**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam merubah tingkah laku manusia, karena tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan peserta didik menuju perubahan-perubahan tingkah laku agar peserta didik dapat menjadi utuh dan hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

Proses pendidikan yang berlangsung di sekolah khususnya pada tingkat SD adalah suatu kegiatan yang melibatkan guru dan siswa secara bersama-sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian, pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas, juga memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS menyatakan:

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional, maka siswa sebagai sasaran pembelajaran, dituntut untuk meningkatkan kemampuan belajarnya sehingga dapat memiliki hasil belajar yang baik. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, berbagai komponen pendidikan sangat menentukan, baik dari aspek guru, siswa, kurikulum, sarana pembelajaran, dan faktor kelengkapan media pembelajaran.

Peningkatan kualitas pendidikan khususnya pada pembelajaran, dalam prosesnya di pengaruhi oleh media yang digunakan sebagai salah satu faktor penting kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sibelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. (Abdul Karim, 2007: 5).

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa), sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena melalui penggunaan media pembelajaran, siswa di harapkan dapat memahami secara optimal materi pelajaran. Oleh karena itu, demi optimalnya kegiatan pembelajaran maka seharusnya didukung oleh penggunaan media pembelajaran.

Guru berperan penting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan berhasil manakala guru melakukan proses pembelajaran secara efektif. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, guru harus menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran *(student centered).* Oleh karena itu, perananan guru dalam keseluruhan pembelajaran di sekolah sangat penting. Guru sebagai manajer pembelajaran perlu memiliki kreativitas yang tinggi dalam mengelola proses pembelajaran. Kreativitas dalam mengelola proses pembelajaran juga diperlukan untuk menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu bidang yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah jam mata pelajaran matematika yang lebih banyak. Pembelajaran matematika adalah suatu aktivitas mental untuk memahami arti dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol kemudian diterapkan pada situasi nyata. Menurut Soedjadi (2000: 11) “matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logika dan berhubungan dengan bilangan”.

Mata pelajaran matematika selama ini dikenal sangat sulit, baik yang dialami oleh siswa dalam belajar, maupun yang dialami oleh guru dalam mengajarkannya, sehingga mata pelajaran matematika sangat bergantung dari cara guru mengajarkan kepada siswa. Kebanyakan guru dalam memberikan materi pembelajaran matematika hanya menggunakan metode ceramah, siswa hanya mendengar dan mencatat sehingga membuat siswa menjadi pasif, bosan dan jenuh saat pembelajaran matematika berlangsung.

Berdasarkan fenomena yang sering kita jumpai di sekolah-sekolah, dalam proses belajar mengajar guru lebih cenderung menggunakan metode konvensional atau metode ceramah dalam proses pembelajaran matematika, guru hanya membagikan buku kepada siswa dan disuruh mengerjakan tugas sehingga siswa akan merasa bosan dan jenuh karena tidak ada interaksi dalam kelas, kemudian guru jarang menerapkan belajar sambil bermain sedangkan di sekolah dasar khususnya di kelas rendah siswa masih cenderung ingin bermain. Belajar sambil bermain dapat mengetahui bakat yang dimiliki dari masing-masing siswa. Guru hendaknya menggunakan metode yang melibatkan siswa secara aktif salah satunya dengan memperlihatkan secara nyata di depan siswa kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.. Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Jadi peneliti akan melakukan penelitian yang akan membuat siswa menjadi aktif dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa salah satunya dengan menggunakan media corong berhitung pada operasi hitung bilangan bulat yang akan mendukung kegiatan belajar mengajar.

Menurut Firda Afrilina dalam penelitiannya tentang “Pengaruh Penggunaan Media Corong Berhitung Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Perkalian dan Pembagian (Quasi Eksperimen Kelas II MIN 01 Kota Tangerang Selatan)” hasil penelitiannya dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan media corong terhadap pemahaman konsep siswa pada materi perkalian dan pembagian.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis termotivasi melaksanakan penelitian secara eksperimen dengan menggunakan media corong berhitung dalam operasi hitung bilangan bulat. Adapun yang akan diteliti adalah “Pengaruh Penggunaan Media Corong Berhitung terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Inpres Lanraki 1 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah adalah rumusan persoalan yang dipecahkan atau pertanyaan yang perlu dijawab melalui penelitian. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media corong berhitung terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Inpres Lanraki 1 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media corong berhitung terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Inpres Lanraki 1 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar?
3. **Tujuan Penelitian**

 Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan hasil yang ingin di capai dalam penelitian. Perumusan tujuan penelitian mengacu pada rumusan masalah, sehingga tujuan dan rumusan masalah saling terikat. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui penggunaan media corong berhitung terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Inpres Lanraki 1 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media corong berhitung terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Inpres Lanraki 1 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.
3. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Berikut ini akan diuraikan mengenai manfaat penelitian secara teoritis dan praktis.

1. Bagi Teoritis

 Secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya tentang media pembelajaran corong berhitung.

1. Bagi Praktis

Berikut ini akan diuraikan manfaat praktis bagi siswa, guru, dan sekolah.

1. Bagi siswa
2. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika lebih optimal.
3. Mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar matematika.
4. Meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
5. Bagi guru
6. Menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran.
7. Meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar.
8. Guru dapat menerapkan media corong berhitung pada materi operasi hitung bilangan bulat.
9. Bagi sekolah
10. Meningkatkan mutu pendidikan pada mata pelajaran matematika.
11. Memberikan media yang berguna bagi sekolah dalam kegiatan pembelajaran.