**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. ***Latar Belakang***

Pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan manusia akan memiliki wawasan luas tentang dunia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi yang di milikinya.

Pendidikan adalah proses dimana manusia menuju puncak optimasi potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimilikinya.[[1]](#footnote-2) Pendidikan juga diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekolompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.[[2]](#footnote-3)

Pendidikan dilakukan tanpa ada batasan usia, ruang dan waktu yang tidak dimulai atau diakhiri di sekolah, tetapi diawali dalam keluarga dilanjutkan dalam lingkungan sekolah dan diperkaya oleh lingkungan masyarakat, pada usia sekolah dasar, pengendalian perilaku anak sangat penting. Terkadang hal ini menimbulkan kekecewaan dan frustasi dalam diri anak. Anak-anak biasanya memiliki banyak ide yang didasarkan pada kombinasi dari cara otak mereka di bangun dan bagaimana pengalamanya telah membentuk proses pengembangan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, tujuan pendidikan seperti menanamkan keyakinan dan memfasilitasi proses belajar siswa. Hasilnya adalah perolehan belajar atau yang lebih utama adalah kesadaran akan pentingnya belajar. Dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas disebutkan bahwa pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.[[3]](#footnote-4) Jadi Pendidikan sangat penting bagi manusia. Dengan adanya pendidikan manusia yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan memiliki wawasan luas tentang dunia.

Adapun pentingnya pendidikan terdapat pada firman Allah swt. dalam QS. Al-alaq/ 96: 1-5 :

Terjemahnya :

Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan tuhanmu lah yang maha mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.[[4]](#footnote-5)

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik)maupun menyangkut nilai dan sikap (afektif).[[5]](#footnote-6) Tujuan dalam belajar adalah terjadinya suatu perubahan dalam diri individu. Perubahan dalam arti ini menuju keperkembangan pribadi individu seutuhnya.[[6]](#footnote-7)

Pembelajaran terjadi ketika seseorang belajar memadukan pengetahuan dan keterampilan baru kedalam struktur dirinya sendiri yang telah ada. Belajar berharfiah adalah menciptakan makna baru, sejauh ini pendidikan didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar. Untuk itu diperlukan strategi belajar baru yang memberdayakan siswa sebuah strategi belajar tidak mengharuskan siswa menghafalkan fakta-fakta tetapi sebuah strategi yang mendorong siswa mengkonstruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri.

Dalam upaya itu siswa memerlukan seorang guru sebagai pengarah dan pembimbing. Dalam kelas tugas guru adalah membantu siswa mencapai tujuan. Maksudnya guru lebih banyak berurusan dengan strategi dengan alat bantu yang dikenal siswa yang ada disekitarnya, dari pada memberi informasi. Memang pendidikan siswa kelas I Sekolah Dasar masih identik dengan dunia bermain, karena siswa kelas I belum dapat melepas keterkaitannya dengan pendidikan Taman Kanak-Kanak sebelumnya, karena itu benda-benda yang ada disekitar sekolah misalnya yang terdapat pada lapangan contohnya kerikil dan lidi yang sangat membantu proses pembelajaran siswa dalam materi penjumlahan dan penguranga.

Dalam proses pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan, guru hanya menggunakan metode ceramah dan menulis dipapan tulis tanpa menggunakan media dan melaksanakan prektek secara langsung dengan siswa, jadi terkadang siswa kurang memahami apa yang dijelaskan oleh gurunya sehingga siswa merasa bosan dan siswa banyak bermain dengan teman sebangkunya saat pembelajaran berlangsung, karena itu peneliti menerapkan penggunaan media konkret yang ada disekitar sekolah seperti lidi dan kerikil untuk pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas 1.

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya, media hendaknya dimanipulasi, dapat dilihat, dapat didengar dan dibaca.[[7]](#footnote-8) Konkret berarti nyata, jadi media konkret adalah media atau benda yang digunakan pendidik pada saat proses belajar mengajar di kelas yang dapat dilihat secara langsung dan nyata oleh peserta didik. Media konkret yang digunakan berasal dari benda-benda yang mudah didapatkan dan mudah digunakan sehingga membantu memudahkan peserta didik memahami suatu pelajaran yang disampaikan guru, karena itu media konkret sangat berperan dalam proses belajar mengajar.

Jadi media konkret ini memegang peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran, media konkret dapat memperlancar dan memperjelas penyampaian materi pembelajaran, media konkret dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dan dunia nyata, agar lebih efektif peserta didik sebaiknya berinteraksi langsung dengan media nyata meyakinkan terjadinya proses informasi.

Kelebihan dari media konkret adalah siswa lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan media yang ada disekitar sekolah seperti lidi dan kerikil, dan dapat mempermudah guru saat proses penilaian terhadap keaktifan siswa, dan melatih keterampilan yang ada dalam diri siswa karena langsung berhadapan dengan lingkungan nyata.

Media konkret diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran berhitung dimana siswa kelas awal cenderung menangkap hal-hal yang bersifat nyata karena siswa kelas 1 dalam perkembangan pra operasionalkonkret menurut Piaget dalam bukunya Sudarwan Danim dan Khairil menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak ada empat tahap yaitu (1) tahap sensorimotorik usia 0-2 tahun; (2) tahap praoperasional konkret usia 2-7 tahun; (3) tahap operasional konkret 7-11 tahun; dan (4) tahap operasional formal usia diatas 11-15 tahun.[[8]](#footnote-9)

Dari hasil observasi di kelas I SDN 193 Tamuku Kecamatan Bone-bone Kabupaten Luwu Utara pada saat pembelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan, ketika kegiatan pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga sebagian siswa merasa bosan dan banyak main dengan teman sebangkunya sehingga tidak memperhatikan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas tentang meningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media konkret. Dengan demikian judul penelitian ini adalah **“** Penggunaan Media Konkret Penjumlahan dan Pengurangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas I SDN 193 Tamuku Kecamatan Bone-bone Kabupaten Luwu Utara**”**

1. ***Rumusan Masalah***

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan media kongkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 193 Tamuku dalam penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran Matematika ?

1. ***Hipotesis***

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena hanya berdasarkan teori, sedangkan hasil yang sebenarnya harus dibuktikan lewat penelitian.

Penggunaan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I SDN 193 Tamuku kecamatan Bone-bone Luwu Utara.

1. ***Definisi Operasional Dan Ruang Lingkup Penelitian***
2. Definisi Operasional

Untuk memudahkan dan memberikan arah yang jelas bagi peneliti dengan pembaca dalam melakukan penelitian ini, maka berikut ini diuraikan defenisi oprasional dari setiap variabel yang dilibatkan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Media adalah alat bantu untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran agar siswa mudah memehami apa yang di jelaskan oleh guru
2. Media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat dilihat sehingga merangsang pikiran dan perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan, media konkret yang digunakan dalam penelitian ini adalah benda yang ada di sekitar sekolah seperti kerikil, lidi, dan buah karsen
3. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu**.**
4. Hasil belajar matematika adalah suatu ukuran berhasil tidaknya seorang peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika. Hasil belajar matematika yang dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika dapat menjadi indikator kemampuan nilai matematika yang diperoleh dari akhir pembelajaran.
5. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika tentang penjumlahan dan pengurangan. Tindakan yang diambil untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut adalah penggunaan media konkret sebagai media pembelajarannya.

1. ***Tujuan Penelitian***

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu: untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa materi penjumlahan dan pengurangan dapat ditingkatkan melalui penggunaan media konkret di kelas I SDN 193 Tamuku Kecamatan Bone-bone Kabupaten Luwu Utara.

1. ***Manfaat Penelitian***
2. Manfaat Teoretis

Penelitian diharapkan akan memberikan manfaat dan memperoleh pengetahuan bagi pembaca bahwa dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan media konkrit penjumlahan dan pengurangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Siswa :
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran matematika kelas I.
4. Mempermudah siswa mencari alat bantu pembelajaran dengan benda-benda kongkrit yang ada di sekitar Sekolah.
5. Bagi Guru :

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam penggunaan media konkrit untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas I .

1. Bagi sekolah
2. Penggunaan media konkrit memberi sumbangan yang berharga bagi lembaga bahwa benda-benda disekitar kita dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran.
3. Meringankan beban lembaga karena benda-benda di sekitar kita mudah dicari dan tidak memerlukan biaya yang mahal untuk membelinya.

1. Sudarwan Danim, *Pengantar Kependidikan,* (Cet. II; Bandung : Alfabeta, 2011), h. 2 [↑](#footnote-ref-2)
2. Hisbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Cet. V; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h.1 [↑](#footnote-ref-3)
3. Sudarwan Danim*, op.cit*, h.40-41 [↑](#footnote-ref-4)
4. Depatermen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemah,* (Cet. I; Bandung: Syaamil Quran, 2012), h. 597 [↑](#footnote-ref-5)
5. Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya),* (Cet. I; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 2 [↑](#footnote-ref-6)
6. Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru,* (Cet I; Surabaya: Usaha Nasional, 1994), h. 21 [↑](#footnote-ref-7)
7. Arief S. Sadiman, dkk. *op.cit,* h. 7 [↑](#footnote-ref-8)
8. Sudarwan Danim, Khairil, *Psikologi Pendidikan :dalam perspektif baru,* (Cet III; Bandung: Alfabeta, 2014), h. 78 [↑](#footnote-ref-9)