

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Keberhasilan siswa dalam menerima pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya. Hasil belajar siswa terkadang sesuai dengan yang diharapkan, tetapi terkadang juga tidak. Hal ini dikarenakan kemampuan belajar setiap siswa berbeda-beda dalam menerima pembelajaran. Dengan adanya hasil belajar, guru mampu mengevaluasi pembelajaran yang sudah disampaikan kepada siswa. Hasil belajar adalah bagian yang penting dalam pembelajaran, guru akan mengukur sejauh mana siswa sudah menguasai materi yang disampaikan dengan adanya hasil belajar tersebut. Hasil belajar juga dapat dijadikan sebagai pendorong bagi siswa untuk meningkatkan ilmu pengetahuan. Selain itu hasil belajar yang baik juga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan serta sebagai tolak ukur kesuksesan siswa dalam menerima pembelajaran.

Harapan ideal dari hasil belajar yakni ketika para siswa mampu memahami setiap proses pembelajaran yang dilakukan sehingga akan memberikan dampak pada pengetahuan dan perubahan perilaku yang meliputi 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Ina Magdalena, dkk. 2020, h.133). Hasil belajar yang baik pula dapat ditunjukkan dengan nilai evaluasi dari guru pada tiap mata pelajaran menjadi lebih baik. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar siswa dapat dinyatakan dalam simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai siswa dalam waktu tertentu. Oleh karena itu, seharusnya siswa mampu memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan

standar yang ditetapkan atau sesuai dengan KKM, namun kenyataannya tidak semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini disebabkan oleh adanya beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

Kenyataan yang sering terjadi di sekolah adalah penggunaan media pembelajaran belum maksimal dilakukan, sehingga siswa kurang memahami pembelajaran yang diberikan guru khususnya pada pembelajaran matematika. Untuk mencapai hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika bukanlah suatu hal yang mudah sebab pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang tiap konsepnya dapat dimengerti secara baik jika disajikan dengan menggunakan media kongkret. Anak-anak SD yang berumur antara tujuh hingga dua belas tahun pada dasarnya perkembangan intelektualnya termasuk dalam tahap operasional kongkret, sebab berpikir logikanya masih didasarkan pada manipulasi fisik dari obyek-obyek. Atau bisa dikatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran matematika di SD sangat diperlukan sesuai dengan tahap berfikir anak. Dengan menggunakan media tersebut anak akan lebih semangat dalam belajar matematika secara nyata berdasarkan fakta yang jelas dan terlihat, sehingga anak lebih mudah memahami topik yang disajikan.

Setelah melaksanakan kegiatan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 16 November 2022, peneliti menemukan informasi melalui kegiatan wawancara dari masing-masing wali kelas II MIS Asy Syafi'iyah Kendari. Informasi pertama dari wali kelas II A, bahwa beliau mengatakan siswa masih sulit memahami konsep berhitung khususnya pejumlahan dalam hal belajar matematika, sehingga ada beberapa siswa yang hasil belajarnya tidak mencapai nilai KKM pada mata

pelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dari data hasil belajar siswa yang menunjukkan dari 27 siswa di kelas II A, sebanyak 60% siswa kelas II mendapatkan hasil belajar yang rendah dan dikatakan belum mencapai KKM yang diharapkan. Nilai KKM yang telah ditentukan guru adalah 65, yang mana guru kelas II A menyatakan bahwa pembelajaran akan dikatakan berhasil jika sudah mencapai 70%. Sedangkan informasi dari wali kelas II B menyatakan bahwa data hasil belajar siswa di kelas dari jumlah siswa 27 siswa, sebanyak 70% siswa yang hasil belajarnya tidak mencapai KKM yang telah ditentukan guru yaitu 65, di mana guru mengatakan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil jika hasil belajar seluruh siswa sudah mencapai 70%. Kemudian dari kelas II C informasi yang diperoleh dari wali kelas II C menyatakan bahwa dari data hasil belajar seluruh siswa 20% yang tidak mencapai KKM dari jumlah siswa sebanyak 24 siswa. Beliau mengatakan bahwa pembelajaran akan dikatakan berhasil jika nilai KKM dari seluruh siswa mencapai 50%. Nilai KKM yang ditentukan oleh wali kelas II C dalam pembelajaran matematika adalah 65.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan pengamatan langsung pada proses belajar siswa, peneliti menarik kesimpulan bahwa faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas II tersebut disebabkan karena kurangnya kemampuan siswa dalam menghitung khususnya penjumlahan sebab tingkat pemahaman siswa berbeda-beda, selain itu dikarenakan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru masih bersifat konvensional tanpa menggunakan media yang kreatif khususnya pada pembelajaran penjumlahan. Pembelajaran konvensional yang hanya bersifat satu arah, dimana guru bersikap lebih aktif dengan mencari dan menjelaskan materi tanpa menggunakan media

pembelajaran. Sedangkan siswa hanya bersikap pasif mendengarkan materi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran secara konvensional membuat siswa sulit memahami konsep dalam pelajaran Matematika. Meskipun guru dalam pembelajaran sudah berorientasi pada pembelajaran (*Student Centered*) akan tetapi pelaksanaannya belum maksimal. Hal ini menyebabkan siswa belum berpartisipasi secara penuh dalam pembelajaran matematika yang menekankan pada keterampilan proses, yaitu keterampilan siswa bersifat ilmiah dan memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan sendiri konsep-konsep baru.

Untuk mengatasi permasalahan yang muncul tersebut maka diperlukan cara lain dalam mengajarkan pembelajaran matematika yang lebih efektif khususnya pada konsep berhitung penjumlahan. Sehingga peneliti akan mencoba untuk menerapkan media pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran khususnya dalam hal berhitung matematika dalam hal ini adalah media Papan Hitung Matematika (PAHIMA). Media papan hitung matematika (PAHIMA) merupakan media yang dimaksud adalah media yang terbuat styrofoam berbantuan botol air bekas dan sedotan plastik serta dilengkapi dengan soal penjumlahan. Media ini memiliki warna yang menarik yang didesain sendiri yang diupayakan mampu merangsang pikiran dan perhatian siswa dalam mempelajari materi penjumlahan.

Selain itu media papan hitung ini sangat mudah dibuat oleh guru. Alat dan bahan yang mudah didapatkan serta penggunaan media papan hitung ini juga mudah dioperasikan sehingga siswa mudah untuk menerapkannya. Dengan adanya media pembelajaran papan hitung matematika ini diharapkan dapat

mengkonretkan konsep materi pembelajaran matematika yang bersifat abstrak, sehingga akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran matematika. Selain itu, penerapan media papan hitung ini membawa siswa pada situasi yang nyata dengan melakukan dan ikut mengoperasikan media pembelajaran sehingga psikomotorik siswa juga ikut di dalamnya. Tak hanya itu, penggunaan media papan hitung ini mengajak siswa untuk berfikir dalam menyelesaikan suatu soal serta melatih aspek kognitif siswa sehingga dengan menerapkan media papan hitung ini diharapkan dapat efektif pada hasil belajar siswa yang dapat menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian-uraian dan latar belakang di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui apakah ada efek dari pemanfaatan media papan hitung dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul penelitian yaitu **“Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Pahima (Papan Hitung Matematika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II MIS Asy Syafi’iyah Kendari”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terkait dengan pembelajaran Matematika dapat diambil beberapa permasalahan sebagai berikut;

1. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran tepatnya di pembelajaran matematika
2. Rendahnya kemampuan siswa dalam berhitung terutama penjumlahan sehingga berpengaruh pada rendahnya hasil belajar matematika.
3. Guru melakukan pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan media yang kreatif dan inovatif

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif dan terarah maka perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah difokuskan pada pemanfaatan media pembelajaran papan hitung matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II MIS Asy-Syafi'iyah Kendari tahun ajaran 2022/2023.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran papan hitung matematika pada siswa kelas II MIS Asy-Syafi'iyah Kendari?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas II MIS Asy-Syafi'iyah Kendari sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas II MIS Asy-Syafi'iyah Kendari sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen?
4. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas II MIS Asy-Syafi'iyah Kendari setelah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran papan hitung matematika pada siswa kelas II MIS Asy-Syafi'iyah Kendari.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas II MIS Asy-Syafi'iyah Kendari sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas II MIS Asy-Syafi'iyah Kendari sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen
4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas II MIS Asy-Syafi'iyah Kendari setelah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat penelitian ini yaitu diharapkan ada manfaatnya baik yang bersifat teoritis maupun secara praktis.

1.1.1 Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi pihak yang lain yang akan tertarik akan masalah yang diangkat untuk diteliti lebih lanjut serta hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan untuk menemukan pengetahuan baru

1.1.2 Manfaat Secara Praktis

1. Bagi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang penggunaan media papan hitung dalam konsep penjumlahan matematika dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menumbuhkan sikap kritis, imajinatif dan kreatif serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari pelajaran Matematika. Media papan hitung memberikan kesempatan kepada siswa

dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuannya sendiri dengan ikut mengoperasikan media papan hitung.

3. Bagi Guru

Dapat membantu guru menemukan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa, sehingga tujuan pembelajaran, yang diharapkan dapat tercapai khususnya pada pembelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman peneliti untuk terjun ke bidang pendidikan serta dapat digunakan sebagai refleksi untuk terus mencari dan mengaplikasikan ilmu dalam dunia pendidikan.

1.7. Definisi Operasional

Definisi operasional ini dapat dijadikan landasan utama untuk mengetahui pasti fokus dari penelitian tersebut.

1.7.1 Media Pembelajaran Papan Hitung Matematika

Media Papan Hitung merupakan media yang dibuat dengan tujuan agar mata pelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan bisa lebih mudah dipahami dan lebih menyenangkan, sehingga dalam kegiatan belajar siswa tidak akan merasa cepat jenuh. Media ini juga diharapkan dapat membantu siswa lebih cepat memahami penjumlahan. Karena mata pelajaran matematika adalah salah satu ilmu yang harus dipelajari secara konkret. Media papan hitung ini dibuat dengan sangat praktis sehingga mudah digunakan siswa serta menjadi salah satu solusi dimana media ini dapat digunakan untuk memecahkan masalah penjumlahan.

1.7.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa nilai pengetahuan (kognitif) yang diperoleh dari hasil *pretest* yang diberikan kepada siswa sebelum proses pembelajaran akan dimulai dan nilai *posttest* yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai.

1.7.3 Materi Matematika

Matematika merupakan kegiatan siswa dalam menemukan pola, melakukan investigasi, menyelesaikan masalah dan mengomunikasikan hasil-hasilnya yang berhubungan dengan materi matematika yang diajarkan. Materi khususnya dalam pembelajaran matematika yang diajarkan dalam penelitian ini yaitu materi penjumlahan yang diajarkan dengan menggunakan media papan hitung matematika dan pembelajaran konvensional dengan diberikan test untuk melihat hasil belajar siswa.