

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (BNSP 2006:1-3).

Dalam kehidupan sehari-hari matematika berperan sangat penting untuk menyelesaikan berbagai masalah. Di dalam matematika operasi penjumlahan dan pengurangan memegang peranan penting, karena merupakan dasar yang harus dimiliki oleh seseorang untuk mempelajari matematika lebih lanjut. Untuk mengajarkan operasi penjumlahan dan

pengurangan perlu pengenalan konsep nilai tempat di kelas II Sekolah Dasar harus dilakukan dengan benar.

Dengan kurangnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal nilai tempat, maka akan berakibat siswa dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan penambahan dan pengurangan.

Dalam mempelajari matematika, harus ada subyek yang diberi pelajaran dan subyek yang memberi pelajaran. Subyek yang diberi pelajaran adalah siswa dan subyek yang memberi pelajaran adalah orang tua, guru atau orang lain yang dianggap mampu mentransfer Matematika kepada anak. Pengajar bukan saja orang yang bertatap muka langsung dengan anak, melainkan bisa melalui media, buku, modul dan lain-lain.

Tujuan mengajar matematika adalah agar pengetahuan matematika yang disampaikan kepada anak dapat dipahami oleh anak. Dengan demikian akan diketahui bahwa cara mengajar yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Pada anak usia 7 – 11 tahun adalah tahapan umur anak-anak yang akan memahami konsep matematika yang dibantu dengan benda-benda konkrit. Untuk itu alat peraga sangat penting peranannya dalam membantu untuk memahami matematika yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi dalam mengajar kelas II di MI Tlawong Sawit selama ini, beberapa peserta didik kelas II kurang memahami soal nilai tempat. Hal ini dapat dilihat di nilai rata-rata kelas II adalah 6,50 dengan KKM 6,00 yang tidak tuntas ada 50% atau 7 siswa dari

14 siswa. Maka peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai tempat di kelas II MI Tlawong Sawit dapat mencapai ketuntasan belajar 100% dan nilai rata-rata mencapai sekurang-kurangnya 75.

Dari permasalahan tersebut, perlu adanya suatu penelitian untuk mengatasinya, yaitu dengan menerapkan suatu media pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi nilai tempat terutama di kelas II sekolah dasar. Dalam penelitian ini akan ditetapkan media alat peraga dengan memanfaatkan media alat peraga botol bekas.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyadari pentingnya mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “PENGUNAAN MEDIA ALAT PERAGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI NILAI TEMPAT DI KELAS II MI TLAWONG SAWIT TAHUN AJARAN 2012/2013 “.

## **B. Perumusan Masalah**

Dari pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan melalui penggunaan media alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai tempat?
2. Apakah dengan melalui penggunaan media alat peraga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi nilai tempat ?

### **C. Tujuan Masalah**

Berangkat dari perumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai tempat melalui penggunaan media alat peraga.
2. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi nilai tempat melalui penggunaan media alat peraga.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini bermanfaat bagi siswa, peneliti, dan sekolah.

1. Manfaat bagi siswa
  - a. Pembelajaran materi nilai tempat lebih mudah dipahami, sehingga hasil belajar dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.
  - b. Melatih untuk dapat menyelesaikan sesuatu masalah dalam kehidupan sehari-hari.
  - c. Melatih untuk berfikir kritis, kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi.
  - d. Pembelajaran lebih menyenangkan, materi mudah dipahami oleh siswa.
2. Manfaat bagi peneliti
  - a. Meningkatkan kreatifitas pembelajaran matematika.
  - b. Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

- c. Meningkatkan profesionalisme peneliti dalam mengajar.
  - e. Memberi wacana yang lebih luas tentang penggunaan alat peraga dalam mengajar.
3. Manfaat untuk sekolah
- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.
  - b. Sebagai bahan masukan atau input untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam mengambil kebijaksanaan untuk membina guru dalam menentukan keberhasilan pengelolaan pembelajaran di sekolah.
  - c. Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di MI Tlawong Sawit.