

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memainkan peran yang sangat krusial dalam menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang kompeten dan berpengetahuan luas (Sholilah, 2018). Hal ini juga bertujuan untuk menggali potensi individu agar mampu memiliki kekuatan spiritual dalam beragama, kemampuan mengendalikan diri, karakter yang baik, kecerdasan, moral yang tinggi, serta keterampilan yang ada dalam diri mereka.

Matematika, sebagai salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di sekolah, dianggap memiliki peran yang sangat vital karena dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir dengan logis, rasional, kritis, teliti, serta secara efektif dan efisien. Pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara menerapkan teknik belajar melalui permainan. Peserta didik berusaha lebih gigih jika ada hal yang menarik bagi mereka. Metode yang diterapkan dengan menggunakan objek-objek nyata di sekitar lingkungan siswa yang digunakan untuk aktivitas bermain sehari-hari. Pembelajaran matematika menjadi lebih berarti bagi siswa jika guru memahami karakteristik mata pelajaran tersebut, sehingga mereka dapat mengajar dengan cara yang dinamis dan inovatif Nurhaini (2021).

Keberadaan alat peraga dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena alat peraga mampu membantu penyampaian materi belajar secara langsung yang dilihat oleh siswa, dengan menggunakan alat peraga siswa memperhatikan pembelajaran karena siswa bukan hanya melihat tapi juga mengamati, melakukan serta mendemonstrasikan alat peraga sehingga siswa menguasai materi pembelajaran, memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan alat peraga juga memperjelas penyampaian materi karna siswa bersentuhan langsung dengan materi yang disampaikan langsung yaitu dengan melihat dan mengamati. Menurut banyak penelitian, Alat peraga dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Alat peraga merupakan salah satu metode yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak.

Oleh karena itu, menggunakan media atau alat peraga untuk mengubah hal-hal yang bersifat abstrak menjadi konkret sangat cocok untuk pembelajaran matematika. Fakta bahwa Dienes menjelaskan matematika dalam Ruseffendi menunjukkan bahwa setiap konsep atau prinsip matematika yang dipresentasikan secara konkret dapat dipahami dengan baik. Dengan demikian, ini menunjukkan bahwa permainan benda atau objek sangat bermanfaat untuk mengajar matematika apabila dimanipulasi dengan baik.

Motivasi, menurut KBBI, adalah suatu pendorong yang muncul dalam diri individu, baik secara sadar maupun tidak, untuk melaksanakan

suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi dapat berasal dari faktor eksternal (ekstrinsik) maupun internal dalam diri seseorang (intrinsik). Kedua faktor ini sangat krusial dan saling terkait dalam meningkatkan motivasi belajar. Menurut Izzatunnisa (2021) Kondisi belajar yang dihasilkan oleh pembelajaran daring berpengaruh pada motivasi siswa. Dalam pembelajaran luring, guru memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana kelas yang mendukung, yang esensial untuk mempertahankan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, iklim kelas memainkan peranan penting dalam mempengaruhi motivasi belajar.

Kemampuan guru dalam menentukan metode dan pengelolaannya Pelatihan merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan guru dalam pelaksanaan proses pendidikan. Tapi sungguh Sekolah masih sering memberikan pembelajaran yang berpusat pada guru (Learning-Oriented Learning), dimana guru berperan sebagai pemberi pengetahuan siswa melalui transfer informasi atau Pengetahuan didominasi oleh metode tradisional. Selain itu, faktor internal dan faktor eksternal memiliki pengaruh yang besar. keberhasilan dalam proses pendidikan. Ini adalah faktor internal mereka mempengaruhi keberhasilan proses pendidikan, yaitu merangsang belajar.

Dalam studi yang telah dilakukan oleh Rahmawati (2020). Penggunaan media pembelajaran tangga pintar memberikan dampak terhadap motivasi belajar siswa kelas 1A MI Ma'arif Polorejo Ponorogo

pada tahun ajaran 2019/2020, di mana 24 siswa (96%) berada dalam kategori sedang, dan 1 siswa (4%) dalam kategori rendah

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hasanah (2018). Berdasarkan penelitian, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga Corong Berhitung memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Merembu pada tahun ajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan penghitungan statistik dengan menggunakan rumus t-tes.

Hal ini juga terjadi pada kelas II SD Negeri 007 Palembang. Pada pembelajaran Matematika berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan kepada guru II SD Negeri 077 Palembang, pada bulan januari selama tiga hari peneliti menemukan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga yang belum bervariasi digunakan pada pembelajaran matematika sehingga motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Penyampaian pembelajaran yang masih didominasi dengan berpusat pada guru teacher center yang menggunakan pembelajaran matematika di kelas II SD N 077 masih berorientasi pada media gambar yang ada dalam buku tematik siswa, guru juga cenderung mengandalkan buku sekolah sebagai satu-satunya sumber belajar. Saat proses belajar juga masih bersifat text book oriented atau orientasi pada buku. Ini di pembelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, dan PKN. Maka dari itu siswa tidak tertarik pembelajaran dan tidak termotivasi untuk belajar apalagi

terhadap mata pelajaran yang mereka anggap sulit seperti matematika. Pada saat sedang proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang terlihat bosan pada saat pembelajaran dan kurang termotivasi, sehingga siswa cenderung melakukan aktivitas lain seperti lebih asik bermain sendiri, mengobrol dengan temannya, ada yang jalan-jalan di kelas bahkan ada siswa yang keluar kelas dalam waktu yang lama apabila dilihat keluar ternyata siswa tersebut asik bermain di luar kelas. Situasi ini menunjukkan siswa tidak merasa tertarik atau terlibat dalam materi yang dia jarkan. Kurangnya variasi metode pengajaran dan alat pembelajaran yang diberikan guru sehingga menyebabkan siswa kehilangan motivasi belajar yang berdampak negative pada pemahaman dan hasil belajar siswa.

Mengapa guru tidak menggunakan media pembelajaran karena tidak adanya waktu dan persiapan. Untuk mengembangkan dan menyiapkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif sendiri memerlukan waktu dan usaha tambahan. Guru tidak punya waktu banyak untuk mempersiapkan media pembelajaran apalagi membuat media sendiri. Karna guru kelas II ini merangkap juga sebagai kepala sekolah jadi guru kelas sendiri memiliki beban kinerja yang tinggi sering kali memilih metode yang lebih familiar dan cepat, yakni seperti menggunakan buku tematik. Dan juga keterbatasan sumber daya, yang dimana sekolah ini ada di tengah pemukiman yang mana keterbatasan akses untuk membuat alat peraga. Tanpa dukungan sumber daya yang memadai untuk guru memungkinkan sulit bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran yang menarik. Dan kebiasaan serta

kenyamanan guru sendiri, guru kelas II terbiasa dengan menggunakan metode belajar yang tradisional dan lebih nyaman menggunakan pendekatan yang telah mereka gunakan selama ini.

Solusi untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran untuk guru yakni guru mengikuti pelatihan yang ada yakni pelatihan tentang penggunaan media pembelajaran inovatif. Pelatihan ini biasanya banyak dilakukan oleh guru-guru dari sekolah lain. Pelatihan ini dapat mencakup pemanfaatan teknologi, alat peraga dan metode pembelajaran interaktif. Guru bias berkolaborasi dengan guru lain, guru yang berpengalaman membuat alat peraga bias berbagi pengalaman dan ide tentang penggunaan media pembelajaran. Pembentukan kelompok belajar atau komunitas guru dapat menjadi wadah untuk betukar informasi dan strategi.

Kenapa peneliti memilih alat peraga corong berhitung sebagai media pembelajaran karena alat peraga corong berhitung sendiri memiliki visualisasi konsep matematika dengan cara yang lebih konkret. Dengan menggunakan alat peraga ini siswa dapat memilihat langsung dan merasakan bagaimana prose perhitungan dilakukan, yang dapat memperkuat pemahaman mereka. Corong berhitung ini juga sangat interaktivitas yang memungkinkan siswa aktif dalam pembelajaran. Meningkatkan motivasi karna media yang digunakan lebih menarik dan berbeda dari metode tradisional yang diberikan guru yakni menggunakan buku tematik sendiri serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan corong berhitung ini sendiri menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Dan alat

pembelajaran ini praktis dan murah, corong berhitung sendiri media pembelajaran yang relative murah dan mudah dibuat. Hal ini memungkinkan guru untuk mengimplementasikannya tanpa harus mengeluarkan biaya besar. Dan alat peraga ini juga bias dibuat dengan menggunakan bahan-bahan bekas.

Sebagai calon guru perlu selalu berinovasi dalam mengajar agar tercapai tujuan dalam pembelajaran itu sendiri agar berdampak pada suasana lingkungan kelas dan kegiatan mengajar. Pengajar dapat menciptakan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran atau alat peraga selama proses belajar. Untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam pembelajaran Matematika, diperlukan media atau alat peraga yang dapat mengaktifkan serta membantu siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Salah satu penyebab siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika adalah metode pengajaran guru yang kurang menarik. Metode pengajaran yang digunakan oleh guru sangat bermanfaat bagi pemahaman siswa, namun penerapan metode yang kurang tepat dapat menimbulkan ketidakminatan pada siswa. Guru yang hanya diam di kelas dan tidak bergerak dari tempat duduknya saat menjelaskan tugas dan pertanyaan dapat membuat siswa merasa enggan untuk bertanya tentang materi yang diajarkan. Pembelajaran matematika yang kurang menarik dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar berakibat pada pencapaian yang tidak sesuai dengan target yang ditetapkan, serta

menurunkan semangat siswa untuk belajar. Sebagai konsekuensinya, para pendidik belum sepenuhnya menyadari bahwa kondisi tersebut merupakan faktor yang membuat siswa merasa tidak bahagia dalam proses belajar mereka. Wandini Dkk (2019).

Oleh karena itu cara alternatif untuk Mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan alat peraga berbentuk corong berhitung pada materi matematika. Alat peraga corong berhitung adalah alat pembelajaran tiga dimensi yang dapat digunakan untuk mengajar siswa matematika tentang penjumlahan berulang dan pembagian. Yang terbuat dari balok kardus yang telah dilubangi di bagian atas untuk menempatkan wadah corong. Permainan tradisional Indonesia, congklak, telah dimodifikasi menjadi corong berhitung. Alat peraga corong berhitung merupakan pengembangan dari permainan congklak, yang merupakan salah satu permainan tradisional yang berasal dari Indonesia. Dari penelitian sebelumnya bahwa alat peraga berupa corong berhitung ini berpengaruh pada proses pembelajaran peserta didik Harsela & Suryadi (2021).

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, peneliti menjadikan SD N 077 Palembang sebagai tempat penelitian. Atas dasar pembahasan diatas maka penulis mencoba untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran corong berhitung terhadap motivasi belajar siswa. yang kemudian menjadi bahan analisis skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SD N 077 Palembang”**

1.2. Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Seperti yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media belajar berupa alat peraga belum bervariasi digunakan pada pembelajaran matematika.
2. Pembelajaran matematika di kelas II SD N 077 masih berorientasi pada media gambar yang ada dalam buku tematik siswa.
3. Siswa yang asik sendiri, mengobrol dengan teman, jalan di kelas bahkan keluar kelas

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini adalah penelitian hanya membahas pengaruh penggunaan alat peraga corong berhitung terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan sampai dengan 50 siswa kelas II SD N 077 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini sebagai berikut
“Apakah ada pengaruh alat peraga corong berhitung terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas II SD N 077 Palembang?”

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh alat peraga corong berhitung terhadap motivasi belajar matematika pada materi penjumlahan bilangan sampai dengan 50 menggunakan media corong berhitung di kelas II SD N 077 Palembang

1.4. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Melalui penulisan ilmiah ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau masukan bagi guru dalam pembelajaran matematika

b. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media corong berhitung terhadap motivasi belajar perkalian siswa kelas II SD Negeri 077 Palembang.
2. Bagi siswa dapat mempermudah siswa dalam belajar Matematika pada materi perkalian dengan menggunakan media corong berhitung.
3. Bagi guru sebagai bahan pertimbangan serta masukan untuk dapat menggunakan media corong berhitung pada pembelajaran Matematika terutama materi perkalian.

4. Bagi sekolah dapat memberikan masukan kepala sekolah dalam usaha perbaikan proses belajar mengajar para guru dalam menggunakan sarana dan prasarana sehingga hasil belajar siswa lebih baik dan mutu sekolah juga baik.