BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan pada Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang menyatakan bahwa:

> Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran yang dimaksud adalah sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Menyenangkan dalam ruang lingkupnya berarti siswa aktif serta antusias dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Bentuk aktif disini adalah untuk mencari informasi serta mampu bekerja sama dengan kelompok dan dapat menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Hal tersebut berkaitan dengan penerapan pembelajaran pada kurikulum 2013 saat ini.

"Kurikulum 2013 adalah kurikulum terbaru dan merupakan hasil dari pengembangan dan hasil penyempurnaan dari kurikulum yang sebelumnya." (Fanani, dkk, 2015:34). Pada kurikulum 2013 ini menggunakan penilaian yang mencakup 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Disamping itu, kurikulum 2013 ini juga menggunakan pembelajaran yang bersifat tematik terpadu dan *integrative*. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang didalamnya terdapat penggabungan berbagai macam muatan pelajaran yang dikemas menjadi satu kegiatan dalam tema dan subtema dan erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari yang dilakukan oleh siswa. Berdasarkan pada uraian tersebut, guru harus kreatif dan mampu mengembangkan kegiatan dalam pembelajaran. Mengembangkan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan melalui pengembangan teknik, metode, startegi, dan media

pembelajaran. Salah satu cara agar siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran adalah dengan mengembangkan media yang bertujuan untuk menunjang kegiatan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat membantu untuk merangsang pikiran, menarik antusiasme siswa, memacu perhatian siswa dan memacu semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan nantinya dalam proses pembelajaran akan berjalan efektif dan optimal. Media diklasifikasikan dalam berbagai jenis yang diantaranya adalah media visual, media audiovisual, alat peraga dan media lainnya.

Media alat peraga, alat peraga disini dapat dikategorikan sebagai suatu media pembelajaran. Alat peraga sendiri adalah bagian dari media pembelajaran yang berupa alat bantu untuk memperjelas penyampaian konsep atau sebagai visualisasi dalam pembelajaran sehingga siswa mampu dalam memahami berbagai hal dengan alat bantu yang berbentuk konkrit. Dengan adanya alat peraga ini, siswa dapat termotivasi dengan pembelajaran yang sedang kita selenggarakan dan membantu siswa untuk memahami konsep matematika dengan berbantuan alat peraga.

Media batang cuisenaire adalah media pembelajaran yang dikategorikan sebagai alat peraga dalam proses pembelajaran matematika untuk materi menghitung perkalian dari bilangan-bilangan. Media batang cuisenaire ini didesain khusus untuk membantu siswa agar lebih mudah menyelesaikan operasi hitung perkalian serta mudah memahami konsep dari perkalian. Dengan adanya alat peraga ini dapat menginovasi media dan metode yang ada pada sebelumnya.

Hasil belajar adalah sebuah hasil evaluasi dari tindak pengajaran yang diberikan oleh guru ke siswa. Hasil belajar digolongkan dan dikelompokkan dalam 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranak afektif dan ranah psikomotorik. Pada ranah kognitif ada 6 tingkatan yaitu untuk C1 (mengetahui, C2 (memahami), C3 (mengaplikasi/menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi, C6 (membuat). Pada ranah kognitif hasil belajar siswa dapat dilihat dan diukur melalui tes. Umumnya hasil belajar ranah kognitif ini

berupa sekumpulan soal-soal. Soal tersebut berkaitan dengan operasi hitung perkalian yang terkadang siswa masih merasa kebingungan dan kurang memahami konsep dari perkalian itu sendiri. Operasi hitung pada umumnya terdapat pada muatan pelajaran matematika.

Matematika merupakan muatan pelajaran yang menjadi momok dan kurang diminati oleh sebagian siswa. Mereka beranggapan bahwa mata pelajaran tersebut terlalu sukar dan rumit untuk dipahami dan dipelajari. Siswa memiliki anggapan bahwa mata pelajaran matematika harus dikerjakan serius dan harus memiliki tingkat hafalan yang tinggi untuk mengerjakannya. Dalam hal ini dapat menimbulkan anak menjadi tertekan serta hasil belajar anak menurun. Pada dasarnya dalam pembelajaran matematika guru harus menggunakan media untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan konsep sehingga hasil belajar tidak menurun.

Fenomena yang terjadi adalah di kota Surabaya atau dikenal dengan kota Pahlawan. Nilai yang didapat oleh siswa saat itu jeblok yang pada akhirnya walikota Surabaya yaitu Bu Risma membentuk rumah matematika. Pada pembentukan rumah ini didasarkan karena banyaknya nilai matematika siswa tingkat SD dan SMP yang jeblok. Lokasi rumah matematika ini didirikan di kompleks Balai Pemuda Surabaya (JPNN.com).

Lain halnya dengan fenomena yang terlihat berupa pemberitaan mengenai hasil *try out* siswa kelas IV SD se kota Batam yang mengalami penurunan nilai pada pelajaran matematika. Menurut kepala sekolah SDN 01 Batam, Sariono mengatakan bahwa hasil tes tersebut mendapat peringkat ke 71 dengan total nilai 20,92. Dengan rincian nilai Bahasa Indonesia 7,82, Matematika 5,67 dan IPA 7,43. Untuk matematika memang perlu pembelajaran lagi kepada siswa agar mendapatkan nilai yang diharapkan (Suara Guruan Kota Batam)

Berdasarkan pada uraian di atas, penulis akan melakukan sebuah penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penulis akan meneliti pengaruh media batang *cuisenaire* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Ketang Surabaya.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah berbagai macam variabel yang akan diteliti dan sub variabel beserta indikatornya. Dalam variabel-variabel tersebut sangat diperlukan adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah dimaksudkan agar penelitian menjadi lebih terarah dan terfokus. Pembatasan masalah adalah suatu usaha dan upaya untuk menerapkan batasan-batasan dari permasalahan penelitian yang akan diteliti. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka penulis akan menentukan ruang lingkup dalam penelitian yang meliputi:

1. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran batang cuisenaire pada siswa kelas II SDN Ketabang Surabaya.
2. Hasil belajar meliputi 3 ranah yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor. Muatan pelajaran pada kurikulum 2013 SD yang meliputi: muatan pelajaran matematika, muatan pelajaran IPA, muatan pelajaran IPS, muatan pelajaran PPKn, muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan muatan pelajaran SBdP.
3. Kelas II semester 1 terdiri dari Tema 1 (Hidup Rukun), Tema 2 (Bermain di Lingkunganku), Tema 3 (Tugasku Sehari-Hari), Tema 4 (Hidup Bersih dan Sehat). Pada tema 2 “Bermain di Lingkunganku”, terdapat empat subtema yaitu subtema 1 (Bermain di Lingkungan Rumah), subtema 2 (Bermain di Rumah Teman), subtema 3 (Bermain di Lingkungan Sekolah), subtema 4 (Bermain di Tempat Wisata).
4. Materi operasi hitung matematika dengan pokok bahasan operasi hitung perkalian muatan pelajaran matematika.

Pembatasan masalah digunakan agar penelitian tidak meluas dan tetap fokus pada satu tujuan. Pembatasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Mengetahui hasil belajar dalam ranah kognitif muatan pelajaran matematika materi perkalian pada tema 2 “Bermain di Lingkunganku” subtema 2 bermain di rumah teman pembelajaran 6 pada siswa kelas II SDN Ketabang Surabaya.
2. Mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang, pembatasan masalah dan lingkup permasalahan, maka penulis merumuskan sebuah pertanyaaan penelitian sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh media batang *cuisenaire* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Ketabang Surabaya ?
2. Bagaimanakah aktivitas guru dan siswa dalam proses penggunaan media batang *cuisenaire* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Ketabang Surabaya ?

D. Tujuan

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, tentu harus memiliki tujuan, dalam penelitian ini penulis memiliki tujuan umum dan tujuan khusus:

1. Tujuan Umum

Berdasarkan pada penelitian ini, penulis memiliki tujuan umum yaitu menyelenggarakan serta menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kreatif melalui media sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan baik.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan tujuan umum pada penelitian ini, penulis merumuskan beberapa tujuan khusus yang diantaranya:

a. Untuk mengetahui adanya pengaruh media batang *cuisenaire* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Ketabang Surabaya.
b. Untuk mengetahui proses aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan media batang *cuisenaire* pembelajaran matematika siswa kelas II SDN Ketabang Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi guru
   Sebagai bahan pemikiran dan pengembangan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami proses pembelajaran yang sedang berlangsung dalam ranah kognitif khususnya materi perkalian.
2. Bagi siswa
   Membantu peserta didik dalam proses belajar dan sekaligus mempermudah siswa dalam proses belajar yang aktif dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti lain
   Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi oleh peneliti lain untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan muatan pembelajaran matematika atau muatan pembelajaran yang lain.
4. Bagi sekolah
   Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dan serta pencapaian peserta didik dalam pembelajaran di kelas dan sebagai saran yang positif untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah.