

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kunci membangun negara yang berkualitas tinggi. Pemerintah Indonesia sudah memprogram wajib belajar 12 tahun dengan memaparkan gagasan pendidikan universal untuk sekolah menengah. Strategi peningkatan mutu pendidikan harus sejalan dengan upaya pemerintah untuk memperluas pentingnya pendidikan di era ini TIM PGRI (2014:1). Dalam undang-undang di Indonesia telah tercantum arti pendidikan yaitu pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan pengalaman yang harus diperdalam individu untuk menuju kearah yang lebih baik.

Berkaitan dengan pendapat diatas maka dalam kegiatan pembelajaran yang diterapkan pada sekolah harus dikemas secara kreatif, inovatif, dan efektif untuk mencetak generasi bangsa yang berkepribadian cerdas. Dengan kurikulum 2013 yang menggunakan model tematik integratif dalam bentuk pembaharuan lembaga pendidikan sehingga dapat mengoptimalkan kemajuan pendidikan di Indonesia. Menurut Sundayana (2014:24) kurikulum 2013 untuk sekolah dasar menganut peserta didik mendapatkan pengalaman langsung yang sesuai dengan kemampuan. Jadi, kurikulum 2013 merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di lingkungan peserta didik untuk mendapat pengalaman langsung yang dihubungkan dalam dunia nyata. Tanpa disadari mata pelajaran matematika sering membantu untuk menyelesaikan masalah di kehidupan nyata. Matematika dianggap salah satu bekal dalam meneruskan ke pendidikan yang lebih lanjut dan membantu menghadapi masalah sosial di lingkungan

Menurut Ruseffendi (dalam Heruman, 2010:1). Matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif tidak menerima pembuktian secara induktif (yakni ilmu yang memaparkan tentang pola keteraturan). Sedangkan menurut Soedjadi (2000:7) hakikat matematika yaitu objek yang memiliki tujuan abstrak, deduktif yang dijadikan pola pikir dan bertumpu pada yang telah disepakati. Dengan kata lain, Matematika adalah ilmu yang berkaitan dengan simbol dan memiliki objek tertentu. Di tingkat Sekolah Dasar pembelajaran Matematika mengharapkan terjadi *reinvention* (penemuan kembali). Penemuan kembali adalah dengan menemukan cara penyelesaian dalam pembelajaran saat di kelas secara informal. Meskipun penemuan peserta didik tersebut sederhana dan bukan hal baru bagi orang di sekitar, tetapi penemuan tersebut merupakan hal yang baru bagi peserta didik.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran matematika ditunjang dengan keterdesiaan sumber belajar sangat penting. Sumber belajar yang diharapkan sesuai dengan kurikulum 2013 seperti media dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Gagne' dan Briggs 1975 (dalam Arsyad,2013:4) secara implisit mengatakan media pembelajaran meliputi alat yangdigunakan menyampaikan isi materi pengajaran secara fiik, yang terdiri dari buku, tape recorsers, kaset, video,camera, video recorder, fil, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah sebagian sumber belajar yang berwujud untuk merangsang peserta didik dan mengandung isi materi. Selain memotivasi dan meningkatkan minat peserta didik, media pembelajaran dapat membantu meningkatkan paham peserta didik.

Media pembelajaran yang terintegrasi permainan di Sekolah Dasar saat ini masih jarang ditemui. Dengan adanya media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain dapat membuat peserta didik lebih aktif, kreatif dan senang karena pembelajaran tidak monoton dengan materi pokok yang didalamnya berisi tumpukkan tugas. Dalam upaya membantu peserta didik untuk mencapai tujuan adalah dengan menggunakan media yang menarik dan melibatkan peserta didik dalam mengajarkan mata pelajaran matematika.

Melalui media pembelajaran yang diterapkan pada proses kegiatan belajar, diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar. Media monopoli merupakan salah satu bentuk media alternatif untuk mempermudah menyampaikan materi, pemahaman peserta didik, dan melatih keterampilan untuk mengerjakan soal-soal Matematika.

Media monopoli ini mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik akan menguatkan konsep pemahaman materi yang mempengaruhi hasil belajar. Media Limang (Monopoli Mata Uang) salah satu bentuk media yang sederhana. Media ini memiliki peran penting untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menangkap materi yang diajarkan oleh pendidik. Hal-hal yang dikemukakan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Monopoli Mata Uang (LIMANG) terhadap Hasil Belajar Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 3 Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II SDN MENANGGAL 601 SURABAYA”.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak menyimpang dan terarah, penulis bermaksud membatasi permasalahan yaitu :

1. Penelitian ini menggunakan media Monopoli Mata Uang (LIMANG) Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 3 materi penjumlahan dan pengurangan Siswa Kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya
2. Hasil belajar yang dimaksud mengenai Matematika Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 3 siswa kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya
3. Materi yang digunakan dalam media ini yaitu penjumlahan dan pengurangan mata uang
4. Tahun pelajaran dalam melaksanakan penelitian di SDN Menanggal 601 Surabaya tahun 2018-2019

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah aktivitas pendidik dan peserta didik penggunaan Media Monopoli Mata Uang (LIMANG) dalam pembelajaran

Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 3 materi penjumlahan dan pengurangan Siswa Kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya?

2. Apakah ada pengaruh penggunaan Media Monopoli Mata Uang (LIMANG) terhadap hasil belajar kognitif Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 3 materi penjumlahan dan pengurangan Siswa Kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana aktivitas pendidik dan peserta didik penggunaan media Monopoli Mata Uang (LIMANG) dalam pembelajaran Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 3 materi penjumlahan dan pengurangan Siswa Kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Monopoli Mata Uang (LIMANG) Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 3 materi penjumlahan dan pengurangan Siswa Kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya

E. Manfaat penelitian

Peneliti mengharapkan agar hasil penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak, sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

- a) Memaparkan media yang menyenangkan dan menarik
- b) Meningkatkan hasil belajar dalam materi yang dipelajari

2. Bagi Pendidik

- a) Menyediakan media yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b) Meningkatkan keefektivitasan dalam kegiatan pembelajaran di kelas

3. Bagi Sekolah

- a) Untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh peserta didik
- b) Untuk memperbaiki mutu pembelajaran di sekolah

4. Bagi Peneliti

- a) Sebagai pengalaman dalam ilmu pendidikan di bidang penelitian dalam media Monopoli Mata Uang (LIMANG).

