

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kegiatan pembelajaran di sekolah tidak akan pernah lepas dengan masalah-masalah kecil seperti ketidakpahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Ketidakpahaman peserta didik bisa saja disebabkan oleh banyak hal, namun hal yang paling mendasar pada pembelajaran matematika adalah keabstrakan yang ada pada materi. Peserta didik menjadi bingung tentang materi yang diberikan oleh guru.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan seharusnya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup untuk prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Mulyasa, 2007: 245).

Menurut kesimpulan penelitian Trisna (2006) tentang alat peraga mengatakan bahwa: “Dengan menggunakan alat peraga, peserta didik dapat mencapai penguasaan penuh terhadap pembelajaran matematika, selain itu peserta didik dapat lebih bersemangat dalam menerima pembelajaran”.

Menurut Sudjana (1991), pengertian alat peraga adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar peserta didik lebih efektif dan efisien.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik, hal ini dikarenakan pelajaran matematika selalu terdapat pada Ujian Nasional di jenjang sekolah mulai dari SD hingga SMA. Namun, berdasarkan pengalaman peneliti mengajar di sebuah Lembaga Bimbingan Belajar (LBB), kebanyakan peserta didik tidak menyukai pelajaran matematika. Banyak dari mereka yang menganggap matematika adalah

pelajaran yang sulit untuk dipahami dan membosankan. Dan masih banyak lagi anggapan-anggapan yang tidak semuanya benar tentang matematika.

Sehingga dengan adanya rasa tidak suka terhadap pelajaran matematika peserta didik menjadi malas belajar dan dapat mempengaruhi nilai peserta didik menjadi rendah. Terutama peserta didik jenjang sekolah dasar. Dimana pembelajaran di sekolah dasar monoton pembelajaran konvensional yang didominasi oleh guru. Oleh karena itu, perlu adanya upaya menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap matematika melalui inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan.

Peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar masih terikat oleh objek kongkrit yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, peserta didik memerlukan alat bantu berupa media atau alat peraga yang dapat memperjelas pembelajaran matematika yang peserta didik terima. Selain itu perlu dilakukan usaha meningkatkan peran guru dikelas, serta dengan meningkatkan pengetahuan guru tentang bagaimana merancang, dan melaksanakan pembelajaran sehingga menjadi efektif, efisien dan menarik terutama pembelajaran dengan menggunakan media atau alat peraga.

Anak usia sekolah dasar lebih sering bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Menurut Tedjasaputra (2000, 84) mengatakan: Alat permainan edukatif yang mengandung unsur konsep bentuk juga dapat diberikan sejak dini. Dengan bermain secara tidak langsung disebutkan nama bentuk juga pengalaman bermain dengan alat yang dapat mengasah pengertian warna, bentuk, dan ukuran akan membuat anak semakin memiliki konsep mengenal nama bentuk tersebut dengan spontan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ibu Siti Chudzaifah, S.Pd selaku kepala sekolah bahwa “Sekolah MI Banat Manyar masih menerapkan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah”. Pada pembelajaran menggunakan ceramah ini guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran dan peserta didik kurang dilibatkan

secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran seperti inipun komunikasi hanya terjadi satu arah yaitu, guru memberikan informasi kepada peserta didik sedangkan peserta didik hanya menerima informasi dari guru.

Berdasarkan informasi dari dosen Universitas Muhammadiyah Gresik bahwa media *microsoft paint* dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran dan belum ada yang menggunakan media *microsoft paint* dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Sehingga peneliti menggunakan media tersebut sebagai media dalam proses pembelajaran. Sedangkan penggunaan kartu perkalian dan pembagian dalam proses pembelajaran ini digunakan agar peserta didik dapat berpikir cepat, dapat memahami materi yang telah disampaikan, dan menumbuhkan rasa percaya diri.

Microsoft paint merupakan media yang sangat mudah untuk dipelajari dan sudah tersedia dalam *windows*. Dalam pembelajaran menggunakan *microsoft paint* peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT sehingga peserta didik dapat saling bertukar pendapat untuk menyelesaikan lembar kerja yang telah diberikan. Kartu perkalian dan pembagian dibuat sendiri oleh peneliti dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Kartu perkalian dan pembagian merupakan kartu berbentuk persegi panjang yang dibagi dua sisi yang sama. Dengan satu sisi berisi soal dan satu sisi berisi jawaban. Kartu perkalian dan pembagian ini digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga terjadi timbal balik antara guru dan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Antara Pembelajaran Media *Microsoft Paint* Dengan Pembelajaran Kartu Perkalian Dan Pembagian Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Di Kelas III MI Banat Manyar”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara pembelajaran media microsoft paint dengan pembelajaran kartu perkalian dan pembagian di kelas III MI Banat Manyar? ”

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik antara pembelajaran media *Microsoft Paint* dengan pembelajaran kartu perkalian dan pembagian di kelas III MI Banat Manyar.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru
 - Media dan alat peraga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar
 - Media dan alat peraga dapat menjadi alternatif dalam belajar matematika agar lebih muda
2. Bagi peserta didik
 - Media dan alat peraga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik
3. Bagi peneliti
 - Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran menggunakan media *Microsoft Paint* dan kartu perkalian dan pembagian.

1.5 DEFINISI OPERASIONAL

1. Hasil Belajar

Ketuntasan peserta didik yang dapat dilihat dari skor tes akhir yang diperoleh peserta didik dalam mengerjakan soal tes mata pelajaran tertentu.

2. Media Pembelajaran

Suatu alat bantu atau perantara untuk menyampaikan informasi yang bertujuan instruksional untuk mencapai tujuan pengajaran.

3. *Microsoft Paint*

Salah satu program aplikasi menggambar sederhana yang sudah disediakan oleh *Windows XP*

4. Kartu Perkalian dan Pembagian

Sebuah kartu berbentuk persegi panjang yang telah disesuaikan dengan materi, dimana satu sisi berisi soal dan sisi yang lain berisi jawaban sedemikian rupa sehingga kartu tersebut dapat ditata secara berurutan

5. Perkalian

Penjumlahan berulang dari bilangan yang sama.

6. Pembagian

Pengurangan berulang dari bilangan yang sama.

1.6 ASUMSI PENELITIAN

Pada penelitian ini diasumsikan bahwa peserta didik benar-benar mengerjakan tes akhir sesuai dengan kemampuannya sendiri, karena pada saat peserta didik melaksanakan tes akhir guru berkeliling mengamati peserta didik supaya tidak terjadi kecurangan sehingga skor tes akhir dapat menggambarkan kemampuan peserta didik.

1.7 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang ada, maka peneliti memberikan batasan masalah yakni:

Penelitian ini hanya pada materi perkalian yang menghasilkan bilangan 3 angka dan pembagian bilangan 3 angka.