

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah mencakup beberapa mata pelajaran salah satunya adalah matematika. Matematika bersifat logis yang berkaitan antara konsep dengan pernyataan sehingga pembelajaran matematika bersifat konsisten. Pembelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan sesuai dengan materi yang dikerjakan.

Penguasaan pendidikan matematika secara umum yang didukung oleh penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan dasar yang akan memberikan landasan yang kuat bagi siswa untuk menguasai konsep-konsep matematika di jenjang pendidikan menengah nanti, karena penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan menengah sangat ditentukan oleh penguasaan siswa terhadap konsep-konsep matematika yang diperoleh di jenjang pendidikan dasar.

Dalam pembelajaran matematika yang baru dipahami siswa perlu segera diberikan penguatan sehingga mengendap, melekat, dan tahan lama tertanam sehingga miliknya dalam pola pikir maupun pola tindaknya. Untuk keperluan inilah maka diperlukan belajar melalui berbuat dan pengertian, tidak sekedar hanya hafalan atau mengingat-ingat fakta saja tentunya akan mudah dilupakan dan sulit dimilikinya. Oleh karena itu, kreatifitas dari tenaga pendidik akan sangat diperlukan.

Di lihat dari beberapa indikator sampai saat ini pelajaran matematika masih menjadi masalah bagi siswa. Seperti rendahnya respon siswa selama pembelajaran berlangsung, dan banyak siswa yang mengatakan bahwa matematika itu sulit, bahkan lebih dari itu ada sebagian siswa yang bolos pada pelajaran matematika. Dan di lihat dari nilai rata-rata kelas untuk bidang studi matematika lebih rendah dari pada nilai rata-rata kelas untuk bidang studi yang lain. Kondisi seperti ini yang masih ditambah lagi dengan cara penyajian materi yang kurang tepat, yaitu guru cenderung menggunakan cara-cara pembelajaran yang kurang sesuai dengan kondisi siswa maupun materi yang sedang diajarkan, maka hal tersebut akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Untuk mengantisipasi hal ini, maka guru sebagai pelaku utama dalam proses belajar mengajar perlu melakukan pembaharuan dalam pembelajaran.

Salah satu upaya seorang guru untuk meningkatkan mutu pendidikan matematika adalah menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi. Hal ini diperuntukkan bagi siswa yang belum dapat menerima materi yang disampaikan guru secara maksimal, maka penggunaan media sangat dianjurkan.

Dalam menampilkan media pembelajaran tersebut, harus menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa memahami materi pelajaran berdasarkan media pembelajaran yang mereka amati. Sehingga solusi yang paling tepat adalah dengan menampilkan media konkrit pada pembelajaran matematika.

Namun kenyataan dari hasil observasi awal di SDN 10 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo kurangnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran perkalian bilangan cacah pada siswa kelas II di SDN 10 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo. Sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penilaian menunjukkan bahwa dari 25 siswa kelas II SDN 10 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo hanya terdapat 10 siswa yang menguasai konsep perkalian bilangan cacah secara tuntas sedangkan 15 siswa masih kurang menguasai konsep perkalian bilangan cacah dengan nilai KKM yang harus dicapai 6,5. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah konsep perkalian bilangan cacah yang dipelajari siswa sekolah dasar(SD) secara abstrak yang tingkat berfikirnya masih dalam taraf berfikir konkrit.

Untuk mengatasi kesenjangan kemampuan siswa dalam memahami perkalian bilangan cacah tersebut maka upaya yang harus dilakukan guru yaitu dengan menggunakan media kelereng untuk menyajikan materi perkalian bilangan cacah secara konkrit.

Dengan menggunakan media kelereng tersebut guru mengharapkan siswa mampu memahami konsep perkalian bilangan cacah dan lebih aktif, kreatif, sehingga lebih banyak siswa yang mencapai ketuntasan dalam mengalikan bilangan cacah.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Media Kelereng Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas II SDN 10 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo** “.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media dalam mengajar matematika

2. Hasil belajar siswa terhadap perkalian bilangan cacah masih rendah
3. Siswa sulit memahami konsep perkalian bilangan cacah

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Apakah terdapat perbedaan hasil *Pre-test* dan *Post-Test* dalam penggunaan media kelereng terhadap pemahaman konsep perkalian bilangan cacah pada siswa kelas II SDN 10 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo?”.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media kelereng terhadap pemahaman konsep perkalian bilangan cacah pada siswa kelas II SDN 10 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Bagi siswa, diharapkan lebih menguasai konsep perkalian bilangan cacah.
- 1.5.2 Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika khususnya yang berkenaan dengan materi perkalian bilangan cacah.
- 1.5.3 Bagi sekolah, sebagai bahan panduan dan refensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, dan sebagai sebagai bahan evaluasi dalam peningkatan profesionalisasi kompetensi mengajar guru.
- 1.5.4 Bagi peneliti, sebagai bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam melaksanakan penelitian yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan media kelereng terhadap pemahaman konsep perkalian bilangan cacah.