

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat mendasar kegunaannya. Setiap ilmu pengetahuan tidak pernah lepas dari ilmu matematika. Salah satu peranan matematika yaitu sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan terhadap ilmu matematika akan sangat membantu dalam mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin berkembang pesat di zaman yang modern ini. Tujuan dari pendidikan matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah menekankan pada pembentukan kepribadian sikap siswa agar dapat menggunakan atau menerapkan matematika dalam kehidupannya. Dengan demikian matematika menjadi mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan dan wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan.

Fakta di lapangan, hasil penelitian *The Third International Mathematic and Science Study-Repeat-TIMSS-R*, 1999 (IEA, 1999) memperlihatkan bahwa, diantara 38 negara peserta, prestasi siswa SLTP kelas 2 Indonesia berada pada urutan ke-32 untuk IPA, ke-34 untuk Matematika. Dalam dunia pendidikan tinggi menurut majalah Asia Week dari 77 universitas yang disurvei di asia pasifik ternyata 4 universitas terbaik di Indonesia hanya mampu menempati peringkat ke-61, ke-68, ke-73 dan ke-75 (Mussofiyani, 2012:10). Hal ini menunjukkan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti

pembelajaran matematika disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya siswa tidak mempunyai kemampuan dasar berhitung yang baik, siswa tidak tertarik pada matematika, dan guru belum mengoptimalkan media pembelajaran. Sehingga tingkat keberhasilan pembelajaran matematika belum bisa terealisasi dengan baik.

Keberhasilan pembelajaran matematika dapat diukur dari hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika. Menurut Bloom (Pradigdo, 2011:1) Hasil belajar dapat diukur melalui tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Aspek kognitif dapat berupa pengetahuan dan keterampilan intelektual yang meliputi: pengamatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. Kemudian aspek afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Evaluasi aspek afektif dalam hal ini digunakan untuk penilaian kecakapan hidup meliputi kesadaran diri, kecakapan berpikir rasional, kecakapan sosial, dan kecakapan akademis. Aspek ini belum ada patokan yang pasti dalam penilaiannya. Sedangkan aspek psikomotor ditunjukkan pada keterampilan dalam merangkai alat keterampilan kerja dan ketelitian dalam mendapatkan hasil. Evaluasi dari aspek keterampilan yang dimiliki oleh siswa bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai teknik praktikum.

Kondisi awal yang dialami oleh SMP Negeri 2 Gatak adalah rendahnya hasil belajar matematika ditunjukkan oleh rekapitulasi hasil belajar semester 1 tahun pelajaran 2011/2012 kelas VII dari 282 siswa tercatat sebanyak 36 siswa terlampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM), 40 siswa KKM tercapai,

sedangkan 206 siswa belum tercapai. Siswa menjawab pertanyaan 37,23% siswa mengajukan pertanyaan 19,86% siswa mengemukakan pendapat 9,93% dan presentasi siswa 86,88%. Hal ini menunjukkan rata-rata nilai masih di bawah KKM yaitu kurang dari 75 sebesar 73,05% siswa (Trimanta). Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar adalah proses pembelajaran hanya berpusat pada guru, siswa tidak diberi kesempatan untuk aktif mengembangkan pengetahuannya, kurangnya variasi model pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran sehingga menempatkan siswa sebagai pendengar pasif yang hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru.

Faktor yang paling dominan adalah faktor guru dalam memberikan pengajaran yang kurang baik. Berbagai usaha telah dilakukan guru SMP Negeri 2 Gatak dalam mengatasi permasalahan tersebut, seperti memberi pekerjaan rumah setiap pertemuan, tanya jawab sebelum pelajaran dimulai, dan memberi tambahan jam untuk pembelajaran khususnya matematika. Namun, usaha tersebut belum mampu merangsang siswa untuk mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Pecahan merupakan materi lanjutan dari bilangan bulat. Materi pecahan yang dianggap sulit bagi siswa adalah operasi hitung bilangan pecahan yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Hal ini dapat diketahui dari hasil rata-rata nilai ulangan harian peserta didik kelas VII SMP 2 Gatak tahun ajaran 2011/1012 materi operasi hitung pecahan dengan rata-rata nilai masih di bawah KKM yaitu kurang dari 75. Sehingga menunjukkan masih rendahnya hasil belajar matematika khususnya pada materi pecahan.

Berdasarkan uraian di atas untuk mendukung proses pembelajaran diperlukan suatu media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Menurut Sufanti (2012:54) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menjadi perantara pesan dalam proses belajar mengajar dari sumber informasi kepada penerima informasi sehingga terjadi proses belajar yang kondusif. Peranan media dalam pembelajaran sebagai alat yang dapat memperjelas informasi lisan atau visual sehingga pemahaman siswa akan lebih baik dan mampu menguasai materi secara benar.

Proses belajar mengajar tidak hanya berpusat pada guru, sehingga diperkenalkan salah satu alternatif bentuk pengajaran baru dengan menggunakan media alat peraga. Alat peraga merupakan sebagai suatu perangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep maupun prinsip-prinsip dalam matematika (Sugiyono, 2011:1). Dengan alat peraga hal-hal yang abstrak itu dapat disajikan dalam bentuk model-model berupa benda konkret yang dapat dilihat, dipegang, diputarbalikkan sehingga mudah difahami. Penelitian media alat peraga ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan guru berperan sebagai fasilitator.

Pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga dalam penyampaian materi, siswa secara sadar dapat mengkaitkan kehidupan sehari-hari dalam setiap proses pembelajaran. Siswa terpancing untuk selalu belajar materi yang akan disampaikan, siswa selalu aktif dalam menemukan masalah yang diberikan guru melalui bimbingan guru dan siswa berusaha aktif untuk

memperoleh tujuan yang diharapkan, sehingga hasil yang didapatkan dapat maksimal.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul peningkatan hasil belajar matematika pada materi pecahan dengan media alat peraga matematika.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut Adakah peningkatan hasil belajar matematika pada materi setelah digunakan media alat peraga?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Gatak.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam proses pembelajaran matematika yaitu prestasi dan keaktifan pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga matematika di SMP Negeri 2 Gatak.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan media alat peraga.
 - b. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pembelajaran di sekolah serta mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa, dapat meningkatkan kreatifitas siswa sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar matematika dalam proses pembelajaran.
 - b. Bagi guru Matematika, dapat digunakan sebagai motivasai untuk meningkatkan pengajaran yang inovatif dan kreatif dengan media pembelajaran yang baik agar proses pembelajaran menjadi menarik dan dapat melibatkan siswa secara menyeluruh.
 - c. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga dalam pembelajaran aktif disekolah.