

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

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 dan meraba-raba materi yang diberikan oleh guru.

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.

Menurut Abdurrahman (2003) ide manusia tentang matematika berbeda-beda, tergantung pada pengalaman dan pengetahuan masing-masing. Ia mengemukakan bahwa matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, ..., menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan menghitung. Dengan demikian matematika merupakan pelajaran yang sangat penting karena mendasari pelajaran-pelajaran yang lainnya.

Menurut Hamalik (2005), belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, tetapi merupakan perubahan kelakuan.

Menurut Purwiyastuti (2009), rendahnya prestasi belajar matematika tidaklah mutlak disebabkan oleh kurangnya kemampuan peserta didik dalam matematika, tetapi ada faktor-faktor lain yang mempengaruhinya, seperti

metode mengajar yang digunakan dan bagaimana aktifitas peserta didik tersebut dalam belajar.

Menurut Megawangi (2007), dalam kasus tersebut diatas adalah permintaan, dan hak peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang *heartstart* (berawal dari hati) dan bukan *headstart* (berawal dari kepala), *realistic educational* (pembelajaran yang nyata) dan bukan *theoretical.educational* (pembelajaran yang bersifat teori), menyenangkan dan bukan membosankan.

Pembelajaran sebagai pembinaan kearah perilaku yang bertanggungjawab terhadap lingkungan hidup harus direncanakan dan dilaksanakan secara kondusif dan menyenangkan, sehingga peserta didik memiliki motivasi dan perhatian untuk belajar lebih jauh.

Maka pembelajaran yang efektif seyogyanya menggunakan berbagai macam pendekatan atau metode yang dapat menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik itu sendiri. Menurut Purwiyastuti (2009), faktanya penggunaan metode yang kurang tepat akan memunculkan masalah-masalah antara lain:

1. Perhatian peserta didik tidak terfokus pada pelajaran.
2. Peserta didik mudah merasa jenuh dan bosan dalam belajar matematika.
3. Peserta didik seringkali meminta ijin untuk ke kamar mandi.
4. Peserta didik seringkali menanggapi pertanyaan dari guru dengan seenaknya dan terkadang sambil bergurau.
5. Pembelajaran masih bersifat "*Teacher Centered*".
6. Prestasi belajar yang belum mencapai batas minimal ketuntasan belajar.

Dalam hal ini seyogyanya guru memperhatikan masalah-masalah tersebut karena ketidakpahaman peserta didik pada suatu materi sangat berpengaruh pada kelancaran proses belajar materi selanjutnya. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tujuan pembelajaran. Hal ini dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik yang tinggi dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2010), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat

dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran menurut Sanjaya (2010), bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan peserta didik. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kepentingan guru.

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

Berdasarkan wawancara peneliti dengan Bu Rachma guru matematika kelas V SDN 3 Sidokumpul ternyata masih banyak peserta didik yang belum faham tentang materi operasi hitung bilangan bulat, padahal materi ini juga sudah diajarkan di kelas IV. Peneliti mencoba memberikan motivasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Macromedia Flash* dan *Congklak Bil-bul* karena kedua media tersebut merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam materi operasi hitung bilangan bulat. Dengan penggunaan media tersebut peserta didik tidak akan merasa jenuh pada saat belajar karena peserta didik dapat belajar dan juga bermain. Pada penggunaan media *Macromedia Flash* peneliti menggunakan animasi bentuk game sedangkan *Congklak Bil-bul* yaitu dengan menggunakan alat peraganya secara langsung.

Oleh karena itu, peneliti akan melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Macromedia Flash* dan *Congklak Bil-bul* dalam pembelajaran matematika pada materi operasi hitung bilangan bulat. Dengan cara ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan terhadap materi tersebut serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dan dengan penggunaan media *Macromedia Flash* dan *Congklak Bil-bul* pada pembelajaran diharapkan juga dapat menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan pada saat belajar matematika.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis ingin melakukan suatu penelitian dengan judul **“Perbandingan hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan media *Macromedia Flash* dengan *Congklak Bil-bul* pada materi operasi hitung bilangan bulat kelas V SDN 3 Sidokumpul Gresik”**.

1.2. RUMUSAN MASALAH

“Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan media *MacromediaFlash* dengan *Congklak Bil-bul* pada materi operasi hitung bilangan bulat kelas V SDN 3 Sidokumpul Gresik?”

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Mengingat tujuan merupakan arah suatu kegiatan agar tercapai hasil seperti yang diharapkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan media *MacromediaFlash* dengan *Congklak Bil-bul* pada materi operasi hitung bilangan bulat di kelas V SDN 3 Sidokumpul Gresik.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis berharap semoga hasil penelitian dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan media *MacromediaFlash* dan *Congklak Bil-bul* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada materi operasi hitung bilangan bulat.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan bagi guru kelas V dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menciptakan media pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan bagi peneliti tentang adanya media pembelajaran yang sesuai digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

1.5. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari kesalahpahaman atau salah pengertian dari judul penelitian, peneliti mendefinisikan beberapa hal sebagai berikut:

1.5.1. *MacromediaFlash*

Dalam Wikipedia *MacromediaFlash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar

1.5.2. *Congklak Bil-bul*

adalah singkatan dari congklak bilangan bulat yang merupakan alat permainan tradisional yang terbuat dari plastik dan mempunyai 14 wadah kecil dan 2 wadah besar yang terletak di ujung yang digunakan sebagai tempat untuk menyimpan biji congklak.

1.5.3. **Operasi Hitung Bilangan Bulat**

adalah operasi yang terdiri dari operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian ada bilangan bulat.

1.6. ASUMSI DAN BATASAN MASALAH

1.6.1. Asumsi

Agar kesimpulan yang berlaku dapat dipertanggungjawabkan, maka dalam penelitian ini perlu diasumsikan bahwa:

1. Soal tes hasil belajar peserta didik dan LKS sudah valid karena disusun berdasarkan indikator, didiskusikan dengan guru bidang studi, dan telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing skripsi.
2. Setiap peserta didik mengerjakan soal tes sendiri-sendiri dan sungguh-sungguh tanpa bantuan orang lain sehingga hasil tes dapat menunjukkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya.

1.6.2. Batasan Masalah

Untuk menjaga kemungkinan melebar nya masalah pada penelitian, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Materi yang digunakan adalah operasi hitung bilangan bulat yang terbatas pada operasi penjumlahan dan pengurangan saja.
2. Kemampuan matematika yang akan diteliti adalah kemampuan menyelesaikan soal operasi hitung bilangan bulat yang terbatas pada operasi penjumlahan dan pengurangan saja.
3. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas V SDN 3 Sidokumpul Gresik tahun pelajaran 2013/2014 semester ganjil.