

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa dan negara.

Berbagai usaha pembaharuan kurikulum, perbaikan sistem pengajaran, peningkatan kualitas kemampuan guru, dan lain sebagainya, merupakan suatu upaya ke arah peningkatan mutu pembelajaran. Banyak hal yang dapat ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut, salah satunya adalah bagaimana cara menciptakan suasana belajar yang baik, mengetahui kebiasaan dan kesenangan belajar siswa agar siswa bergairah dan berkembang sepenuhnya selama proses belajar berlangsung. Untuk itu seharusnya guru mencari informasi tentang kondisi mana yang dapat meningkatkan pembelajara di sekolah dasar.

Matematika merupakan pelajaran yang tidak disenangi oleh kebanyakan anak didik, padahal matematika merupakan salah satu pengetahuan dasar terpenting untuk sains dan teknologi, dan sangat penting pula bagi pembangunan. Lebih dari itu, dalam kehidupan sehari-hari, tidak ada orang yang terlepas dari matematika.

Bangun datar merupakan salah satu materi yang ada dalam kurikulum sekolah dasar. Materi tersebut merupakan materi dasar yang dapat membantu penguasaan materi lain dan aplikasinya.

Siswa diharapkan dapat menguasai matematika sebagai pengetahuan dasar mereka. Selain itu jika dikembangkan dengan baik matematika akan sangat berguna bagi kehidupan mereka kelak. Siswa dapat mengaplikasikan dasar ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari dari hal yang sangat sederhana hingga penggunaan teknologi yang canggih.

Perasaan tidak senang siswa pada matematika dapat mengakibatkan kurang terampilnya siswa dalam bidang matematika dan sekaligus menimbulkan kesulitan atau mengesalkan hati mereka Soejono dalam I Nyoman Sukajaya . Salah satu faktor yang disinyalir sebagai pemicu timbulnya perasaan tidak senang pada pelajaran matematika adalah metode penyampaiannya yang kurang tepat, yakni lebih menonjolkan abstraksi tanpa disertai contoh pengaplikasian di dunia nyata.

Permasalahan yang umum terjadi di SD adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa. Hal ini terbukti bila diadakan ulangan harian per pokok bahasan selalu hasil belajar matematika di bawah rata-rata mata pelajaran lainnya. Permasalahan tersebut juga terjadi di SD Summersari 01. Banyak siswa yang tidak suka dengan matematika sehingga berdampak pada penguasaan materi.

Aktifitas pembelajaran merupakan cerminan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Siswa yang aktif dalam menjawab pertanyaan

guru ataupun mengerjakan tugas dengan tepat menggambarkan jika siswa mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Aktifitas pembelajaran yang terjadi pada SD Sumpersari 01 masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari aktifitas pembelajaran sehari-hari diantaranya siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, siswa yang malas berfikir untuk menyelesaikan masalah, siswa yang takut untuk maju ke depan kelas dan siswa yang kurang memahami materi pelajaran. Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Salah satu kemungkinan penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa SD Sumpersari 01 dalam materi terutama bangun datar adalah penggunaan media yang kurang tepat atau tidak menggunakan media sama sekali yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru cenderung menggunakan metode ceramah yang kurang menarik bagi siswa tanpa menggunakan media.

Penggunaan media dapat dimanipulasikan, media merupakan lingkungan belajar yang sangat menunjang untuk tercapainya optimalisasi dalam pembelajaran, karena media merupakan jembatan belajar yang awalnya terdapat benda-benda konkret seperti pengalaman anak. Pada jembatan selanjutnya terdapat semi konkret seperti benda-benda tiruan.

Dalam penelitian ini penulis berusaha memberikan alternatif media dalam pembelajaran matematika. Penulis menggunakan media riil dalam pembelajaran. Hal ini didasarkan pada teori Piaget yang menyatakan bahwa anak dalam uasi membutuhkan sebuah media riil dalam pemikirannya. Media riil yang dimaksudkan disini adalah suatu media yang terbuat dari kertas dan dibentuk

menjadi sebuah bangun datar yaitu persegi panjang, segi tiga dan jajar genjang. Dengan penggunaan media diharapkan dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa diharapkan akan meningkat.

Berdasarkan pernyataan diatas penulis mengadakan penelitian “Peningkatan Aktifitas Pembelajaran Matematikadengan Menggunakan Alat Peraga Riil Pada Kelas IV SDN Sumbersari 01 Tahun Pelajaran 2012/ 2013”.

B. Pembatasan Masalah

Penting adanya disebutkan pembatasan masalah agar menghindari pemikiran yang berbeda. Pembatasan masalah tersebut dapat disebutkan sebagai berikut:

1. Peningkatan aktifitas pembelajaran matematika yang dimaksudkan adalah peningkatan keaktifan siswa dari yang hanya mendengarkan guru menjadi aktif dalam berfikir dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu terdapat pula peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan media pembelajaran riil dan kemudian diadakan evaluasi.
2. Siswa dalam penitian ini adalah siswa kelas 4 SDN Sumbersari 01 yang aktif pada tahun ajaran 2012/ 2013 yaitu sejumlah 18 siswa.
3. Alat peraga riil adalah alat peraga yang terbuat dari kertas karton berupa bangun datar yaitu persegi panjang, segitiga dan jajar genjang yang digunakan dalam pembelajaran matematika dengan materi bangun datar yaitu keliling dan luas pada segitiga dan jajargenjang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka perumusan masalah yang akan dikemukakan adalah Apakah Penggunaan Alat Peraga Riil Dapat Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Sumpersari 01 Tahun Pelajaran 2012/ 2013?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah:

- a. Mendeskripsikan penggunaan media riil dalam pembelajaran matematika
- b. Mendiskripsikan penggunaan media riil dalam peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika melalui penggunaan media riil pada siswa kelas 4 SDN Sumpersari 01 tahun pelajaran 2012/ 2013.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
 - a. Untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya bangun datar segitiga dan jajar genjang
2. Bagi Guru
 - a. Dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat bagi proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat maksimal
 - b. Untuk menambah pengalaman guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi Sekolah
 - a. Bagi sekolah penelitian tindakan kelas ini dapat membantu peningkatan mutu pembelajara sehingga secara keseluruhan hasil pembelajaran siswa dapat meningkat
 - b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk melaksanakan pembelajaran dengan materi ajar yang sama