

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan sangat dibutuhkan baik oleh pemerintah maupun oleh masyarakat untuk mengejar kemajuan dan stabilitas nasional serta dalam pelaksanaan pergantian generasi yang duduk dalam pemerintahan secara wajar. Pendidikan di Indonesia saat ini masih jauh tertinggal jika dibanding dengan pendidikan di negara - negara tetangga, seperti Malaysia, Singapura dan Thailand. Pendidikan dalam Sistem pendidikan nasional adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan. Hal yang perlu dicermati dalam makna pendidikan adalah apa yang disebut sebagai usaha sadar yang semestinya melekat pada setiap proses pendidikan, termasuk proses kegiatan belajar mengajar.

Mutu pendidikan di negara kita menunjukkan taraf yang rendah, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah kurang keprofesional dalam mengajar. Pada umumnya guru melaksanakan kegiatan belajar hanya menggunakan metode ceramah sehingga hasil pembelajaran kurang memuaskan. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran penulis memperbaiki sistem pembelajaran dengan menggunakan metode *example non example*. Dengan menggunakan media atau alat peraga akan menambah daya tarik siswa terhadap penyampaian materi pelajaran yang disampaikan guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah melatih siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan efektif dan efisien dapat memperjelas pemahaman materi pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil bila siswa telah menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan. Tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran biasanya dinyatakan dengan nilai, Dari hasil observasi penulis nilai tes terendah MID semester terlihat pada mata pelajaran Matematika terbukti dari 14 siswa hanya 3 anak yang menguasai materi di atas 75 %, 4 anak menguasai materi antara 60 % - 70 % dan 7 anak kurang dari 60 %. Proses pembelajaran mata pelajaran Matematika yang tidak menggunakan metode yang inovatif hasilnya kurang baik dan tidak berhasil. Dari latar belakang tersebut penulis mengambil judul “Peningkatan hasil belajar Matematika dengan metode *example non example* pada siswa kelas V di SD Negeri 03 Wonokeling kecamatan Jatiyoso kabupaten Karanganyar”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah mengetahui latar belakang masalah tersebut dapat di identifikasikan masalah–masalah yang muncul, antara lain :

1. Guru terbiasa menggunakan metode konvensional, kurang memahami penggunaan metode pembelajaran yang mengedepankan keaktifan siswa, serta kurang membiasakan menggunakan media yang tepat saat pembelajaran Matematika berlangsung.

2. Masih rendahnya hasil belajar Matematika. Hasil belajar siswa yang dimaksud adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.
3. Masih rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Matematika. Keaktifan yang dimaksud adalah aktif menanyakan materi yang belum jelas kepada guru, aktif mengemukakan pendapat dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.
4. Guru kurang menguasai kelas, serta kurang memperhatikan tingkat kesulitan siswa dan belum terbiasa memberikan penguatan dalam bentuk motivasi maupun pujian kepada siswa.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran Matematika belum tepat dan belum optimal sehingga hasil yang dicapai juga belum memuaskan.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka perlu pembatasan masalah. Adapun hal-hal yang membatasi penelitian ini sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran *example non example*.
2. Metode pembelajaran *example non example* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika.
3. Metode pembelajaran *example non example* diterapkan pada siswa kelas V di SD Negeri 03 Wonokeling

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas muncul penilaian guru untuk mencari penyebab kurangnya respon siswa terhadap materi pembelajaran sehingga dapat dirumuskan masalah, yaitu :

Apakah penerapan metode *example non example* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas V di SD Negeri 03 Wonokeling Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2011 / 2012?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan ini adalah untuk :

Mengetahui peningkatkan hasil belajar Matematika dengan diterapkannya metode *example non example* pada siswa kelas V di SD Negeri 03 Wonokeling Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2011 / 2012.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut ini :

A. Manfaat Teoritis

1. Dapat memberikan pemahaman tentang penerapan metode *example non example* pada pembelajaran Matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung.
2. Sebagai bahan pengembangan teori pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

3. Digunakan sebagai bahan referensi peneliti lain dalam upaya melakukan penelitian lebih lanjut.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika.
- b. Hasil penelitian sebagai bahan informasi bagi sekolah untuk mengembangkan kemampuan pengoperasian bilangan bulat melalui metode *example non example*.

2. Bagi Guru

- a. Memberi pemahaman bagi guru mengenai masalah yang sering dihadapi siswa dalam pengoperasian bilangan bulat.
- b. Memberi pengalaman guru dalam menangani masalah-masalah yang berkaitan dengan pengoperasian bilangan bulat.
- c. Memberikan pengalaman bagi guru dalam pembelajaran matematika melalui metode *example non example*

3. Bagi Siswa

- a. Agar bisa mampu mengoperasikan bilangan bulat secara benar melalui metode *example non example*.
- b. Menumbuhkan iklim belajar yang aktif bagi siswa di kelas setelah dilaksanakan metode *example non example*.
- c. Membantu siswa dalam mengatasi kesulitan-kesulitan dalam pengoperasian bilangan bulat dengan metode *example non example*.

- d. Membangkitkan semangat dan gairah belajar siswa dalam pembelajaran Matematika melalui metode *example non example*.