

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses individu yang melatih diri dalam melakukan suatu kegiatan atau proses yang sedang dijalankan, sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah dilaksanakan belajar. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya (Gusnarib, et al 2021: 2).

Hakikat Pendidikan yang sesungguhnya yaitu belajar, dimana melalui kegiatan belajar, seseorang akan belajar mengetahui, belajar melakukan, belajar untuk hidup bersama, serta belajar memahami diri sendiri dan menyadari keinginannya secara sungguh-sungguh semakin bertambah wawasan individu mengenai pengetahuan, nilai-nilai positif, serta mengenali dinamika perubahan orang lain. Melalui proses pembelajaran, guru dituntut untuk membimbing, menguasai pengetahuan yang dimiliki sebanyak mungkin sehingga dapat menyampaikannya kepada siswa dalam jumlah yang banyak pula, baik dari segi jenis dan bentuk pengetahuan agar guru mampu memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar sebaik mungkin mewujudkan keberhasilan berdasarkan kemampuan ada dalam diri siswa. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar bisa belajar dengan dengan baik (Yestiani dan Zahwa, 2020: 41).

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan atau rangkaian kegiatan yang dilakukan antara guru dan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan mencapai tujuan pembelajaran, berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, sebab guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, melainkan lebih dari itu. Seorang guru harus bisa membimbing peserta didik melalui tumbuh kembangnya, baik secara fisik dan psikis.

Saat proses pembelajaran guru harus mampu membuat peserta didik merasa senang saat masuk ke dalam kelas, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh saat belajar di kelas. Mata pelajaran matematika merupakan ilmu pengetahuan yang didapat melalui cara penalaran yang jelas dan sistematis serta struktur atau keterkaitan dengan konsep matematika dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam terlaksananya pembelajaran di kelas, dalam proses pembelajaran adanya media pembelajaran ini sangat membantu sebagai perantara pendidik pada saat menerangkan pembelajaran sehingga materi yang terangkan kepada peserta didik dapat dipahami dengan benar dan baik. Pemakaian media pembelajaran pada saat proses pembelajaran dapat memberikan motivasi, menciptakan aktifitas belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, bahkan beragam, sehingga membawa pengaruh psikologis pembelajaran kepada peserta didik. Dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran ini juga akan menunjang efektifitas, efisiensi, dan juga daya Tarik dalam proses pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar, siswa akan termotivasi untuk belajar bila guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai, dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa. Kegunaan media dalam pendidikan yaitu guna meningkatkan kualitas pendidikan untuk peserta didik. Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas I UPT SD Negeri 064990 Kwala Bekala menyatakan bahwa pada pembelajaran matematika materi operasi penjumlahan dan hasil belajar kelas I masih rendah dan memperoleh nilai dibawah KKTP. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut masih kurang bervariasi, dimana media yang digunakan yaitu buku paket dan infokus. Pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru bukan berpusat pada

siswa, saat peneliti mengamati guru yang mengajar di kelas siswa masih fokus terhadap guru yang mengajar di depan dan siswa hanya fokus terhadap guru tanpa aktif di dalam kelas. Siswa kurang minat terhadap pembelajaran matematika karena cenderung menulis tanpa melihat contoh benda konkret di depan mata. Sehingga mempengaruhi suasana kelas pada saat proses pembelajaran matematika cenderung monoton, akibatnya motivasi hasil belajar siswa tidak memenuhi KKTP yang diharapkan.

Tabel 1.1 Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I UPT SD Negeri 064990 Kwala Bekala

No	Alur Tujuan Pembelajaran	Bab	Topik Pembahasan	Interval			
				Perlu bimbingan (0 -69)	Cukup (69-79)	Baik (79-89)	Sangat baik (90-100)

Sumber Data : Wali Kelas I UPT SD Negeri 064990 Kwala Bekala

Berdasarkan uraian Tabel 1.1 hasil wawancara dengan wali kelas nilai yang diperoleh siswa untuk mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan sekolah yakni 70 kelas IA dan IB berjumlah 50 siswa yang tidak tuntas di bawah KKTP adalah sebanyak 27 siswa dengan nilai 65-68, sedangkan 11 siswa dengan 69-79 dan 12 siswa dengan nilai 80-90. Dengan kata lain peserta didik yang sudah berhasil mencapai KKTP sebanyak 23 siswa (46 %). Sedangkan yang perlu mendapatkan bimbingan sebanyak 27 siswa (54 %), rendahnya nilai matematika tersebut disebabkan karena media pembelajaran kurang bervariasi, pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru bukan berpusat pada siswa, dan siswa kurang minat terhadap pembelajaran matematika. Sehingga suasana kelas saat proses pembelajaran matematika cenderung monoton dan membuat siswa jenuh sehingga tidak memotivasi siswa untuk belajar dan membuat siswa cepat bosan.

Salah satu media dapat digunakan untuk membantu permasalahan tersebut yakni media *counting box*, media pembelajaran *counting box* merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk kotak yang terbuat dari kardus yang tebal yang

dimodifikasi dari alat serta bahan yang sederhana. Menurut muham (2022:228) “*counting box* adalah media yang diterapkan untuk membantu dan memudahkan siswa dalam berhitung dan meningkatkan hasil belajar siswa”. Media pembelajaran *counting box* dibuat sebagai alat alternatif untuk menyelesaikan permasalahan siswa dalam pembelajaran matematika penjumlahan. Peneliti berharap media pembelajaran ini akan membantu siswa-siswi dalam belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memahami konsep dasar penjumlahan dengan mudah dan memperoleh nilai yang baik atau memenuhi KKTP. Semoga dengan penerapan media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai Pengaruh penggunaan media *counting box* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas I UPT SD Negeri 064990 Kwala Bekala Tahun Pembelajaran 2024/2025.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan saat mengajar kurang bervariasi.
2. Pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru (*teacher centered*) bukan berpusat pada siswa (*student centered*).
3. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan matematika

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan media *counting box* terhadap hasil belajar matematika pada materi penjumlahan siswa kelas I UPT SD Negeri 064990 Kwala Bekala Tahun Pembelajaran 2024/2025.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar matematika materi penjumlahan tanpa menggunakan media *counting box* siswa kelas I UPT SD Negeri 064990 Kwala Bekala Tahun Pembelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana hasil belajar matematika materi penjumlahan dengan menggunakan media *counting box* siswa kelas I UPT SD Negeri 064990 Kwala Bekala Tahun Pembelajaran 2024/2025?
3. Adakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *counting box* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas I UPT SD Negeri 064990 Kwala Bekala Tahun Pembelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika materi penjumlahan tanpa menggunakan media *counting box* siswa kelas I UPT SD Negeri 064990 Kwala Bekala Tahun Pembelajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika materi penjumlahan dengan menggunakan media *counting box* siswa kelas I UPT SD Negeri 064990 Kwala Bekala Tahun Pembelajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh signifikan penggunaan media *counting box* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas I UPT SD Negeri 064990 Kwala Bekala Tahun Pembelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk sekolah, guru, siswa dan peneliti selanjutnya dalam pengaruh penggunaan *counting box* terhadap hasil belajar matematika:

a. Bagi Siswa

Peneliti ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan cara belajarnya, serta dapat menyesuaikan diri saat pembelajaran berlangsung, dan siswa dapat lebih mengerti pembelajaran karena guru sudah menggunakan media pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat masukan kepada guru untuk untuk menciptakan hasil belajar yang efektif dan sesuai dengan karakteristik mata pembelajaran matematika peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai hasil informasi mengenai hasil belajar peserta didik sehingga dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tujuan pendidikan dalam lingkup sekolah dan untuk mencapai kemajuan pendidik.

d. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman dan wawasan pengetahuan tentang pengaruh *counting box* terhadap hasil belajar siswa.

