

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dituntut untuk aktif mengikuti perkembangannya agar dapat bertahan hidup. Disamping memiliki kemampuan akademik, manusia juga dituntut untuk mengembangkan pemikiran, keaktifan, dan kreativitas. Salah satu jalan untuk dapat menggali dan mengembangkan potensi manusia tersebut adalah dengan pendidikan. Seperti yang tertuang dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bab 1 pasal ,

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Suryosubroto, 2010: 130)”

Dari uraian di atas dijelaskan bahwa pendidikan merupakan salah satu usaha sadar yang dilakukan secara aktif oleh peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya, yang meliputi kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, serta keterampilan-keterampilan yang lain. Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi-potensi manusia melalui proses pembelajaran. Dalam hal ini dibutuhkan sikap yang aktif, inovatif, berfikir kritis dan kreatif agar materi pembelajaran dapat diterima dengan baik. Sekolah adalah lembaga formal yang mengajarkan kedisiplinan, berfikir kritis, inovatif, aktif, dan kreatif. Selain itu juga diperlukan cara

berfikir sistematis, kritis, dan logis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika.

Dari kenyataannya, pelajaran matematika seringkali dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Padahal, pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan dasar bagi penerapan konsep matematika pada jenjang berikutnya. Konsekwensinya dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar harus mampu menata dan meletakkan dasar penalaran siswa yang dapat membantu mamperjelas menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan berkomunikasi dengan bilangan dan simbol-simbol, serta lebih mengembangkan sikap logis, kritis, cermat, disiplin, terbuka, optimis, dan menghargai Matematika. Namun demikian perkembangan pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar dewasa ini masih memprihatinkan sekali. Indikasi faktualnya adalah sangat buruknya minat dan prestasi siswa. Matematika menjadi suatu mata pelajaran yang sangat menakutkan. Hal ini disebabkan oleh pengaruh edukasi yang kurang menyenangkan. “Pengalaman kurang menyenangkan ini berasal dari suasana belajar mengajar Matematika di kelas. Metode yang diterapkan guru terlalu mekanistik dan satu arah saja” (Elen Fredman dalam Sumarjono, 2003 : 27).

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. Permasalahan yang umum terjadi di SD Negeri Kleco I 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. Sebagai contoh adalah pemahaman siswa tentang konsep operasi hitung. Penggunaan media yang kurang tepat atau tidak menggunakan media sama sekali yang dapat menurunkan hasil belajar siswa. Padahal media amat penting dalam pembelajaran matematika. Seperti yang terjadi pada siswa kelas IV SD Negeri Kleco I yang kurang memahami penjelasan guru tentang bilangan bulat karena hanya membayangkan. Siswa hanya biasa disajikan garis bilangan untuk pembelajaran bilangan bulat. Hal ini membuat siswa menjadi bosan dan tidak bersemangat dalam menerima penjelasan dari guru dan menyebabkan pemahaman siswa terhadap bilangan bulat menjadi berkurang. Sedangkan pembelajaran matematika harus banyak menggunakan media untuk lebih meningkatkan pemahaman siswa tentang matematika. Higgs dalam Ruseffendi (1993: 144) mengatakan bahwa keberhasilan 60 % lawan 10 % bila menggunakan media dibandingkan dengan tidak menggunakan media.

Melihat dari kondisi tersebut, maka harus dilakukan perbaikan dalam penggunaan media dalam sebuah pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan di atas, langkah yang perlu dilaksanakan adalah dengan menggunakan media. Media tersebut bernama *papan magnetik dan*

permainan CD warna yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat belajar secara optimal. Dengan menerapkan media *papan magnetik dan permainan CD warna*, siswa akan belajar tetapi seperti merasa bermain, karena bermain bagi anak-anak tak ubahnya seperti bekerja bagi orang dewasa. Bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan yang akan menjadi rangsang bagi perilaku lainnya. Waktu untuk anak-anak bermain tidak jauh berbeda dengan waktu untuk bekerjanya orang dewasa. Usia siswa SD merupakan usia yang paling kreatif dalam hidup manusia. Anak-anak merupakan makhluk yang unik sehingga dalam pembelajaran mereka tidak harus merasa terpenjara. Bermain merupakan pemicu kreativitas. Anak yang banyak bermain akan meningkat kreativitasnya (Charlotte Buhler, dalam Sugianto, 1997), bermain merupakan sarana untuk mengubah potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Selanjutnya Rahmanelli (2005:237) menyatakan apabila anak terlibat dan mengalami sendiri serta ikut serta dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan lebih baik, disamping itu pelajaran akan lebih lama diserap dalam ingatan siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang penggunaan media pembelajaran yaitu *Media papan magnetik dan permainan CD warna* dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Kleco I No.07 Surakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas masih banyak masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika.

Masalah yang timbul antara lain:

1. Metode yang diterapkan guru terlalu mekanistik dan satu arah saja, sehingga pembelajaran kurang menyenangkan.
2. Pembelajaran masih didominasi oleh guru.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan menyenangkan.
4. Rendahnya pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika yang berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika, sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam memahami matematika.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembatasan masalah dari penelitian ini lebih terarah dan tidak jauh menyimpang, maka masalah yang akan dibahas perlu dibatasi terlebih dahulu sehingga masalah sebenarnya menjadi jelas. Dari latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana yang telah diuraikan di atas, maka pembatasan masalah yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan *media papan magnetik dan permainan CD warna*.

2. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat matematika siswa kelas IV SD Negeri Kleco I No.07 Surakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah penerapan papan magnetik dan permainan CD warna dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat mata pelajaran matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Kleco I No.07 Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan arah suatu rangkaian kegiatan oleh karena itu harus harus ditetapkan terlebih dahulu, dengan maksud supaya kegiatan ini tercapai dalam hasil yang diharapkan serta terlaksana dengan baik dan teratur. Berdasarkan perumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat mata pelajaran matematika melalui penggunaan *Media Papan Magnetik dan Permainan CD Warna* kelas IV SD Negeri Kleco I No.07 Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui penggunaan media pembelajaran *Papan Magnetik dan Permainan CD Warna*.
- b. Memperkaya khasanah pendidikan yang berhubungan dengan proses kegiatan belajar mengajar matematika di sekolah.
- c. Penelitian ini sebagai dasar penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman tentang konsep dasar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan baik
- 2) Memberikan suasana belajar yang lebih kondusif dan variatif.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan tentang *media papan magnetik dan permainan CD warna* dalam pembelajaran matematika.
- 2) Memberikan solusi terhadap kendala pelaksanaan pembelajaran matematika terkait dengan pemahaman konsep.
- 3) Meningkatkan kinerja yang lebih profesional dan inovatif serta memperbaiki proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan atau saran dalam rangka memperbaiki pembelajaran serta upaya mengembangkan suatu proses pembelajaran

yang mampu meningkatkan pemahaman konsep belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Kleco I No.07 Surakarta.