BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu komponen dari seperangkat mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan. Matematika berperan sebagai salah satu pelajaran yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kendati demikian, peran guru dalam memberikan pemahaman materi sangat penting, bukan hanya sebatas menyampaikan materi secara teori dan hafalan saja, melainkan memberikan pemahaman materi secara utuh melalui pengalaman belajar langsung akan berdampak baik bagi siswa.

Pada hakekatnya, matematika adalah ilmu yang abstrak. Tidak dipungkiri pula peran guru dalam memberikan pemahaman materi menjadi suatu hal yang tidak mudah, sehingga tidak sedikit dari siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman materi matematika belum dikuasi oleh siswa secara utuh. Tidak sedikit dari siswa yang mengalami kesulitan belajar dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Hal tersebut menobatkan matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan, bahkan menjadi momok yang menakutkan bagi siswa sampai saat ini.

Pernyataan di atas juga didukung oleh hasil studi pendahuluan yang telah dilaksanakan di Sekolah Dasar, yaitu di SD Negeri Taman Kecamatan Taktakan. Peneliti memberikan soal tes mengenai materi perkalian dasar kepada siswa kelas II SD yang sebelumnya sudah pernah mempelajari materi materi tersebut. Hasil studi menyatakan, tidak sedikit siswa yang menjawab kurang tepat ketika diberi soal perkalian dasar. Siswa nampak kebingungan ketika ditanya mengenai asal usul jawaban yang didapat. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya pemahaman

Putri Farah Quraesin, 2017
PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LILINMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERKALIAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

materi yang diterima siswa, khususnya materi perkalian. Ada pula permasalahan yang terjadi ketika siswa dihadapkan dengan soal perkalian menggunakan gambar (*concept image)*, terjadi hujan pertanyaan seperti berikut, "*Ibu, ini gambarnya diapakan? Bingung. Bu."* Ada pula yang bertanya seperti ini, "*Ibu, ini jawabannya 3 x 5 atau 5 x 3?*". Itulah beberapa contoh pertanyaan bingung yang dilontarkan oleh siswa.

Berangkat dari bukti nyata di atas, dapat dikatakan bahwa siswa belum memahami materi tersebut sebagai suatu bagian dari keseluruhan. Pemahaman materi perkalian yang lemah menjadi salah satu penyebab utama timbulnya ketidakmampuan siswa dalam menjawab soal dengan benar. Hal tersebut akan berdampak kurang baik bagi siswa dalam proses pembelajaran selanjutnya. Tidak jarang siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan pengetahuan yang dimilikinya ketika dihadapkan dengan soal-soal yang tidak biasa dicontohkan oleh guru. Hal inilah yang disebut dengan hambatan belajar siswa. Yang mana hambatan belajar ini akan berdampak pula bagi hasil belajar siswa.

Catatan penting dari permasalahan di atas, yakni tidak sedikit dari guru yang cenderung menggunakan cara mekanistik dalam mengajar, yaitu memberikan aturan secara langsung untuk dihafal, diingat, dan diterapkan. Proses pembelajaran yang tidak dikembangkan ke dalam pembelajaran yang aktif dan kreatif. Pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membuat siswa merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa terlibat secara pasif dalam pembelajaran, sehingga tidak memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman belajar secara langsung. Kendati seperti itu, maka tidak dapat dipungkiri bahwa materi yang diberikan oleh guru tidak akan bertahan lama dalam ingatan siswa.

Adapun salah satu solusi untuk mengatasi hambatan belajar siswa tersebut, yaitu perlu adanya suatu media pembelajaran yang kongkrit untuk menjelaskan materi perkalian yang abstrak. Pernyataan tersebut melihat pada karakteristik perkembangan siswa usia sekolah dasar yang

masih berada dalam tahap perkembangan operasional kongkrit, yaitu diperlukannya benda-benda nyata dalam menjelaskan materi matematika yang abstrak. Muhsetyo (2012, hlm. 19) mengatakan bahwa "Perlunya mengamati tingkatan perkembangan intelektual anak sebelum suatu bahan pelajaran matematika diberikan, terutama untuk menyesuaikan "keabstrakan" bahan matematika dengan kemampuan berpikir abstrak anak pada saat itu".

Adapun hasil penelitian terdahulu yang sependapat dengan pernyataan di atas. Penelitian yang dilakukan oleh Novi Azmi Fahrul Insan membuktikan bahwa penggunaan media lidimatika dalam proses pembelajaran matematika lebih efektif. Perbandingan nilai rata-rata antara pembelajaran yang menggunakan media lidimatika dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media cukup signifikan, yaitu sebesar 8.3137. Penelitian tersebut dikemas dalam bentuk penelitian eksperimen. Merujuk hal tersebut, menginspirasi tercetusnya media lilinmatika sebagai alternatif media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi perkalian. Hanya saja, peneliti menggunkan model penelitian tindakan kelas untuk mengetahui lebih jauh dari penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran di kelas.

Motif dari pemilihan media lilinmatika, yaitu karena keberadaannya yang terbilang menarik di kalangan siswa. Lilin juga merupakan salah satu alat permainan edukatif karena teksturnya yang dapat dibentuk sesuai imajinasi siswa. Lilin akan membuat siswa selalu berkreasi, sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Swartz, 2005 (Sari, 2013 hlm. 218) mengemukakan bahwa "Lilin memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi siswa, namun bukan hanya aktivitas "bersenang-senang". Melalui media ini, guru dapat menggunakan sebagai pembelajaran awal dan sebagai salah satu cara untuk mengobservasi siswa dalam berbagai area perkembangan". Senada dengan pernyataan tersebut, diharapkan penggunaan media lilinmatika

akan efektif jika digunakan sebagai benda kongkrit dalam menerangkan materi perkalian matematika yang abstrak kepada siswa.

Oleh karena itu, penulis selaku mahasiswa yang bergerak di bidang pendidikan, khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), melakukan penelitian dalam mengatasi hambatan belajar yang terjadi di tingkat satuan pendidikan sekolah dasar kelas II SD Negeri Taman Kecamatan Taktakan dengan menggunakan lilinmatika sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi perkalian dikelas II SD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang digunakan sebagai fokus dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Penggunaan lilinmatika sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian matematika kelas II SD Negeri Taman?"

Dari rumusan masalah tersebut, kemudian dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran matematika materi perkalian dengan menggunakan media lilinmatika?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi perkalian dengan dengan menggunakan media lilinmatika?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan lilinmatika sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian matematika kelas II SD Negeri Taman.

Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah senada dengan pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Mengetahui langkah-langkah pembelajaran matematika materi perkalian dengan menggunakan media lilinmatika.
2. Mengetahui hasil belajar siswa pada materi perkalian dengan menggunakan media lilinmatika.

D. Manfaat Penelitian

Adapun keberadaan penelitian ini bermaksud dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya:

1. Bagi siswa
   a. Siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.
   b. Siswa menyenangi proses pembelajaran yang berlangsung.
   c. Siswa aktif dalam pembelajaran dan membangun pengetahuannya sendiri.
   d. Hasil belajar siswa meningkat.
2. Bagi Guru
   a. Dapat membatu guru menerangkan materi perkalian dalam pembelajaran matematika.
   b. Sebagai referensi media pembelajaran matematika pada materi perkalian.
   c. Dapat menciptakan suasana pembelajaran matematika yang menyenangkan.
3. Bagi Sekolah
   a. Dapat dijadikan acuan bagi para guru dalam pembelajaran matematika.
   b. Sebagai masukan bagi para guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berbeda.
4. Bagi peneliti
   a. Membuka mata penulis terhadap masalah-masalah yang terjadi dalam dunia pendidikan.

b. Melatih penulis untuk menenukan solusi dari permasalahan terkait hambatan belajar siswa.
c. Menambah pengetahuan penulis dalam mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap proses pembelajaran, khususnya media pembelajaran lilinmatika.
d. Menjadi bekal ilmu pengetahuan bagi peneliti ketika mengajar kelak.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka peneliti akan menyampaikan definisi operasional sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran Lilinmatika

Penggunaan lilinmatika sebagai media pembelajaran konkrit pada mata pelajaran matematika yang abstrak, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan lilinmatika ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, serta melatih keterampilan motorik dan kreativitas siswa. (Leni, 2013 hlm. 94) mengatakan bahwa "Dalam kegiatan bermain lilin yang dilakukan siswa sering dijumpai suasana yang menyenangkan, penuh kegembiraan."

2. Hasil Belajar Siswa

Romberg & Kaput, mengatakan bahwa Bruner mendefinisikan "Belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengkontruk) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/ pengetahuan yang sudah dimilikinya". (Al-tabany, 2015, hlm. 18)

Keberhasilan tujuan pembelajaran akan terlihat dari hasil belajar siswa. Dan, hasil belajar siswa diperoleh melalui evaluasi yang baik, yang sesuai dengan tujuan dari pembelajaran tersebut. Ali (2014, hlm. 86) menyatakan bahwa "Hasil yang diperoleh dari evaluasi itu

adalah hasil yang dicapai setiap siswa, maka hasil evaluasi tersebut memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan belajar mereka berikut letak kesulitan belajar yang dialami siswa." Maka, bentuk evaluasi haruslah disesuikan dengan tujuan pembelajaran tersebut. Karena betapapun baiknya evalusi yang dirancang, jika tidak mengarah pada tujuan pembelajaran, maka tidaklah tercapai sasarannya.

3. Perkalian Matematika

Perkalian adalah salah satu materi dasar dalam operasi hitung matematika yang seharusnya dikuasai oleh siswa. Yoppy (2013, hlm. 86) mengemukakan bahwa "Fakta dasar perkalian juga tidak lepas dari belajar membilang loncat". Sederhananya, konsep perkalian dapat dikatakan juga dengan operasi penjumlahan berulang. Dalam penelitian ini, peneliti akan melihat peningkatan hasil belajar siswa melalui lembar kerja siswa yang diberikan pada saat pengumpulan data dan dokumentasi pada saat pelaksanaan penelitian.

4. Pembelajaran Matematika di SD

Hudojo (2005, hlm. 156) mengatakan bahwa "Untuk siswa tingkat sekolah dasar, terdapat dua aspek pengajaran matematika, yaitu matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dan matematika merupakan sekumpulan keterampilan yang harus dipelajari". Pernyataan tersebut mengartikan bahwasannya sangat penting bagi siswa sekolah dasar untuk memiliki ketelampilan matematika dari materi-materi yang telah dipelajarinya. Sejatinya keterampilan matematika tersebut akan membentuk konsep dengan baik dalam benak siswa. Berbekal hal tersebut akan memudahkan konsep-konsep berikutnya dan penyelesaian masalah bukan menjadi hal yang sulit, karena materi yang dipelajari sudah dikuasai secara utuh.