

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan manusia-manusia yang berkualitas. Pendidikan juga dipandang sebagai sarana untuk melahirkan insan-insan yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif dan berbudi pekerti luhur. Rendahnya kualitas pendidikan dapat diartikan sebagai kurang berhasilnya proses pembelajaran. Jika dianalisis secara makro penyebabnya bisa dari siswa, guru, sarana dan prasarana maupun model pembelajaran yang digunakan. Juga minat dan motivasi siswa yang rendah, kinerja guru yang kurang baik serta sarana dan prasarana yang kurang memadai, akan menyebabkan kurang berhasilnya instruksional. Proses pembelajaran yang kurang berhasil dapat menyebabkan siswa kurang berminat untuk belajar. Minat siswa yang kurang ditunjukkan dari kurangnya aktivitas belajar, interaksi dalam proses pembelajaran dan persiapan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Kenyataan ini tentu saja tidak terlalu mengejutkan karena hasil belajar anak-anak Indonesia juga tergolong relatif rendah terutama pada mata pelajaran eksakta seperti matematika.

Russel (dalam Hamzah Uno & Masri Kuadrat, 2009: 108) mendefinisikan bahwa matematika sebagai suatu studi yang dimulai dari pengkajian bagian-bagian yang sangat dikenal menuju arah yang tidak dikenal. Arah yang dikenal itu tersusun baik konstruktif, secara bertahap menuju arah yang rumit.

Setiap objek langsung pengajaran matematika tersebut memiliki tingkat kesulitan yang menuntut kemampuan kognitif yang berbeda, maka mengajarkan objek langsung dalam pengajaran matematika memerlukan strategi mengajar tersendiri yang sesuai dengan objek yang sedang dipelajari.

Dengan demikian siswa akan memiliki keterampilan operasional dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Sementara di sisi lain kita tahu bahwa matematika merupakan ilmu yang memiliki kecenderungan deduktif, aksiomatik, dan abstrak (fakta, konsep dan prinsip). Mata pelajaran matematika menekankan penguasaan konsep dan algoritma di samping kemampuan memecahkan masalah (Hamzah Uno, 2011: 124). Oleh sebab itu pembelajaran matematika khususnya pada Sekolah Dasar membutuhkan perhatian yang sungguh-sungguh dari siswa, guru dan instansi pendidikan yang terkait. Dalam hal ini perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran matematika dapat menjadi kegiatan yang diminati siswa.

Berdasarkan pengalaman penulis di lapangan, kegagalan dalam belajar rata-rata dihadapi oleh sejumlah siswa yang tidak memiliki dorongan belajar. Hal ini disebabkan karena guru dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah, tanpa menggunakan alat peraga. Hal ini tentu saja selain mematikan kreatifitas anak juga menghilangkan unsur belajar bermakna. Menyampaikan materi dalam matematika memang sebaiknya berangkat dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak. Dalam kenyataannya sering kali terjadi anak usia SD kelas II ke atas mengalami kejenuhan dalam belajar matematika.

Untuk itu salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan media. Media pendidikan sendiri dalam pemanfaatannya terkadang kebanyakan hanya untuk menghindari verbalisme belaka, atau hanya untuk selingan saja, sehingga sifat media yang digunakan hanya sebagai alat bantu dan para siswa hanya sebagai penonton dari media yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, media pembelajaran yang akan digunakan sebaiknya bersifat sebagai alat bantu pengajaran dan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik, diharapkan dapat mencakup aspek *visual*, *auditif* dan *motorik*. Hal ini bertujuan agar memudahkan para siswa dalam belajar dan menanamkan konsep. Adanya interaksi positif antara media pembelajaran dan siswa pada akhirnya akan mampu mempercepat proses pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran (Made Wena, 2011: 10). Dengan demikian, akan tumbuh pengajaran yang bersifat SAL (*Student Active Learning*) sehingga dalam proses pembelajaran siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran modern yang saat ini sangat populer digunakan dalam dunia pendidikan adalah komputer. Komputer digunakan sebagai salah satu pilihan penggunaan media pembelajaran karena sifatnya yang dapat mengakses berbagai macam data dan fasilitas untuk merangsang siswa belajar. Keunggulan komputer juga dapat dilihat dari kemampuannya membuat animasi dan efek dalam suatu program sehingga memudahkan dan mendorong siswa untuk belajar (Aji Sujudi, 2005: 16).

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “ Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Komputer Siswa Kelas II SDN Grogolan 02 Semester I Tahun Pelajaran 2012”

### **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut didepan, maka rumusan permasalahan dalam skripsi ini adalah :

1. Apakah mengajar dengan menggunakan media komputer dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika pada siswa kelas II SD N Grogolan 02 ?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum

Tujuan peneliti yang diharapkan dari penelitian ini menjadi masukan bagi guru dan siswa untuk meningkatkan belajar di rumah.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan khusus penelitian tindakan kelas ini adalah mengetahui apakah mengajar dengan menggunakan media komputer dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika kelas II SD N Grogolan 02

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian dari tindakan kelas ini diharapkan memberi manfaat yang berarti bagi siswa, guru, dan sekolah.

- a. Bagi siswa : Penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi siswa, berkembang daya kreatifitas dan inovasinya. Dapat meningkatkan berfikir kritis serta meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah.
- b. Bagi guru : Penelitian ini meningkatkan rasa percaya diri, dapat membangun pengetahuan dan pengalaman menjadi suatu teori dalam praktek tindakan kelas, melatih kemandirian dalam menyusun program pembelajaran.
- c. Bagi sekolah : Penelitian ini dapat memberikan masukan yang baik bagi sekolah untuk selalu mengadakan pembaharuan, memajukan program sekolah pada umumnya kearah yang lebih baik.