

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karena itu, pendidikan sangat perlu dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas mampu meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Mutu pendidikan perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan mutu sendiri dapat dilihat dari keberhasilan yang diraih oleh seorang siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Salah satu faktor yang menentukan adalah bagaimana proses belajar dan mengajar dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan.

Pendidikan matematika merupakan bagian dari pendidikan nasional yang mempunyai peran yang sangat penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern. Karena itu, untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi modern diperlukan penguasaan matematika yang cukup kuat (Septiari dkk, 2013). Maka dituntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetensi dalam menghadapi berbagai perkembangan tersebut. Menghadapi perkembangan tersebut, tidak sedikit yang memerlukan suatu keterampilan pemecahan masalah yang melibatkan berfikir kritis, logis dan sistematis. Keterampilan tersebut dapat dikembangkan melalui pendidikan matematika.

Pelaksanaan pembelajaran matematika tidak cukup hanya memberikan informasi berupa teori atau konsep yang bersifat hafalan saja, perlu berorientasi pada pengembangan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan dalam pemecahan masalah. Azizah (2013) menyatakan bahwa siswa perlu dibekali dengan keterampilan-keterampilan untuk menyelesaikan masalah karena hakikatnya belajar bukan hanya menghafal informasi akan tetapi suatu proses dalam pemecahan masalah. Selain itu, matematika akan menjadi pelajaran yang tidak bermakna apabila mereka belum mampu mengimplementasikan konsep matematika ke dalam konteks kehidupan sehari-hari (Wahid, 2012).

Strategi dalam pemecahan masalah matematika sangat ditekankan, sedemikian pentingnya strategi ini sehingga menjadikan siswa lebih baik dalam memecahkan masalah yang bisa dipandang sebagai tujuan utama dari pembelajaran matematika. Namun, pemecahan masalah itu sendiri adalah menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang sudah ada untuk menjawab pertanyaan yang belum terjawab atau situasi yang sulit (Ormrod, 2009).

Penggunaan media dalam pembelajaran matematika itu sangat berpengaruh terhadap berhasilnya suatu pembelajaran siswa. Sesuai dengan penggunaannya, materi pada siswa harus juga dapat disesuaikan oleh gurunya. Dengan demikian guru juga harus dapat menyesuaikan media apa yang cocok yang akan diajar kepada siswanya. Media boneka juga

berfungsi memperlancar proses pembelajaran sekaligus menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut harus dilandasi adanya keyakinan bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media, khususnya media boneka dapat memperbaiki hasil belajar siswa hingga tercapainya tujuan pembelajaran matematika.

Media boneka sebagai media untuk pembelajaran matematika juga berpengaruh positif terhadap siswa. Dengan bantuan boneka, siswa menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kreatif memerlukan penerapan media boneka yang sesuai dengan material dalam pembelajaran matematika, sehingga siswa akan lebih fokus dan tertarik dalam proses pembelajaran.

Dari uraian di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Boneka Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya”.

B. Pembatas Masalah

Jujun S. Suriasumantri (2003:311) berpendapat bahwa pembatasan masalah merupakan upaya untuk menetapkan batas-batas permasalahan dengan jelas, yang memungkinkan kita untuk mengidentifikasi faktor mana saja yang termasuk ke dalam ruang lingkup permasalahan, dan faktor mana yang tidak.

Adapun fokus penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media boneka
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui

- kemampuan dalam pembelajaran matematika.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas IIIA sebagai eksperimen dan IIIB sebagai kelas kontrol SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya
 4. Siswa kelas III SDN Tenggilis Mejoyo 1

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh media boneka terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas 3 SDN Tenggilis Mejoyo Surabaya?”

D. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan tentunya selalu berorientasi pada tujuan. Tanpa adanya tujuan yang jelas maka arah kegiatan tidak akan sesuai dengan harapan yang dicapai. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Azril (2008:18) yang mengatakan bahwa tujuan penelitian merupakan pernyataan yang mengungkapkan hal yang diperoleh pada ahli penelitian sehingga dapat dikatakan bahwa tujuan adalah sesuatu yang diharapkan peneliti. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media boneka dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas 3 SDN Tenggilis Mejoyo Surabaya.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Identifikasi variabel

Menurut Sugiyono (2012:38), “Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu setelah ditetapkan, kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian yang dilakukan penulis dari dua variabel, yaitu independen dan variabel dependen. Variabel-variabel tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut :

a. Variabel Bebas (Independent Variabel)

Menurut Sugiyono (2012:39), “Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbul variabel dependent (terikat)”. Variabel bebas juga disebut variabel (X) atau variabel independen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media boneka.

b. Variabel Terikat (Dependent Variabel)

Menurut Sugiyono (2013:39), “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.” Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika. Variabel terikat sering disebut juga variabel (Y).

2. Definisi Operasional Variabel

Pada penelitian ini variabel-variabel yang diteliti yaitu Media boneka (X) dan Hasil belajar matematika (Y).

Variabel-variabel tersebut didefinisikan secara operasional sebagai berikut.

a. Media Boneka (X)

Media boneka adalah media yang bisa dipakai dalam kegiatan apapun termasuk dalam kegiatan pembelajaran matematika. Boneka adalah media yang terbuat kain flanel dan di dalam kain di isi dengan kapas. Yang dimaksud dengan media boneka pada penelitian ini adalah boneka yang disajikan sebagai pemberat yang digunakan untuk memecahkan suatu materi dalam matematika.

b. Hasil Belajar Matematika (Y)

Hasil belajar matematika adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam mempelajari mata pelajaran matematika yang dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan dari penelitian ini maka diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak yang terkait. Terutama pihak guru dan siswa. Kegiatan belajar mengajar lebih efektif bisa mengindikasikan kegiatan belajar mengajar yang lebih bermutu. Hasil penelitian ini bisa menjadi acuan untuk kegiatan pembelajaran, baik yang dilakukan oleh guru yang bersangkutan.

Adapun manfaat yang diharapkan dapat di peroleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Pendidik

- a. Memberikan informasi untuk melaksanakan pembelajaran yang aktif dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.
- b. Memberikan gambaran bagi pendidik tentang pembelajaran aktif melalui media boneka pada pembelajaran matematika.
- c. Memberikan informasi bahwa dengan penggunaan media yang bervariasi maka dapat mewujudkan siswa yang cerdas, terampil, bersikap baik dan berprestasi.
- d. Membantu pendidik dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- e. Membantu pendidik dalam pembelajaran baru cara penyampaian pembelajaran yang menarik.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Membuat peserta didik merasa tertarik dan senang dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi tersampaikan dengan baik.
- b. Mengajak peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif
- c. Meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan variasi media pembelajaran yang ada di sekolah.
- b. Memberikan dukungan kepada pendidik untuk berkreasi dalam penyampaian materi guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam

menulis laporan.

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengalaman dan pengetahuan ketika mengajar.
- b. Menjadi bekal untuk peneliti ketika berada dalam dunia pendidikan.