

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang menyebabkan terjadinya suatu pembaharuan dalam tingkah laku. Berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung kepada beberapa faktor yang dibedakan menjadi dua faktor. Faktor tersebut antara lain faktor dari dalam individu dan faktor dari luar individu (sosial). Faktor dari dalam individu antara lain faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi, sedangkan yang termasuk faktor sosial seperti faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, fasilitas belajar, lingkungan kesempatan yang tersedia, ekonomi keluarga dan motivasi sosial.

Menurut Mujiono (1994: 31) dalam proses pembelajaran ada empat komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa, yaitu bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai subyek pembelajaran. Komponen-komponen tersebut sangat penting dalam proses belajar, sehingga melemahnya satu atau lebih komponen dapat menghambat tercapainya tujuan belajar yang optimal. Dari berbagai faktor tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibatasi hanya pada suatu faktor yaitu media pembelajaran berupa alat peraga. Guru mempunyai peranan yang penting dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Seorang guru bukan hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun guru harus mampu

menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara aktif, salah satunya dengan memperhatikan metode pembelajaran yang digunakan. Keberhasilan proses belajar mengajar pada pembelajaran Matematika diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan serta prestasi belajar semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran dipilih atas dasar tujuan dan bahan pelajaran yang telah ditetapkan, oleh karena itu guru sebagai subyek pembelajaran harus dapat memilih media dan yang tepat, sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik. Konsep-konsep dalam Matematika tergolong konsep yang bersifat abstrak, sedangkan pada umumnya siswa berpikir dari hal-hal yang konkret menuju ha-hal yang abstrak, maka salah satu jembatannya agar siswa mampu berpikir abstrak tentang Matematika, adalah dengan menggunakan media berupa alat peraga. Sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa SD yang masih dalam tahap operasi konkret, maka siswa SD dapat menerima konsep-konsep Matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret.

Banyak cara yang dapat dilakukan guru dalam upaya meningkatkan mutu pengajaran di sekolah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu diantaranya adalah mengajar dengan menggunakan alat peraga/media. Mengingat manfaat alat peraga/media ini begitu penting maka perlu menjadi pemikiran bagi setiap guru di sekolah. Selain merencanakan mengusahakan

adanya alat peraga dan memahami penggunaannya, seorang guru harus dapat mengembangkan kreasi dan keterampilannya untuk membuat sendiri alat bantu pembelajaran yang dibutuhkan tersebut, disesuaikan dengan kondisi sekolah dan lingkungan anak didik. Agar pembelajaran Matematika berhasil baik maka guru juga harus merancang proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, kreatif dan terampil.

Fungsi alat peraga/media dalam kegiatan pengajaran Matematika tidak hanya sekedar sebagai alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran, tetapi juga sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran yang dibutuhkan. Namun kenyatannya menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang masih rendah kemampuan berhitungnya. Dalam hal ini siswa kelas IV di SD Negeri 01 Gondangmanis kemampuan siswa dalam memahami materi Faktor dan Persekutuan masih rendah. Bahkan perolehan nilai rata-rata kelas dalam ulangan harian untuk materi Faktor dan Persekutuan kurang dari 60, sedangkan KKM untuk pelajaran matematika adalah 70.

Penyebab hasil belajar Matematika rendah dapat dilihat dari komponen penting dalam proses belajar mengajar antara lain kemampuan guru, kemampuan siswa, lingkungan tempat belajar, media atau alat peraga, dan materi atau bahan pembelajaran. Komponen yang menonjol yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar adalah media atau alat peraga, dalam penelitian ini dipilih alat peraga berupa permainan bekel. Bekel adalah salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan bola dan bekel sebagai unsur dan alat permainan. Dengan adanya alat peraga bekel siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran Matematika

dengan gembira sehingga minatnya dalam mempelajari Matematika semakin besar. Siswa akan senang tertarik, terangsang dan bersikap positif terhadap pembelajaran Matematika.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas IV di SD Negeri 01 Gondangmanis, dengan judul: **“Penggunaan Alat Peraga Permainan Bekel dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Faktor dan Persekutuan”**.

B. Identifikasi Masalah

Setelah membaca uraian latar belakang di atas, berbagai masalah yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Hasil belajar Matematika pada materi Faktor dan Persekutuan siswa kelas IV di SD Negeri 01 Gondangmanis tergolong masih rendah.
2. Konsep-konsep pada materi Matematika tergolong konsep yang abstrak sehingga guru perlu menggunakan media untuk menyampaikan materi tersebut sehingga dapat diterima oleh siswa.
3. Alat peraga berupa permainan bekel merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran Matematika sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik sehingga hasil belajar siswa meningkat.

C. Pembatasan Masalah

Agar dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari tujuan, serta untuk menghindari adanya kesalahan dalam pembahasan dan penafsiran judul maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Alat peraga yang digunakan dalam mengatasi rendahnya hasil belajar Matematika siswa adalah permainan bekel.
2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Gondangmanis, Karanganyar tahun pelajaran 2010/2011.
3. Pembelajaran Matematika menggunakan alat peraga permainan bekel diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Faktor dan Persekutuan.

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalah yang diambil adalah: "Apakah pembelajaran menggunakan alat peraga permainan bekel dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi Faktor dan Persekutuan pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Gondangmanis tahun pelajaran 2010/2011?"

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: "Untuk meningkatkan hasil belajar Matematika materi Faktor dan Persekutuan melalui pembelajaran menggunakan alat peraga permainan bekel pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Gondangmanis tahun pelajaran 2010/2011".

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai salah satu sumber untuk mengembangkan penelitian-penelitian lain menggunakan alat peraga dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.
- b. Memberikan gambaran bagi guru tentang alat peraga permainan bekel dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, khususnya mutu pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa : dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan memberikan masukan kepada siswa untuk meningkatkan kegiatan belajar.
- b. Bagi guru : dapat memberikan informasi kepada guru untuk memilih alternatif dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan alat peraga permainan bekel untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah : dapat memberi informasi dan masukan dalam penggunaan alat peraga permainan bekel yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika.