudahkan peneliti dalam membahas materi, maka peneliti dapat memberikan ruang lingkup dan batasan masalah sebagai berikut.

1. Pengaruh media maze terhadap kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan kelas 1 SDN Margorejo 1/403 Surabaya.
2. Peserta didik yang menjadi penelitian ini adalah siswa SD kelas 1.
3. Materi yang diberikan yaitu tentang penjumlahan dan pengurangan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang ada, rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Apakah ada pengaruh media *maze* terhadap kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan kelas 1 SDN Margorejo 1/403 Surabaya?”

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk

mendeskripsikan pengaruh media *maze* terhadap kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan kelas 1 SD.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas: Media *maze* adalah media yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
2. Variabel terikat: Kemampuan berhitung adalah suatu kesanggupan yang dimiliki seseorang dalam melakukan perhitungan dengan mengenal konsep dasar matematika.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Bagi penulis dan pembaca penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh media *maze* terhadap kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan kelas 1 SDN Margorejo 1/403 Surabaya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dilakukan agar dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa melalui media *maze*, Memberi kesempatan kepada siswa agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui pengaruh diterapkannya media *maze* terhadap keterampilan berhitung penjumlahan dan pengurangan kelas 1 SD.