

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran matematika diberikan kepada semua peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar sampai pendidikan tinggi untuk membekali mereka dalam memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk dapat bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (Depdiknas,2006). Matematika pun bisa ditranformasikan kedalam semua mata pelajaran. Matematika sebagai ratunya ilmu, tentu sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika wajib ada pada setiap tingkatan pendidikan. Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat besar peranannya terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga matematika perlu dipahami baik oleh peserta didik. Namun mesti kita sadari bahwa pada kenyataannya tidak banyak peserta didik yang menyukai matematika. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika ini. Salah satu penyebabnya adalah karena adanya suatu kondisi kelas yang pasif, dimana peserta didik kurang dilibatkan dalam pembelajaran, serta sebagian peserta didik terlanjur menganggap matematika adalah pelajaran yang sangat sulit. sehingga kecenderungan kelas menjadi tegang, dan mereka enggan untuk belajar matematika. Dengan kata lain pembelajaran matematika merupakan sebuah ilmu pasti yang berkenaan dengan penalaran.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran matematika peserta didik diutamakan dalam pemahaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan

keterampilan. Karena pada jenjang sekolah dasar, penguasaan konsep itu merupakan tahapan penting guna melanjutkan tahapan selanjutnya pada jenjang sekolah selanjutnya. Tetapi tidak semua guru bisa menanamkan konsep yang bermakna bagi peserta didik sehingga proses pembelajaran sering tidak maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran pada umumnya menuntut guru untuk bisa membuat suasana kelas menjadi kondusif dan menyenangkan, sehingga akan membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah penggunaan media pembelajaran yang sifatnya efektif dan menarik.

Adanya pelatihan yang lebih intensif bagi guru untuk pemanfaatan media pembelajaran bagi peserta didik dan fungsi media pembelajaran, diharapkan guru akan lebih sering menggunakan media pembelajaran karena hal itu akan sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam memahami semua isi materi pembelajaran. Karena manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi, materi pelajaran akan lebih dalam maknanya sehingga dapat dipahami peserta didik dengan mudah dan memungkinkan untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran pun akan lebih bervariasi dari sebelumnya, sebab tidak semata-mata peserta didik hanya mengandalkan informasi verbal dari guru melainkan peserta didik akan melakukan kegiatan belajar yang bervariasi misalnya aktivitas mengamati, mendemonstrasikan, memamerkan dan lain-lain. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran di kelas merupakan kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami peserta didik tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup dimasa sekarang dan masa yang akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri peserta didik dengan

menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Proses belajar akan lebih menarik perhatian peserta didik jika menggunakan media. Media pembelajaran dapat dikategorikan kedalam beberapa kelompok. Salah satunya Briggs dalam Sadiman (2011:23) mengidentifikasi 13 macam media yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu: objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi, dan gambar. Menurut Breidle dalam Arsyad (2002:3) media adalah seluruh alat atau bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Sedangkan media yang digunakan didalam pembelajaran ini adalah media Tanggamatika. Tanggamatika adalah suatu inovasi dari tangga konversi yang terbuat dari potongan kayu yang dibentuk sedemikian rupa. Tangga tersebut difungsikan sebagai media dalam proses memecahkan soal matematika. Media tangga dihias dengan rumus matematika yang pendidik nantinya akan memberikan suatu masalah yang berhubungan dengan rumus yang telah dituliskan di tangga tersebut. Dengan media tanggamatika diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses memecahkan masalah yang disajikan yang juga berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Tanggamatika terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Satuan Panjang Baku Kelas 4 SDN Sedati Gede 02 Sidoarjo”.

B. Batasan Masalah

1. Pemanfaatan media tanggamatika sebagai alat bantu meningkatkan hasil belajar matematika.
2. Hasil Belajar.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan media tanggamatika yang dilihat dari aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik pada materi satuan panjang baku kelas 4 di SDN Sedati Gede 02 Sidoarjo?
2. Adakah pengaruh media tanggamatika terhadap hasil belajar peserta didik pada materi satuan panjang baku kelas 4 di SDN Sedati Gede 02 Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media tanggamatika yang dilihat dari aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik pada materi satuan panjang baku kelas 4 di SDN Sedati Gede 02 Sidoarjo.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh media tanggamatika terhadap hasil belajar peserta didik pada materi satuan panjang baku kelas 4 di SDN Sedati Gede 02 Sidoarjo.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi peserta didik
Digunakannya media tanggamatika diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi satuan panjang baku kelas 4.
2. Bagi pendidik
Dengan penelitian ini diharapkan untuk menambah pengalaman pendidik dalam mengasah kemampuan berpikir peserta didik.
3. Bagi sekolah
Dengan penelitian ini diharapkan untuk meningkatkan fungsi media belajar sekolah sehingga menjadi inovasi bagi sekolah-sekolah lain.
4. Bagi peneliti
Dengan penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai penggunaan media tanggamatika dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dilakukan sebagai syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan.