

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan selalu berhubungan dengan segala sesuatu yang berkaitan dengan perkembangan manusia dimulai dari perkembangan fisik, keterampilan, kecakapan, kesehatan, pikiran, perasaan, sosial, kemauan, sampai perkembangan iman. Sebagai salah satu cara dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan cara meningkatkan dahulu kualitas pembelajaran. Pembelajaran pada sekolah dasar (SD) harus diutamakan terlebih dahulu, karena pada sekolah dasar peserta didik diajarkan tiga kemampuan dasar yaitu kemampuan membaca, menulis serta berhitung.

Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai pada jenjang pendidikan dasar untuk kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung termasuk dari kemampuan dalam matematika, sebab salah satu dari prasyarat untuk belajar matematika adalah belajar berhitung sehingga keduanya saling mendukung. Keterampilan berhitung menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran matematika bahkan sebelum disebut matematika, awal nama pembelajaran ini disebut pelajaran berhitung. Dalam setiap aspek kehidupan sehari-hari keterampilan berhitung sangat dibutuhkan. Setidaknya, hitungan dasar seperti perkalian, pembagian, penjumlahan serta pengurangan harus dikuasai oleh semua orang.

Pada akhir-akhir ini keterampilan berhitung bagi siswa kurang mendapat perhatian khusus baik di sekolah maupun di rumah. Beberapa penyebab dari hal ini adalah bertambah banyaknya alat-alat hitung yang serba modern dan canggih sehingga berdampak malas pada anak dalam berpikir sendiri ketika menyelesaikan suatu permasalahan perhitungan. Selain itu ilmu berhitung tidak diperoleh secara khusus oleh anak dan hanya merupakan bagian-bagian yang masuk ke dalam matematika sebagai dampaknya berhitung kurang disenangi.

Perkalian dan juga pembagian dasar sebagai contoh dalam salah satu pokok bahasan tema pada mata pelajaran matematika. Pengertian perkalian dan pembagian sejauh ini hanya diberikan oleh guru sebatas pengenalan saja. Guru belum menggunakan media belajar yang bervariasi yang memberikan kemudahan pemahaman siswa tentang materi perkalian dan pembagian. Pada akhirnya siswa diminta untuk menghafal perkalian 1-10. Permasalahan lain akan muncul ketika guru memberikan sebuah pertanyaan terkait dengan perkalian atau pembagian dasar. Maka siswa akan berusaha mengingat perkalian atau pembagian, dalam hal ini tentunya akan memakan energi dan waktu yang ekstra. Selain hal tersebut peserta didik harus siap menerima hukuman ketika mereka gagal dalam menghafal.

Metode ceramah yang sifatnya teoritis pada pembelajaran matematika di dalam kelas khususnya SD masih banyak digunakan hingga saat ini. Sehingga dalam pemahaman konsepnya siswa masih mengalami kesulitan. Anak usia SD masih dalam taraf berfikir tahapan kongkrit operasional. Dengan artian dalam memahami suatu konsep, siswa masih harus diberikan kejadian nyata yang dapat diterima akal mereka dan juga masih harus diberikan dengan benda-benda nyata yang terkait dengan materi.

Dengan demikian lambat laun minat serta motivasi siswa dalam mata pelajaran matematika menjadi rendah.

Dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, serta sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran guru perlu mempunyai andil yang besar dalam hal ini. Agar dapat melibatkan siswa secara aktif guru harus mampu menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang tepat dan menarik. Untuk mengatasi dan membantu siswa agar tidak mengalami kesulitan, merasa jenuh dan dapat memberikan dorongan motivasi belajar siswa diperlukan proses pembelajaran yang sehat, menyenangkan serta kompetitif yang menjadikan siswa aktif dan kreatif yaitu dengan alat peraga salah satunya. Alat peraga merupakan sebuah perangkat atau alat yang digunakan tenaga pendidik dalam upaya menyampaikan informasi yang telah diberikannya kepada peserta didik agar tepat serta sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dan diharapkan. Alat peraga mempunyai arti penting dalam setiap pembelajaran, karena dengan dengan alat peraga ketidakjelasan dalam pembelajaran dapat terbantu. Hal ini seperti yang dikemukakan juga oleh Ollerton (2010: 41) bahwa melalui eksplorasi kita tidak hanya menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang kita ajukan, kadang-kadang kita juga menemukan jawaban untuk pertanyaan yang pada waktu itu, tidak sedang kita perhatikan atau kita cari. Dengan demikian, diharapkan alat peraga mampu menjelaskan dan menanamkan konsep pembelajaran matematika, mengatasi kebosanan siswa, serta mampu meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa.

Perkalian dan pembagian termasuk topik yang sulit dipahami sebagian siswa. Dalam hal ini perlu adanya upaya untuk mencari solusi alternatif metode mengajar yang kreatif, inovatif dan efektif dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran matematika di kelas. Salah satu solusi alternatifnya adalah penggunaan kalkulator dakon (kakon) untuk pembelajaran perkalian dan pembagian bilangan bulat. Kalkulator dakon (kakon) merupakan pengembangan dari mainan tradisional bernama Dakon dan merupakan suatu langkah inovasi baru sebagai media pada pembelajaran matematika. Kalkulator dakon (kakon) menggabungkan sebuah permainan dan juga pembelajaran matematika. Oleh sebab itu diharapkan selain mampu menjadi media pembelajaran matematika yang menyenangkan, kalkulator dakon (kakon) diharapkan juga dapat melestarikan salah satu permainan tradisional bangsa kita yaitu dakon.

Sebagai suatu alat pembelajaran yang baru bagi sebagian besar guru, tentu hal ini belum diketahui tingkat efektivitas kalkulator dakon (kakon). Maka daripada itu penelitian ini bermaksud mengetahui efektivitas kalkulator dakon (kakon) sebagai media pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah-masalah yang ditemukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Dalam mata pelajaran Matematika minat dan motivasi siswa kurang.
2. Kurangnya kemampuan siswa pada permasalahan berhitung
3. Dalam pembelajaran guru menggunakan metode yang bersifat tradisional atau konvensional yaitu melalui ceramah, menghafal, pemberian tugas serta tidak menggunakan metode yang lebih bervariasi dan kreatif.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah kalkulator dakon (kakon) dapat meningkatkan hasil belajar dan minat pada pembelajaran matematika materi ajar perkalian dan pembagian bilangan bulat pada siswa Sekolah Dasar?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui apakah kalkulator dakon (kakon) dapat meningkatkan hasil belajar dan minat pada pembelajaran matematika materi ajar perkalian dan pembagian bilangan bulat pada siswa Sekolah Dasar?

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan keilmuan peneliti dan pembaca terkait studi efektivitas kalkulator dakon (kakon) dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada pembelajaran matematika materi ajar perkalian dan pembagian bilangan bulat pada siswa SD.
 - b. Menjadi bahan rujukan bagi peneliti berikutnya yang ingin mendalami tentang kakon.
 - c. Memberikan pengetahuan yang baru terhadap lembaga pendidikan yang terkait guna bisa dijadikan salah satu bahan pertimbangan acuan atau referensi pada masa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam menambah ilmu pengetahuan dan bisa menjadi pilihan solusi dalam menyikapi problema dalam pembelajaran matematika.
 - b. Dapat digunakan sebagai rujukan bagi guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
 - c. Dapat digunakan oleh para siswa dalam meningkatkan wawasan pengetahuan serta pemahaman konsep pada mata pelajaran matematika sehingga standar kompetensi dapat dituntaskan oleh siswa secara optimal.