

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang sangat penting dalam Pendidikan dasar termasuk ditingkat sekolah dasar (SD) salah satu topik awal yang di ajarkan adalah bilangan loncat, yang menjadi fondasi bagi operasi hitung lanjutan. Namun, dalam praktiknya masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep ini. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Media pembelajaran seperti gambar, kartu bilangan, dan animasi dapat membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Oleh karena itu penelitian ini penting untuk membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media katak lompat dengan media kartu angka bilangan. Pembelajaran matematika disekolah dasar memerlukan metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan loncat. Selama ini matematika menjadi sorotan dalam dunia Pendidikan, terutama disekolah-sekolah dasar., karena membutuhkan tingkat pemahaman tersendiri dibandingkan ilmu-ilmu lainnya.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern mempunyai peran dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Hal ini bukan berarti menganggap ilmu lain tidak perlu dipahami secara khusus. Ini semata karena menurut siswa matematika merupakan ilmu yang susah dipahami ketimbang ilmu lainnya. Hasil belajar merupakan bagian

terpenting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Untuk mengetahui tercapainya tidaknya tujuan pembelajaran, guru perlu mengadakan tes formatif setiap selesai menyajikan suatu bahasan kepada siswa.

Hasil belajar yang diperoleh setiap siswa berbeda-beda. Ada yang tinggi dan ada juga yang rendah. Rendahnya hasil belajar matematika dapat disebabkan beberapa faktor. Salah satu faktor rendahnya hasil belajarsiswa pada pelajaran tidak terlepas dari sistem belajar yang hanya berpusat pada guru sehingga tingkat penguasaan siswa dalam evaluasi menjadi rendah. Maka fungsi dari penilaian hasil belajar adalah sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses serta hasil belajar siswa. Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang diutamakan dalam melaksanakan Pendidikan di sekolah.

Dalam proses pembelajaran dalam melaksanakan Pendidikan di sekolah. Dalam proses pembelajaran di kelas, komponen utama adalah guru dan siswa. Agar proses pembelajaran berhasil maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran merupakan sarana interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan metode yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar. Peran matematika yang begitu penting dan menjadi salah satu mata pelajaran yang dapat menunjang kemajuan Pendidikan (Yudianto et, al., 2021) dalam (Suci, et, al, 2022).

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh setiap peserta didik (Fitri, et.,al 2022) pembelajaran matematika di Indonesia

bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir matematis dan membangun kemampuannya dalam bidang-bidang berikut :(a) bekerja dengan konsep (b) bekerja secara procedural (c) memecahkan masalah (d) penalaran dan (e) komunikasi. Tujuan lain adalah untuk dapat memahami matematika dengan mempertahankan pandangan positif pada semua penguasaan konsep atau keahlian kumulasi semesta, melainkan juga pada pengembangan kemampuan berpikir dan keterampilan sosial siswa.

Menurut Badan Standar Nasional mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar. Hal ini dimaksudkan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Selain itu dimaksudkan pada untuk mengembangkan kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah dan mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari media pembelajaran sebagai alat penunjang, penyampaian informasi. Siswa yang masih dalam tahap operasional konkret memerlukan pembelajaran yang dapat membuat mereka mengingat dengan jelas pembelajaran yang sudah diajarkan, melalui media pembelajaran visual ini guru dapat memberikan sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran secara langsung memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik Ketika proses belajar mengajar

berlangsung. Sebagai seorang guru, hendaknya harus mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar dapat mengefektifkan tujuan pembelajaran sehingga membantu dalam menyampaikan pelajaran dengan cepat dan lebih mudah ditangkap oleh siswa. (Tikalisti, N., Widyaningsih, O.,& Ulfa, M.2020). Berdasarkan observasi yang dilakukan disekolah terlihat bahwa guru SD N 42 Banda Aceh dalam proses pembelajaran didalam kelas masih menggunakan pendekatan konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Sebagian guru belum maksimal menggunakan media pembelajaran yang di tandai dengan bervariasi penggunaan media yang diterapkan saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 2 september

2024 di SD Negeri 42 Banda Aceh, diperoleh beberapa temuan

1. Kondisi Pembelajaran

Proses pembelajaran matematika di kelas II masih didominasi oleh metode konvensional, yaitu ceramah dan penugasan. Guru lebih banyak menjelaskan materi di papan tulis tanpa melibatkan media pembelajaran yang menarik.

2. Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas. Guru belum memanfaatkan media konkret maupun visual secara maksimal, khususnya pada materi bilangan loncat. Pembelajaran cenderung hanya menggunakan buku paket dan papan tulis

3. Aktivitas Siswa

Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa terlihat kurang aktif. Beberapa siswa tidak fokus, mudah bosan, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Pemahaman Siswa terhadap Materi

Banyak siswa yang belum memahami konsep bilangan loncat dengan baik. Hal ini terlihat ketika siswa diminta menyelesaikan soal, masih banyak. 1. Tidak memahami pola bilangan loncat, 2. Salah dalam menentukan urutan angka, 3. Tidak mampu melanjutkan deret bilangan dengan benar

5. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil evaluasi awal (pretest), diketahui bahwa nilai rata-rata siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi bilangan loncat masih tergolong rendah.

6. Kebutuhan Pembelajaran

Siswa kelas II berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat dilihat dan dimanipulasi secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media konkret dan visual agar siswa lebih mudah memahami materi.

Dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa

- a. Pembelajaran masih kurang efektif
- b. Media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal
- c. Pemahaman dan hasil belajar siswa masih rendah
- d. Diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Mencermati adanya permasalahan diatas, perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dijadikan murid lebih aktif lagi dan berada dalam suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dilakukan agar murid mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran. Untuk mengetahui pemahaman konsep bilangan loncat, maka perlu dilakukan studi komparatif hasil belajar bilangan loncat matematika siswa kelas 2 SD antara menggunakan media katak lompat dan media kartu angka bilangan dalam proses pembelajaran bilangan loncat. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengkaji hal tersebut melalui penelitian yang berjudul “Studi Komparatif Hasil Belajar Bilangan Loncat Matematika Siswa Kelas II SD antara Menggunakan Media Katak Lompat dan Media Kartu Angka Bilangan.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Banyak siswa kelas II SD mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan loncat karena sifatnya yang masih abstrak bagi anak usia dini.
- b. Pembelajaran matematika di beberapa kelas masih menggunakan metode tanpa bantuan media yang menarik dan konkret.
- c. Guru belum secara optimal memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi bilangan loncat.
- d. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi bilangan loncat menunjukkan perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran
- e. Belum diketahui secara jelas apakah penggunaan media pembelajaran visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Dasar judul penelitian “Studi Komparatif Hasil Belajar Bilangan Loncat Matematika Siswa Kelas II SD antara Menggunakan Media Katak Lompat dan Media Kartu Angka Bilangan” didasarkan pada beberapa pertimbangan.

1. Permasalahan di lapangan

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 42 Banda Aceh, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi bilangan loncat masih rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami pola bilangan, serta kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya permasalahan nyata yang perlu diteliti dan dicari solusinya.

2. Kurangnya Penggunaan Media Pembelajaran

Proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode konvensional tanpa penggunaan media yang menarik. Padahal, siswa kelas II SD masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual dan nyata.

3. Pentingnya Media dalam Pembelajaran Matematika

Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi bilangan loncat.

4. Adanya Dua Media yang Relevan untuk Dibandingkan

Media katak lompat dan media kartu angka bilangan merupakan dua jenis media yang sama-sama dapat digunakan dalam pembelajaran bilangan loncat, namun memiliki karakteristik yang berbeda

- a. Media katak lompat bersifat konkret dan berbasis aktivitas
 - b. Media kartu angka bersifat visual simbolik dan sistematis
- Perbedaan ini menarik untuk diteliti guna mengetahui media mana yang lebih efektif.

5. Belum Adanya Perbandingan yang Jelas

Meskipun kedua media tersebut sering digunakan dalam pembelajaran, belum diketahui secara pasti perbandingan efektivitas keduanya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan loncat.

1.3 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar bilangan loncat siswa kelas II SD antara penggunaan media katak lompat dan kartu bilangan.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar bilangan loncat siswa kelas II SD antara penggunaan media katak lompat dan media kartu angka bilangan.

1.5 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

- a. Studi komparatif dapat memberikan wawasan tentang peran media dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Memperkaya wawasan ilmu pengetahuan guru meningkatkan pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media

B. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa : Melalui penggunaan media diharapkan siswa dapat lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

- b. Bagi guru : Dapat memberikan masukan ataupun inspirasi serta dapat memperluas wawasan pengetahuan mengenai penggunaan media dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajar. Guru juga dapat menggunakan hasil studi komparatif untuk memilih metode pembelajaran yang paling efektif untuk mengajarkan konsep bilangan loncat.
- c. Bagi sekolah : Dapat memberikan bantuan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan dalam pembelajaran.
- d. Bagi peneliti : Menambah wawasan dan pengetahuan tentang efektifitas penerapan penggunaan media

1.6 Definisi Operasional

Hasil belajar siswa adalah skor atau nilai yang di peroleh siswa setelah mengikuti pembelajaran bilangan loncat, yang di ukur melalui tes tertulis yang mencakup soal pilihan ganda dan isian singkat yang menguji pemahaman konsep bilangan loncat. Bilangan loncat merupakan materi matematika kelas 2 SD yang berkaitan dengan pola bilangan yang bertambah atau berkurang secara teratur (misalnya : loncat 2, loncat 5 atau 10).

Media adalah alat bantu pembelajaran yang melibatkan unsur gambar, warna, dan ilustrasi yang digunakan saat proses pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep bilangan loncat. Tanpa media berarti pembelajaran dilakukan hanya dengan penjelasan verbal atau tulisan di papan tulis tanpa menggunakan gambar atau ilustrasi pendukung secara eksplisit. Studi komparatif berarti penelitian ini membandingkan hasil belajar siswa membandingkan 2 media yaitu, media katak lompat dan media kartu angka bilangan.

