

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Belajar matematika merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Salah satu pelajaran yang penting di sekolah dasar adalah matematika dan pelajaran ini nantinya sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, sangat memerlukan kejelian atau kesungguhan agar siswa benar-benar menguasai pelajaran matematika. Kowiyah (2016:68) menyatakan pembelajaran matematika merupakan bagian dari proses pendidikan di sekolah dan mempunyai peranan penting untuk mengembangkan keterampilan nalar serta membentuk sikap siswa. Menurut Pradana & Ummah (2020:94) menyatakan bahwa matematika adalah pelajaran yang cenderung kurang diminati peserta didik, kebanyakan dari mereka menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit dan membosankan, sehingga pelajaran ini tidak begitu digemari dibandingkan pelajaran lainnya. Oleh karena itu, penting bagi siswa sekolah dasar untuk mempelajari matematika agar dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada jenjang sekolah dasar yang merupakan pendidikan utama bagi siswa terdiri dari berbagai mata pelajaran penting. Salah satu dari sekian mata pelajaran yang ada di antaranya pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang universal. Hal ini memungkinkan mata pelajaran matematika berperan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran di sekolah dasar pada dasarnya adalah pembelajaran khusus dilihat dari tingkat perkembangan siswa sekolah dasar.

Usia siswa sekolah dasar (7-8 tahun hingga 12-13 tahun), menurut teori Piaget termasuk pada tahap operasional konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget Kristina (2013:2) bahwa anak pada usia sekolah dasar berkisar 7-12 tahun masih pada tahap operasi konkret karena pada usia ini, peserta didik berpikir logikanya didasarkan atas manipulasi fisik dari objek-objek.

Tujuan pembelajaran matematika di SD ada lima, yaitu (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, dan (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Depdiknas 2006).

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, siswa diharapkan mampu memahami konsep pembelajaran dengan baik sehingga dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang memuaskan. Namun karena banyaknya siswa yang merasa takut dan bosan pada pembelajaran matematika sehingga mereka menganggap bahwa matematika itu pembelajaran yang sulit sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Nurrita (2018:175) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Adapun indikator teori Taksonomi bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. 1) ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), mengevaluasi (C5) dan ranah mencipta (C6). 2) ranah afektif adalah kemampuan

yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Suprihatiningrum (2016:41) ada lima tingkat afeksi dari yang paling sederhana ke yang kompleks, yaitu kemauan menerima, kemauan menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, serta ketekunan dan ketelitian. 3) ranah psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual atau motorik. Sebagaimana kedua domain yang lain, domain ini juga mempunyai berbagai tingkatan dari yang paling sederhana ke yang paling kompleks, yaitu persepsi, kesiapan melakukan suatu kegiatan, mekanisme, respon terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan organisasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud hasil belajar mata pelajaran matematika adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima proses belajar mata pelajaran matematika yang mencakup beberapa kemampuan seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam memperoleh hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan penilaian yang bertujuan untuk memperoleh bukti sejauh mana siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran matematika. Dengan indikator hasil belajar sebagai berikut : ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan mencipta (C6).

Adapun terdapat beberapa kendala yang dihadapi rendahnya hasil belajar pelajaran matematika yang belum mencapai nilai KKM disebabkan oleh 1) siswa kurang menguasai perkalian, 2) siswa tidak teliti dalam menghitung perkalian, 3) siswa kurang semangat untuk menghitung soal perkalian dan 4) siswa masih merasa bingung dalam melakukan operasi hitung perkalian. Kelemahan siswa utama terletak pada kemampuan siswa mengerjakan soal perkalian. Agar siswa dapat meningkatkan kemampuan secara optimal dalam menghitung perkalian, siswa harus teliti dan cermat dalam menghitung, serta siswa harus terus berlatih secara berkelanjutan dengan cara berlatih mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan perkalian agar hasil belajar siswa dalam berhitung meningkat. Mengembangkan kemampuan berpikir abstrak dalam pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan bantuan suatu alat atau media yang dapat membantu siswa dalam menerima serta membayangkan ilmu matematika. Sehingga untuk

dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang duduk di bangku sekolah dasar secara maksimal, maka perlu didukung oleh media bantu.

Hawani, dkk (2015:1) dalam kajian jurnalnya dengan judul peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan dekak-dekak di sekolah dasar, peneliti sebelumnya dihadapi permasalahan pada sekolah dasar kelas 1 SDN 01 Serimbu yaitu rendahnya hasil belajar yang terjadi selama ini dalam pembelajaran matematika masih sangat kurang yaitu 65% hasil belajar siswa masih dibawah rata-rata. Selain itu, kenyataan juga menunjukkan 75 % siswa yang bosan dengan pelajaran matematika. Dari hasil refleksi diri tampak adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi selama ini dikarenakan guru tidak menerapkan media yang tepat dalam pembelajaran matematika pada kelas I SDN 01 Serimbu.

Selain itu ada penelitian di SD Inpres Buttatianang, menunjukkan bahwa siswa kelas III SD Inpres Buttatianang untuk pelajaran matematika konsep operasi hitung bilangan yang sederhana dalam matematika seperti penjumlahan dan pengurangan masih kurang menguasai. Walaupun terlihat sepele, akan tetapi jika kurang menguasai dalam operasi sederhana, seperti halnya saat di sekolah dasar, maka akan kesulitan dalam mempelajari materi selanjutnya. Di sekolah dasar, siswa lebih ditekankan pada pengenalan ilmu dasar matematika. Dalam mempelajari suatu operasi hitung bilangan, peneliti mendapati banyak masalah yang dihadapi siswa yang menganggap operasi hitung adalah sesuatu yang paling sulit dan menghabiskan banyak lembaran coretan untuk menghitungnya. siswa juga beranggapan bahwa operasi hitung itu menjenuhkan karena selalu berhubungan dengan angka dan sukar. Pembelajaran operasi hitung itu kurang menarik apabila tidak ada alat bantu atau media sebagai penunjang pembelajarannya, dengan begitu pembelajaran akan serasa monoton. Kebanyakan pada proses pembelajaran di kelas itu hanya terpusat pada guru, yakni guru yang berbicara dan siswa mendengarkan. Penyajian pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik sehingga siswa tidak berminat untuk belajar. Hasil ulangan matematika menunjukkan bahwa dari keseluruhan jumlah siswa di kelas III hanya 12 dari 26 siswa yang mencapai nilai KKM yaitu 75.

Kristiawati (2021:223) sempoa adalah alat hitung sederhana yang terbuat dari kayu atau plastik. Sedangkan menurut Harmoni dalam Kristiawati (2021:223) sempoa atau *abacus* yang berasal dari kata Yunani kuno *abax* yang berarti debu. Berhitung dengan menggunakan media sempoa pada awalnya bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung anak secara cepat, tepat dan akurat serta melatih logika berpikir anak dalam menghadapi kehidupan. Hal ini sejalan dengan pendapat Khumaidah (2015:2) penggunaan sempoa dapat menyeimbangkan otak kiri dengan otak kanan, meningkatkan konsentrasi dan meningkatkan rasa percaya diri. Menurut Anuli & Kadir (2022:46) media sempoa memiliki kelebihan yaitu sempoa dapat diajarkan sedini mungkin pada anak yaitu ketika anak sudah mengenal angka. Kelebihan sempoa yaitu bersifat konkret dan penggunaannya praktis, mempunyai variasi dan teknik, dapat disiapkan oleh guru sendiri, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, harganya murah dan mudah didapatkan, dan mampu memberikan pemahaman akan konsep suatu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian pada tingkat sekolah dasar. Sehingga disini peran dari media bantu dalam pembelajaran adalah sebagai perantara dan penyalur tujuan dari pembelajaran.

Media pembelajaran sempoa ini dipilih untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, seperti yang dilakukan oleh Najwa, dkk (2022:1) dengan adanya berbantu media sempoa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan media ini dapat meningkatkan minat dan semangat dalam belajar siswa. Sehubungan dengan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sangat penting untuk menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik terlebih pada mata pelajaran matematika. Media sempoa menjadi salah satu media yang digunakan peneliti dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut lagi dengan judul **“Penggunaan Media Sempoa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian *systematic literature review* ini adalah : Bagaimana gambaran penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun rumusan masalah yang telah dibuat di atas, tujuan umum dari dilaksankannya penelitian *systematic literature review* ini adalah untuk mendapatkan gambaran penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman dalam menyerap materi yang dipelajari secara riil bukan hanya teori sehingga hasil belajar dapat meningkat.

2. Manfaat bagi guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan guru tentang penerapan media pembelajaran sempoa sehingga dapat dijadikan bahan masukan untuk mengajar pembelajaran matematika di sekolah dasar.

3. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini sebagai bahan masukan sebagai upaya memperbaiki pembelajaran, meningkatkan mutu pendidikan, motivasi belajar dan prestasi belajara di sekolah.