

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dan merupakan bagian integral dari pendidikan nasional dan tidak kalah pentingnya bila dibandingkan dengan ilmu pengetahuan lainnya. Matematika merupakan bidang studi yang berguna dan banyak memberi bantuan dalam mempelajari berbagai disiplin ilmu yang lain. Sehingga pada pendidikan formal, pelajaran matematika selalu diajarkan pada siswa. Namun perlu disadari juga bahwa sebagian besar siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dimengerti. Matematika juga merupakan bidang ilmu yang melatih penalaran supaya berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dan keputusan.

Selain itu Matematika adalah pelajaran yang membutuhkan jawaban yang pasti. Banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika. Mereka menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang paling sulit, sehingga sebelum pelajaran mereka sudah timbul rasa takut dalam hati. Dengan demikian perlu dilakukan pembelajaran yang membuat siswa terpacu untuk meningkatkan hasil belajarnya. Selama ini hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Cakraningratan dirasa masih kurang yaitu masih banyak siswa mendapat nilai dibawah 65 atau nilai dibawah KKM yaitu sebanyak 41%. Salah satu faktor penyebab hasil belajar siswa yang rendah disebabkan

karena kurang tertariknya siswa pada pembelajaran yang terkesan kurang menyenangkan. Yaitu guru hanya menerangkan dan tidak mengajak siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran serta tidak menggunakan alat peraga. Sehingga siswa menjadi kurang tertarik dan malas untuk mengikuti dan memperhatikan pelajaran dan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Maka dibutuhkan peningkatan hasil belajar melalui model belajar *explicit intruction* dengan pemanfaatan alat peraga garis bilangan.

Proses belajar-mengajar akan senantiasa merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran.

Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut. Sekarang ini masih banyak guru yang belum menggunakan model pembelajaran yang efektif dan juga memanfaatkan alat peraga dalam pembelajarannya. Sehingga seringkali siswa merasa bosan dan kurang tertarik jika guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan alat peraga.

Sementara itu siswa dalam suatu kelas mempunyai karakteristik yang beragam, seperti kemampuan kognitif, kondisi sosial ekonomi, dan minat terhadap matematika. Untuk Siswa SD masih berada pada masa operasional konkret yaitu dalam mempelajari materi yang bersifat abstrak harus diawali dengan materi yang konkret. Dengan mengetahui kekhasan matematika dan karakteristik siswa, dapat diupayakan cara-cara yang sesuai dengan pembelajarannya sehingga tujuan dapat tercapai, baik dari segi kognitif, afektif dan sikomotorik.

Dalam setiap konsep atau prinsip matematika dapat dimengerti secara sempurna hanya jika pertama-tama disajikan kepada peserta didik dalam bentuk-bentuk konkret. Dengan demikian dapatlah dikatakan bahwa betapa pentingnya memanipulasi obyek-obyek/alat dalam bentuk permainan yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Anak usia SD yang berumur antara 7 sampai dengan 12 tahun pada dasarnya perkembangan intelektualnya termasuk dalam tahap operasional konkret, sebab berfikir logikanya didasarkan atas manipulasi fisik dari obyek-obyek. Dengan kata lain penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika di SD memang diperlukan, karena sesuai dengan tahap berpikir anak. Dengan menggunakan media/alat peraga tersebut anak akan lebih menghayati matematika secara nyata berdasarkan fakta yang jelas dan dapat dilihatnya. Sehingga anak lebih mudah memahami topik yang disajikan.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar,

karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru menguasai berbagai metode pembelajaran, sehingga dapat mengajar dengan baik dan mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan keadaan siswa.

Ada berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan. Tiap model pembelajaran ada kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sedangkan penggunaan model pembelajaran *explicit intruction* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dalam proses belajar mengajar itu aktivitasnya tidak terasa monoton dan membosankan, dengan demikian siswa akan terlibat secara aktif dan lebih mudah mamahami agar mendapatkan nilai yang tinggi. Dengan model pembelajaran *explicit intruction* diharapkan siswa akan menjadi mudah menangkap pelajaran yang disampaikan guru serta aktif dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil pembelajaran matematika. Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut di atas maka dalam penelitian ini, peneliti memilih judul “Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran *explicit intruction* dengan pemanfaatan alat peraga garis bilangan pada siswa kelas IV SDN Cakraningratan No.32 Tahun Pelajaran 2011/ 2012”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kurang tertarik pada pelajaran matematika karena guru selalu menggunakan metode ceramah saja.
2. Nilai mata pelajaran matematika masih rendah.
3. Belum menggunakan model pembelajaran *explicit intruction*.
4. Belum memanfaatkan alat peraga dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Untuk memperjelas dan mempermudah pemahaman antar variabel, maka dalam penelitian ini akan dibatasi masalah-masalahnya yaitu sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada pokok bahasan bilangan bulat.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *explicit intruction*.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas IV SDN Cakraningratan No.32, kecamatan Laweyan, Surakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

“Apakah penerapan model pembelajaran *explicit intruction* dengan pemanfaatan alat peraga garis bilangan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SDN Cakraningratan No.32 Tahun Pelajaran 2011/2012?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SDN Cakraningratan No.32 melalui model pembelajaran *explicit intruction* dengan pemanfaatan alat peraga garis bilangan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *explicit intruction* dengan pemanfaatan alat peraga garis bilangan.
2. Bagi guru, sebagai referensi guru dalam meningkatkan hasil belajar di kelasnya.
3. Bagi lembaga, dapat memberikan kontribusi kepada model pembelajaran di sekolah serta mampu mengoptimalkan aktivitas siswa.