

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media merupakan salah satu alat dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dipandang akan lebih memudahkan siswa memahami materi yang akan dipelajari sehingga efektif dan efisien pembelajaran itu. Pembelajaran Matematika dengan menggunakan media sangat memudahkan siswa, apalagi mata pelajaran Matematika adalah pelajaran yang selalu ada dalam setiap jenjang pendidikan.

Allah SWT berfirman dalam al-Qur'an menjelaskan bagaimana alam ini sebagai media belajar bagi manusia, hal ini tercantum dalam surat Al-Anbiya' (21) ayat 30-31:

أَوَلَمْ يَرِ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا ۗ وَجَعَلْنَا مِنَ
الْمَاءِ كُلِّ شَيْءٍ حَيٍّ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ ﴿٣٠﴾

وَجَعَلْنَا فِي الْأَرْضِ رَوَاسِيَ أَنْ تَمِيدَ بِهِمْ وَجَعَلْنَا فِيهَا فِجَاجًا سُبُلًا لَّعَلَّهُمْ
يَهْتَدُونَ ﴿٣١﴾

Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran yang relevan merupakan pembelajaran satu arah, dimana guru sebagai pusat perhatian atau yang dikenal dengan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*),

sementara peserta didik hanya sebatas mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini tidaklah sejalan dengan sistem pendidikan kita saat ini yang menuntut peran aktif siswa atau pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Akibatnya banyak peserta didik mengeluh, merasakan jenuh, bosan, dan tidak bersemangat bahkan mengantuk karena peserta didik tidak diberikan waktu untuk belajar mandiri, unjuk kebolehan, unjuk kerja, kreatif, inovatif dan turut berbagi informasi dalam pembelajaran. Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam memudahkan pemahaman sejalan dengan isi Al-Qur'an. Al-Qur'an sering kali memberikan kemudahan-kemudahan untuk membuka pemahaman dengan menggunakan media seperti keadaan alam yang menerangkan keagungan Allah SWT, salah satunya dalam firman Allah SWT dalam surah Yunus ayat 101 yang berbunyi:

قُلْ أَنْظُرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا

يُؤْمِنُونَ ﴿١٠١﴾

Media telah dikenal alat bantu mengajar yang seharusnya dimanfaatkan oleh pengajar, namun kerap kali terabaikan. Media yang tidak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan, seperti waktu persiapan mengajar terbatas, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia, atau alasan lain. Hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul apabila pengetahuan akan ragam media, karakteristik, serta kemampuan masing-masing diketahui oleh para pengajar. Media sebagai alat bantu mengajar berkembang

demikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Setiap jenis media memiliki karakteristik dan kemampuan dalam menyampaikan pesan dan informasi.¹

Setiap orang berbeda dalam belajar. Beberapa siswa merasa paling bermanfaat apabila mereka belajar dari bahan visual, sementara yang lain dari media cetak, atau dengan pengalaman sendiri, karena itu, mungkin lebih baik apabila kita mengumpulkan atau menyiapkan bermacam-macam bahan untuk membahas seperangkat sasaran pengajaran, kemudian mendorong setiap siswa untuk memilih cara belajar yang mereka sukai.²

Media pembelajaran yang dipilih dan dikembangkan hendaknya dapat mendorong peserta didik untuk belajar dengan menggunakan potensi mereka miliki secara optimal. Belajar yang diharapkan bukan sekedar mendengar dan memperoleh informasi yang disampaikan guru. Belajar harus menyentuh kepentingan peserta didik secara mendasar. Belajar harus dimaknai sebagai kegiatan pribadi peserta didik dalam menggunakan potensi pikiran, hati dan nuraninya baik itu secara terstruktur maupun tidak terstruktur untuk memperoleh ilmu pengetahuan, membangun sikap, dan juga untuk memperoleh keterampilan tertentu melalui penggunaan media pengajaran yang dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Terlebih lagi jika media pembelajaran yang digunakan itu dapat merangsang pikiran siswa untuk bisa berpikir secara kritis, dengan adanya media pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk belajar sambil bermain.

¹ Hamzah, *Propesi Kependidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 109.

² *Ibid.*, h. 54-55.

Permasalahan yang banyak dihadapi dalam proses belajar mengajar saat ini adalah kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta beberapa guru yang belum memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang tepat dan efektif diterapkan dalam proses belajar mengajar sehingga hasil yang didapat kurang memuaskan dan cukup jauh dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut hasil observasi dan wawancara peneliti dengan salah satu guru di MI Al-Istiqamah, guru memiliki peran aktif (*teacher centered*) untuk memberikan informasi tanpa memperhatikan potensi dan kemampuan siswanya untuk menjadi media alternatif untuk bertukar pikiran dengan temannya yang lain. Banyak di antara siswa merasa takut atau canggung untuk bertanya kepada guru dibandingkan ke siswa yang lain sehingga mereka mendiadakan masalah yang mereka tidak pahami dan berdampak pada hasil belajarnya. Guru belum bisa menentukan media pembelajaran yang bisa menjadi alternatif yang mampu memberikan motivasi serta pendongkrak prestasi hasil belajar siswa. Hal inilah yang dijadikan peneliti sebagai pertimbangan untuk memilih MI Al-Istiqamah, sebagai lokasi penelitian.

Mengatasi persoalan yang dihadapi di MI Al-Istiqamah tentang rendahnya hasil belajar siswa dalam belajar matematika, maka diperlukan suatu media yang dapat menumbuhkan motivasi dan keaktifan belajar siswa, guru dituntut untuk mampu menggunakan inovasi dalam menentukan media pembelajaran karena pemilihan media pembelajaran yang tidak tepat akan berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul yaitu "Penerapan Pembelajaran Berbantuan Media Corong Berhitung dan Papan Stik ditinjau dari Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian Pecahan Kelas II MI Al-Istiqamah Banjarmasin Tahun Pelajaran 2019/2020".

A. Definisi Operasional

Menghindari perbedaan penafsiran yang menyangkut penelitian ini, maka peneliti memandang perlu mengemukakan beberapa definisi operasional variabel sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Corong Berhitung

Media pembelajaran corong berhitung adalah sebuah media tiga dimensi yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Corong berhitung digunakan siswa untuk belajar perkalian dan pembagian terutama untuk belajar konsep perkalian dan pembagian.

2. Media Pembelajaran Papan Stik

Media pembelajaran papan stik ini berbentuk papan persegi yang disertai dengan stik. adapun papannya yang terbuat dari triplek dan kayu, dan stik yang terbuat dari bambu. Papan disini digunakan sebagai tempat stik ketika menghitung operasi perkalian.

3. Perkalian

Perkalian dapat didefinisikan sebagai penjumlahan berulang.³ Perkalian yang akan dijadikan materi pada perbandingan media pembelajaran ini adalah perkalian angka 1 hingga perkalian angka 10.

4. Hasil Belajar

Hasil Belajar yang dimaksud adalah yang diperoleh siswa melalui tes tertulis, yang diberikan setelah dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran corong berhitung, dan papan stik.

5. Penerapan

Penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan.⁴ Jadi yang peneliti maksud adalah proses melaksanakan atau menerapkan media pembelajaran corong berhitung dan papan stik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian pecahan kelas II MI Al-Istiqamah Banjarmasin.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti bermaksud merumuskan beberapa masalah yang akan menjadi titik fokus dalam penelitian ini yaitu:

1. bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menerapkan media pembelajaran corong berhitung pada materi perkalian pecahan kelas II MI Al-Istiqamah Banjarmasin?

³ Januar Alfa & Irwan Arbi, *Rumus Sakti Pintar Mengerjakan Soal Matematika SD/MI*, Jakarta, Pena Emas), h. 10.

⁴Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), h. 1506.

2. bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menerapkan media pembelajaran papan stik pada materi perkalian pecahan kelas II MI Al-Istiqamah Banjarmasin?
3. Apakah terdapat hasil belajar yang signifikan setelah menerapkan media pembelajaran corong berhitung dan papan stik pada materi perkalian pecahan kelas II MI Al-Istiqamah Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai di dalam penelitian ini adalah untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan di atas, secara operasional tujuan penelitian ini adalah :

1. bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menerapkan media pembelajaran corong berhitung pada materi perkalian pecahan kelas II MI Al-Istiqamah Banjarmasin?
2. bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menerapkan media pembelajaran papan stik pada materi perkalian pecahan kelas II MI Al-Istiqamah Banjarmasin?
3. Apakah terdapat hasil belajar yang signifikan setelah menerapkan media pembelajaran corong berhitung dan papan stik?

D. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari peneliti sehingga tertarik untuk melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengingat bahwa pentingnya media dalam pembelajaran sebagai alat bantu yang memungkinkan siswa untuk lebih memperhatikan selama proses pembelajaran.
2. Materi yang diajarkan akan lebih mudah untuk dipahami.
3. Guru belum pernah menggunakan media saat pembelajaran.
4. Peneliti ingin mengetahui media apakah yang paling tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi perkalian pecahan pada siswa setingkat MI.
5. Belum ada yang pernah melakukan penelitian terkait menggunakan media di MI Al-Istiqamah Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru, diharapkan dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran yang tepat digunakan pada materi perkalian pecahan setingkat MI.
2. Bagi Siswa, diharapkan mampu memberikan solusi untuk membantu menemukan jalan keluar terhadap kesulitan yang dihadapi dalam proses belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya.
3. Bagi Peneliti, diharapkan dapat memahami sekaligus menerapkan media pembelajaran tersebut dan sebagai bahan informasi bagi calon peneliti lainnya di dalam melakukan penelitian yang relevan.

4. Bagi Pemerintah dalam hal ini dinas pendidikan, diharapkan nantinya dapat digunakan sebagai alternatif atau dasar pengembangan kebijakan peningkatan kualitas pendidikan dan profesionalitas guru.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang media corong berhitung dan papan stik dan mampu melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan media corong berhitung dan papan stik.
- b. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
- c. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- d. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran corong berhitung dan papan stik pada materi perkalian pecahan kelas II MI Al-Istiqamah Banjarmasin.

H_a : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran corong berhitung dan papan stik pada materi perkalian pecahan kelas II MI Al-Istiqamah Banjarmasin

G. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti menemukan beberapa kajian hasil penelitian yang sesuai dengan apa yang akan peneliti lakukan diantaranya yaitu:

1. Erna Yuliawati dalam penelitian yang berjudul *“Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Melalui Meida Corong Berhitung di Kelas II Semester II Madrasah Ibtidayah Ma;arif Blotinga Salatiga”*. Dalam penelitian ini, peneliti memilih melakukan penelitian Tindakan kelas (PTK) menggunakan Media Corong berhitung yang berfokus untuk melihat apakah dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran Matematika. Dalam mengumpulkan data yang diperlukan, peneliti menggunakan teknik observasi untuk melihat perilaku siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan metode dokumentasi berupa nilai evaluasi siswa. subjek penelitian merupakan 22 siswa kelas II Ibtidayah Ma’arif Blotinga. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan corong berhitung, terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan kesimpulan sebanyak 9 siswa atau 40,90% mendapat nilai yang tuntas dengan nilai rata-rata 65,90 pada siklus I dan pada siklus II sebanyak 19 siswa atau 86,36% dan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 84,1.
2. Khoirun Nisa dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Alat Peraga Papan Stik Terhadap Kecerdasan*

Logika Matematika Siswa pada Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas II MI/SD". Dalam penelitian ini peneliti sama-sama meneliti tentang media pembelajaran atau alat peraga matematika, yang berbeda adalah alat peraga yang digunakan yaitu Papan Stik yang berfungsi untuk memudahkan siswa dalam berhitung terutama perkalian melalui benda konkret hanya dengan menghitung titik temu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *The Nonequivalent Posttest-Only Control Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah satu kelas eksperimen dengan jumlah siswa 20 orang, sedangkan 20 siswa lainnya berada pada kelas control. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan metode bermain berbantuan alat peraga papan stik memperoleh nilai rata-rata kecerdasan logika matematika siswa lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa yang tidak diajarkan menggunakan alat peraga. Hal ini didasarkan pada analisis hasil uji t-test *posttest* kelas eksperimen dan control sebesar 0,008 dengan taraf signifikansi 0,05, selain itu hasil dari hasil perhitungan uji pengaruh (*effect size*) diperoleh nilai sebesar 0,733. Nilai tersebut menginterpretasikan dalam kategori sedang dari penggunaan metode bermain berbantuan alat peraga papan stik.

H. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, hakikat media pembelajaran, pembelajaran matematika di sekolah dasar, perkalian menggunakan media pembelajaran papan stik dan media pembelajaran corong berhitung, hasil belajar, kerangka berfikir.

Bab III Metode Penelitian, yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik dan instrumen pengeumpulan data, langkah-langkah skenario eksperimen, pengembangan instrumen penelitian, teknik analisis data.

Bab IV adalah laporan penelitian yang berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, hasil uji coba soal posttest, deskripsi kemampuan akhir matematika siswa, dan analisis hasil belajar siswa.

Bab V adalah penutup yang berisi simpulan dan saran-saran.