

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik) yaitu menjaga dan menyampaikan pembelajaran untuk terciptanya akhlak yang baik dan kecerdasan, sedangkan pendidikan memiliki arti yang hanya bukan sekedar pembelajaran saja melainkan suatu proses yang berkaitan dengan mendapatkan keseimbangan, dan kesempurnaan pada setiap perkembangan (dalam Nurkholis, 2013, hlm. 26). Sesuai maksud dari pendidikan menurut Sujana (2019, hlm. 31) menyatakan bahwa sesuatu yang dilakukan secara sadar dan terstruktur guna menciptakan manusia yang beriman kepada Tuhan YME, mampu mengendalikan diri, mempunyai kemampuan, perilaku yang baik, serta kelebihan pada manusia tersebut. Berdasarkan definisi di atas, pendidikan memiliki tujuan utama yaitu mengarahkan dan menciptakan kepribadian menjadi lebih maju dan lebih baik.

Pembelajaran menurut Pane (2017, hlm. 339) merupakan suatu kegiatan yang melibatkan antara pendidik dan pelajar dengan adanya komunikasi satu sama lain. Pendidik mengajar dan siswa belajar dengan memanfaatkan media atau alat peraga dalam hal edukatif untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran disini yaitu, bagian dari pendidikan yang terdiri dari beberapa komponen yang saling menunjang diantaranya: guru, siswa, metode pembelajaran, alat peraga, serta evaluasi pada pelajaran yang dimana semua komponen tersebut mempengaruhi berjalannya suatu proses pembelajaran. Pembelajaran disampaikan oleh guru di sekolah dengan macam-macam pelajaran yang diajarkan yaitu pelajaran matematika. Pelajaran matematika diterapkan dan diajarkan oleh guru dari sd sampai perkuliahan dan matematika mengajarkan siswa pada kemampuan berhitung, baik penjumlahan, pengurangan, perkalian.

Menurut Yuliardi (2019, hlm. 4) matematika tidak bisa disamakan dengan

mata pelajaran lain dalam beberapa hal, diantaranya: matematika mempunyai pembahasan yang abstrak, pengetahuan yang menggunakan nalar dan memakai sebutan yang dideskripsikan dengan tepat, jelas, dan akurat. Dari definisi tersebut matematika di jenjang sekolah selalu saja menjadi permasalahan dikarenakan matematika menurut siswa pelajaran yang susah di mengerti oleh siswa. Sehingga nilai yang diperoleh siswa rendah dan membuat belajar menjadi tidak semangat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru membutuhkan alat bantu yang dapat memudahkan siswa dalam belajar matematika. Menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran sangat membantu dan memudahkan pengajar menyampaikan konsep perkalian yang masih bersifat abstrak. Menurut Annisah (2014, hlm. 2) Alat peraga merupakan sarana prasarana, media, dan benda yang dirancang secara sengaja guna menyampaikan materi pada proses pembelajaran matematika. Dengan adanya alat peraga sesuatu yang bersifat abstrak dapat dijelaskan oleh guru dan dimengerti oleh siswa. Hal ini selaras dengan tahap operasional konkret yang dimana siswa dari usia 7-12 tahun dalam perkembangannya memerlukan alat peraga yang konkret supaya siswa bisa memami penyampaian konsep perkalian yang dijelaskan oleh guru. Dengan itu, penggunaan metode dalam proses belajar mengajar yang bervariasi dan konkret sangat berpengaruh dan membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode Montessori. Metode Montessori dimanfaatkan guru dengan bantuan alat peraga yang dimodifikasi dalam permainan yaitu belajar sambil bermain yang dimana membuat siswa termotivasi dan senang dalam belajar. Sesuai dengan observasi yang dilakukan di MI AR ROFI pada tanggal 03 September 2021. Peneliti melihat ada beberapa masalah pada saat proses pembelajaran yaitu : guru dalam proses belajar mengajar hanya belum menggunakan alat bantu, siswa masih banyak yang mengobrol satu sama lain, belum konsentrasi dalam pembelajaran. Sehingga dari permasalahan yang dialami siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dilihat dari hasil belajar. Dari 25 siswa yang memperoleh nilai dengan KKM berjumlah 15 dan siswa yang memperoleh nilai di bawah

*Sas Hariana Putri, 2022*

**PEMANFAATAN ALAT PERAGA PERKALIAN BERBASIS METODE MONTESSORI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PERKALIAN KELAS II DI MI AR ROFI**

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) berjumlah 10. Selanjutnya di akhir pertemuan pada pra siklus peneliti memberikan angket tentang belajar perkalian untuk melihat sejauh mana motivasi yang dimiliki pada siswa dan menyatakan benar bahwa motivasi yang dimiliki siswa masih tergolong rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti beranggapan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa pada proses belajar mengajar materi perkalian masih rendah dan perlu ditingkatkan dengan pemanfaatan alat peraga perkalian berbasis metode Montessori yang bisa digunakan sebagai salah satu alternatif untuk membantu dan membuat siswa senang serta dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar dalam proses pembelajaran materi perkalian ini. Alat peraga perkalian Montessori yang dimanfaatkan peneliti alat peraga yang terbuat dari kayu yang ringan, yang memiliki ukuran papan 22,5 x 22,5 cm. Ukuran ini tidak terlalu besar dan di desain menjadi 2 yaitu papan perkalian dan kotak isi. Alat peraga sesuai dengan apa yang sudah dijelaskan diatas. Berdasarkan permasalahan di MI AR ROFI peneliti memanfaatkan alat peraga pada proses belajar mengajar kelas II di MI AR ROFI sehingga judul penelitian ini: “Pemanfaatan Alat Peraga Perkalian Berbasis Metode Montessori pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas II di MI AR ROFI”.

## **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah dalam penelitian tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pemanfaatan alat peraga perkalian berbasis metode Montessori materi perkalian kelas II di MI AR ROFI dilihat dari motivasi belajar?
2. Bagaimana pemanfaatan alat peraga perkalian berbasis metode Montessori materi perkalian kelas II di MI AR ROFI dilihat dari hasil belajar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan dalam penelitian, maka memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mendeksripsikan motivasi belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam pemanfaatan alat peraga perkalian berbasis metode Montessori pada pembelajaran matematika materi perkalian di kelas II di MI AR ROFI.
2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam pemanfaatan alat peraga perkalian berbasis metode Montessori pada pembelajaran matematika materi perkalian di kelas II di MI AR ROFI.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dapat memberikan pengetahuan, informasi dan pengalaman baru mengenai alat peraga perkalian berbasis metode Montessori dalam pembelajaran matematika pada siswa.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan siswa pada pembelajaran matematika perkalian dan siswa mendapatkan pengalaman baru dalam penggunaan alat peraga papan perkalian berbasis metode Montessori tersebut.

##### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam mewujudkan proses pembelajaran yang berkualitas dan menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi dan hasil belajar yang meningkat dalam setiap pembelajarannya.

c. Bagi Sekolah

Mendapat pengetahuan baru untuk sekolah tentang pemanfaatan alat peraga perkalian yang dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar di Sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bagi peneliti adalah suatu pengalaman yang berharga dapat membantu siswa/dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

### **E. Definisi Operasional**

1. Alat peraga menurut Arsyad (2013, hlm. 9) adalah alat bantuan media yang terbuat dari apa saja yang berfungsi untuk menyampaikan pembelajaran dan memudahkan dalam proses pembelajaran.
2. Perkalian menurut Haryono (2014, hlm. 4) adalah operasi hitung bilangan berupa penjumlahan yang dilakukan secara berulang dari bilangan yang serupa pada setiap sukunya.
3. Metode Montessori menurut Zahira (2019, hlm. 2) adalah yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memudahkan dalam perkalian dengan bantuan alat peraga yang dimodifikasi dalam permainan yaitu belajar sambil bermain yang dimana membuat siswa aktif, termotivasi dan semangat dalam.
4. Alat peraga Montessori menurut Wahyudi (2019, hlm 33-39) adalah alat bantu yang menyampaikan konsep perkalian dan memudahkan siswa dalam belajar.
5. Motivasi belajar menurut Uno B. H., (2019, hlm 23) adalah penggerak dari dalam maupun dari dalam seseorang yang memunculkan semangat belajar.
6. Hasil belajar menurut Sudjana (2011, hlm. 22) adalah tingkah laku dan karakteristik siswa melalui pembelajaran.