

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses perubahan yang berpengaruh besar terhadap perkembangan setiap individu, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan. Setiap orang memiliki kemampuan dan keterampilan yang berbeda-beda, tergantung pada tingkat pendidikan yang dimilikinya. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan pola pikir seseorang, karena dengan pendidikan, seseorang dapat terhindar dari kebodohan dan kemiskinan. Selain itu, pendidikan juga berfungsi untuk mengarahkan seseorang agar dapat berpikir secara kritis dalam mencapai tujuan tertentu dalam perkembangan dunia pendidikan.

Pendidikan terus mengalami perkembangan, termasuk dalam bidang matematika, yang terus berkembang baik dari segi materi maupun penerapannya. Matematika memainkan peran penting karena dapat membantu siswa untuk berpikir logis, kritis, dan sistematis dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 307 Tahun 2018, yang menyatakan bahwa salah satu tujuan Standar Kompetensi Lulusan adalah agar peserta didik mampu berpikir logis dan matematis dalam memecahkan masalah (Hidayat & Kosasih, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dirancang

sedemikian rupa agar memberikan pengalaman belajar yang efektif dan sesuai dengan perkembangan siswa.

Menurut Naga (Romlah & Kurniah, 2016), kemampuan berhitung adalah usaha untuk mengenalkan matematika yang berkaitan dengan sifat dan hubungan bilangan nyata serta operasi-operasinya. Pendapat ini sejalan dengan Fatmawati (2014), yang menyatakan bahwa anak berusia 7 hingga 11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami materi operasi hitung dengan cara yang lebih mudah dan efektif. Kesulitan yang sering dialami siswa sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, yang dapat menurunkan motivasi serta hasil belajar mereka.

Untuk menyesuaikan tuntutan kurikulum dengan kemampuan siswa, dibutuhkan suatu inovasi dalam pembelajaran. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (Arsyad, 2015:19), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, merangsang aktivitas belajar, serta memberikan dampak positif secara psikologis. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk siswa kelas II adalah sempoa aritmatika. Menurut Ayi dan Sapriani (2015:48), sempoa aritmatika adalah alat berhitung yang terbuat dari rangka kayu dengan deretan poros yang berisi manik-manik yang dapat digeser-geserkan. Alat ini dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep penjumlahan, pengurangan, dan nilai tempat secara konkret.

Menurut Priyani (Syifa, 2015:2), Penggunaan sempoa aritmatika sebagai media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Sempoa ini dapat membantu menumbuhkan semangat belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan serta kenyataan, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2024, ditemukan bahwa kemampuan berhitung siswa kelas II UPT SDN 2 Rembon tergolong rendah. Dari total 19 siswa, hanya 6 siswa (31,58%) yang nilainya memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) yaitu >70 sesuai dengan KKTP matematika yang ditentukan di sekolah, sementara 13 siswa (68,42%) lainnya belum mencapai KKTP. Rendahnya kemampuan berhitung siswa disebabkan oleh dua faktor yaitu masalah guru dan siswa. Dari aspek guru disebabkan karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu, guru tidak memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara konkret. . Sementara dari aspek siswa, Siswa sering tidak fokus selama proses pembelajaran, kurang aktif dalam kelas, dan cenderung lebih senang bermain ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya kemampuan berhitung siswa pada kelas II UPT SDN 2 Rembon. Dengan upaya untuk meningkatkan kemampuan belajar maka

akan dilakukan Penelitian Tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan kemampuan siswa kelas II dengan menggunakan media sempoa di UPT SDN 2 Rembon”.

Masalah yang telah diuraikan dari atas, maka diperlukan salah satu cara penyelesaiannya yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang dianggap akan mampu membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berhitung dalam pembelajaran matematika. Media tersebut adalah media sempoa aritmatika. Media ini memberikan kesempatan pada siswa untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut “ Bagaimana penggunaan media sempoa aritmatika dapat meningkatkan kemampuan berhitung matematika pada siswa kelas II UPT SDN 2 Rembon”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa menggunakan media Sempoa Aritmatika di kelas II UPT SDN 2 Rembon.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka diharapkan hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat memberikan informasi dalam dunia Pendidikan berupa gambaran yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan media sempoa aritmatika sehingga dalam pembelajaran ini siswa lebih mudah mengerti.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Menumbuhkan semangat belajar siswa dan memperbaiki konsep pemahaman siswa tentang berhitung.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam mengajar bahwa salah satu yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran Sempoa Aritmatika, sehingga guru dapat memperbaiki, meningkatkan dan mengembangkan kemampuan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan kepada kepala sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran matematika terutama dalam operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran matematika melalui media pembelajaran Sempoa Aritmatika.