

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Suatu proses pembelajaran akan jadi menarik jika mempunyai unsur motivasi dan menggelitik siswa untuk terus diikuti. Pembelajaran yang menarik akan terus diikuti oleh siswa sehingga pembelajaran tersebut terkesan menyenangkan. Jika siswa tidak senang, pasti mereka tidak akan memperhatikan pembelajaran yang diberikan tersebut. Sehingga siswa akan pasif, jenuh dan masa bodoh. Untuk mengatasinya, guru memerlukan seni tersendiri dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru sebagai komponen yang paling penting dalam sekolah harus memiliki kemampuan profesional yang memadai agar mampu mencapai tujuan pendidikan nasional. Guru juga dituntut untuk bisa berinovasi serta kreatif dalam melakukan proses pembelajaran seperti dalam pembelajaran matematika.

Banyak yang memandang bahwa ilmu matematika sebagai ilmu yang abstrak, teoritis, penuh dengan lambang dan rumus-rumus yang rumit dan membingungkan. Namun kerap kali pelajaran matematika juga sering dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan menakutkan oleh setiap siswa karena tidak jarang guru yang memberikan pelajaran yang dimana siswa masih dituntut berfikir secara abstrak, tidak ada kesempatan siswa untuk beridealis, dan kurang praktek. Selain itu juga guru masih banyak yang belum menggunakan media pembelajaran sebagai senjata dalam mengajarnya, padahal media sangat penting untuk menunjang pembelajaran di kelas.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Penggunaan media pada siswa sekolah dasar dirasa sangat perlu adanya. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi, tentu sulit dipahami. Pada kondisi seperti ini, sangat baik jika menggunakan media atau alat bantu untuk memudahkan belajar matematika. Dengan arti bahwa tujuan dari penggunaan media dalam pembelajaran adalah agar proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan, agar kegiatan belajar siswa semakin aktif, kreatif dan inovatif karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dengan media pembelajaran kegiatan pembelajaran akan terkesan menarik dan menyenangkan. Untuk itu dalam proses pembelajaran, guru matematika bisa mencoba menggunakan media pasirpimatika (papan sirkuit pintar matematika). Salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.

Permainan ini hampir mirip dengan ular tangga, hanya saja terdapat beberapa hal yang diganti sesuai dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Permainan sirkuit ini efektif digunakan ketika pembelajaran berlangsung dikarenakan media pembelajaran ini berfungsi untuk menyingkirkan keseriusan yang menghambat siswa, menghilangkan rasa stres dalam lingkungan belajar, meningkatkan aktivitas proses belajar, membangun kreativitas yang ada pada diri siswa, menghidupkan suasana belajar, meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut dan bosan.

Dalam hal ini kelas yang akan diteliti adalah kelas II SD Negeri 112298 Aek Kanopan Timur Labuhanbatu Utara. Berdasarkan observasi dan wawancara yang

dilakukan, proses belajar mengajar yang ada disana hanya menggunakan strategi pembelajaran yang masih biasa dan sederhana salah satunya yaitu pada penggunaan media dalam pembelajaran. Media yang digunakan guru masih seadanya, seperti halnya papan tulis serta media karton sederhana yang selalu digunakan sebagai pendukung materi pembelajaran. Seharusnya pembelajaran untuk tingkat anak sekolah dasar perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa, karena pada dasarnya pada usia sekolah dasar siswa sangat senang dengan suasana bermain. Seorang anak akan belajar dengan semangat apabila pembelajaran disampaikan dengan cara yang menyenangkan.

Kemudian dilihat dari nilai siswa pada hasil pembelajaran Kelas II SD Negeri 112298 Aek Kanopan Timur Labuhanbatu Utara menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa belum seluruhnya maksimal. Hal ini dikarenakan masih banyak peserta didik yang belum mencapai ketuntasan dalam belajar. Nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran matematika di SD Negeri 112298 Aek Kanopan Timur Labuhanbatu Utara adalah 70, sementara yang sudah mencapai KKM berjumlah 9 orang sedangkan siswa yang belum mencapai KKM adalah 14 orang.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan tersebut, didapat bahwasannya kebanyakan peserta didik mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran matematika. Mereka kurang tertarik dengan cara guru mengajar, karena guru mendominasi proses pembelajaran dengan ceramah. Kurangnya variasi kegiatan seperti penggunaan media sebagai alat bantu mengajar dalam proses pembelajaran menjadikan peserta didik tidak mampu menyerap materi pelajaran dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai sepenuhnya.

Peserta didik yang belajar dengan membaca buku pelajaran atau hanya mendengarkan guru yang mengajar tentu akan mudah merasa bosan sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Pokok pembelajaran matematika merupakan suatu konsep yang berbentuk abstrak, oleh karena itu agar memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami konsep matematika dibutuhkan adanya perantara atau media dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sesuai dengan tahap perkembangannya adalah dengan media permainan.

Dari latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Permainan Pasirpimatika Pada Materi Perkalian Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 112298 Aek Kanopan Timur Labuhanbatu Utara T.A. 2019/2020”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Strategi pembelajaran yang digunakan guru masih biasa dan sederhana
- b. Media yang digunakan dalam poses pembelajaran masih seadanya
- c. Guru belum menerapkan media permainan pasirpimatika dalam proses pembelajaran matematika
- d. Hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD Negeri 112298 Aek Kanopan Timur belum maksimal

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah penelitian eksperimen ini dibatasi pada:

- a. Penggunaan media permainan pasirpimatika pada materi perkalian
- b. Adapun yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah kelas II tema 2 subtema 2 pembelajaran 4
- c. Fokus materi perkalian pada pembelajaran matematika
- d. Hasil belajar siswa dilihat dari aspek kognitif kelas II SD Negeri 112298 Aek Kanopan Timur

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh media permainan pasirpimatika pada materi perkalian terhadap hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri 112298 Aek Kanopan Timur Labuhanbatu UtaraT.A. 2019/2020?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media permainan pasirpimatika pada materi perkalian terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perkalian kelas II SD Negeri 112298 Aek Kanopan Timur Labuhanbatu UtaraT.A. 2019/2020.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, sekolah, maupun guru.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada kualitas pembelajaran matematika, utamanya peningkatan materi perkalian pada hasil belajar matematika siswa melalui media permainan pasirpimatika.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi peserta didik

Mendapatkan pengalaman baru dengan diterapkannya media permainan pasirpimatika dalam pembelajaran sehingga lebih semangat dan aktif dalam proses pembelajaran, dapat menguasai materi yang disampaikan, dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi perkalian dalam pelajaran matematika ini

#### b. Bagi guru

Memberikan masukan dalam kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan media permainan pasirpimatika untuk melaksanakan proses pembelajaran

#### c. Bagi sekolah

Menambah fasilitas sekolah dalam menunjang proses pembelajaran tentang media permainan pasirpimatika bagi guru-guru disekolah dan dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah yang diteliti.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang media pasipimatika.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY