

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Dengan semakin berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi, maka peningkatan kualitas pendidikan perlu mendapat perhatian yang lebih serius dan seksama, sebab pendidikan merupakan hasil atau prestasi yang dicapai oleh perkembangan manusia dan merupakan salah satu tolak ukur kemajuan bangsa. Oleh karena itu berbagai usaha harus terus menerus diupayakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 7) “pendidikan adalah proses interaksi yang bertujuan. Interaksi terjadi antara guru dan siswa, yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh”.

Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok di sekolah. Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan peserta didik atau antar peserta didik serta adanya komunikasi timbal balik untuk mencapai tujuan belajar. Guru dan peserta didik merupakan suatu komponen yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang optimal sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang baik. Menurut Hamalik (2009: 57) “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur, manusia terlibat dalam sistem pengajaran yang terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya”.

Keberhasilan pembelajaran yang maksimal merupakan dambaan setiap guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Peserta didik diharapkan dapat memahami dengan baik konsep yang disampaikan oleh guru dan dapat mengaplikasikan langsung dalam permasalahan yang dihadapinya. Apabila semua peserta didik dengan mudah dapat memahami penyampaian konsep yang dilakukan oleh guru, maka akan diperoleh tingkat keberhasilan yang tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas V SDN Dermo Benjeng Gresik, masih sering ditemui peserta didik yang lupa dan kesulitan dalam menyelesaikan operasi hitung bilangan bulat terutama pada pengurangan bilangan bulat negatif. Kesulitan tersebut terletak pada pemahaman konsep dan langkah-langkah dalam melakukan operasi hitung bilangan bulat. Disamping itu pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah dan tanpa menggunakan media sebagai alat bantu terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat membuat peserta didik hanya duduk, mendengar, mencatat, dan menghafal sehingga motivasi peserta didik menjadi berkurang. Jika pembelajaran ini berlangsung secara terus menerus, maka ada beberapa kemungkinan buruk yang terjadi, antara lain peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran, kemudian timbulnya kejenuhan, rasa bosan, dan rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar matematika.

Untuk mengatasi masalah di atas, perlu dikembangkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan aktivitas peserta didik serta meningkatkan motivasi belajar. Maka yang harus dilakukan oleh guru yaitu dengan cara memanipulasi suasana pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik. Pembelajaran yang menarik dapat dilakukan menggunakan media sebagai alat bantu. Dengan demikian pemilihan media menjadi penting dalam proses pembelajaran untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2003: 15) “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik”.

Salah satu media yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi bilangan bulat adalah dengan bantuan media MABIMUBI. Media mabimubi adalah permainan yang menggunakan papan dengan nomer urut -50 sampai 50 dimana terdapat start dan finish yang dimainkan dengan menggunakan pion sebagai langkah maju mundurnya permainan yang tergantung dari hasil kocokan dadu dan koin. Dengan media permainan ini

diharapkan proses pembelajaran lebih menyenangkan, serius tapi santai, sehingga peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

Menurut Ulfa (2009: 4) :

Media mabimubi adalah media permainan dengan karakteristik sebagai berikut: 1) permainan yang dapat mengajarkan peserta didik keterampilan untuk mempelajari fakta-fakta, konsep, dan prinsip dengan menyenangkan, 2) aturan main, dapat mengajarkan peserta didik bertanggung jawab, 3) unsur permainan, dapat mengajarkan peserta didik bermain sportif, 4) penentuan pemenang, sebagai wujud penghargaan.

Dalam permainan ini peserta didik berfikir tentang strategi mengalahkan lawan yang dapat mengoptimalkan daya kreativitas peserta didik dan berfikir tentang matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Dalam permainan ini juga diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat lebih menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Media MABIMUBI pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat di Kelas V SDN Dermo Benjeng Gresik”**.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika dengan media MABIMUBI pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas V SDN Dermo Benjeng Gresik?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan media MABIMUBI pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas V SDN Dermo Benjeng Gresik?
3. Bagaimana ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan media MABIMUBI pada materi

penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas V SDN Dermo Benjeng Gresik?

### **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika dengan media MABIMUBI pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas V SDN Dermo Benjeng Gresik.
2. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan media MABIMUBI pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas V SDN Dermo Benjeng Gresik.
3. Ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan media MABIMUBI pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas V SDN Dermo Benjeng Gresik.

### **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

Dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

#### **a. Guru**

1. Memberikan bahan masukan dalam memilih metode dan media yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan agar pembelajaran tidak monoton.

#### **b. Peserta Didik**

1. Sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diterima.
2. Untuk memotivasi peserta didik agar lebih menyukai pelajaran matematika.

## **1.5 DEFINISI OPERASIONAL, ASUMSI, DAN KETERBATASAN**

### **1.5.1 Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka dibuat penjelasan istilah sebagai berikut:

1. Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, pengalaman, dan membentuk sikap pada peserta didik.
2. Media MABIMUBI adalah merupakan permainan yang menggunakan papan yang bernomorurut dari -50 sampai 50 dimana startnya berada di angka nol/ (0) dan finish melewati angka -50 dan 50 yang dimainkan menggunakan pion (buah catur) sebagai pemainnya dengan penentuan langkah maju dan mundurnya pion tergantung dari hasil kocokan satu buah dadu dan dua buah koin yang telah ditemplei permukaannya dengan tanda positif (+) dan negatif (-), yang diterapkan guru dalam perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran di kelas.
3. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah penguasaan guru dalam menerapkan pembelajaran yang telah direncanakan dalam rencana pembelajaran.
4. Aktivitas peserta didik adalah semua kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Ketuntasan hasil belajar adalah pencapaian hasil belajar yang telah diajarkan yang diukur dari hasil pekerjaan atau setelah melaksanakan pembelajaran.
6. Bilangan bulat yaitu bilangan yang terdiri dari bilangan asli, bilangan nol, dan lawan bilangan asli.

### **1.5.2 Asumsi**

Sebagai dasar pemikiran untuk melakukan penelitian, maka penulis berasumsi sebagai berikut:

1. Peserta didik mengerjakan soal tes sendiri-sendiri dan sungguh-sungguh tanpa bantuan dari orang lain sehingga hasil tes menggambarkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya.
2. Peneliti dan peserta didik yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, melakukan peran masing-masing tanpa unsur dibuat-buat.

### **1.5.3 Batasan Masalah**

Untuk menjaga kemungkinan melebar nya masalah pada penelitian, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah materi penelitian terbatas pada penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.