

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran hanya terjadi apabila ada yang belajar. Karena itu pembelajaran matematika yang efektif sangat tergantung pada pemahaman guru tentang bagaimana peserta didik belajar. Proses yang menjembatani dari konkrit ke simbolik akan membantu peserta didik melewati adalah inti dari memfasilitasi pembelajaran yang baik. Pentingnya peran fasilitas dan pengetahuan yang mendalam tentang belajar matematika bagi anak sekolah dasar akan sangat membantu siswa dalam menghadapi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

Untuk memudahkan siswa sekolah dasar dalam pelajaran matematika, ada dua hal penting yang perlu diketahui yaitu pengetahuan individual (ketrampilan) dan pengetahuan konseptual (konsep). Ketrampilan dalam menyelesaikan permasalahan matematika dan pengetahuan tentang konsep matematika sangat diperlukan supaya siswa mahir dalam arti bisa memahami dan mengerjakan persoalan-persoalan matematika. Sebagai guru kita perlu memahami apa yang membentuk keterampilan dan konsep dan pentingnya membantu peserta didik mengkaitkan keduanya.

Hasil penelitian dan pengalaman menunjukkan bahwa guru memainkan peran penting dalam memfasilitasi pembentukan pengetahuan. Selain pengalaman nyata, peserta didik belajar dari menceritakan,

menjelaskan, mengklarifikasi, membuat kesimpulan sementara, dan merefleksikan apa yang sudah dilakukan. Mereka juga belajar dengan cara mengamati, mendengar, membaca, mengikuti petunjuk, menirukan dan berlatih. Semua pengalaman ini memberi sumbangan dalam pembelajaran matematika, dan guru bertanggung jawab menyeimbangkan.

Banyak siswa beranggapan, bahwa pembelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit. Mengapa matematika dianggap pelajaran yang sulit, hal itu dikarenakan beberapa faktor diantaranya faktor dari guru sendiri misalnya, guru kurang menguasai materi yang disampaikan siswa, guru kurang persiapan yang matang ketika menyampaikan materi, guru menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, dan yang lebih penting yaitu guru tidak menggunakan alat peraga yang sesuai ketika menyampaikan materi pelajaran. Faktor dari siswa misalnya, siswa tidak memahami materi yang disampaikan guru, siswa kurang konsentrasi dalam belajar, siswa menemukan kebingungan ketika akan mengerjakan soal karena tidak memahami materi dan bagaimana konsep mengerjakan soal tersebut, tidak adanya keaktifan siswa ketika pembelajaran sehingga terjadi kejenuhan pada siswa, nilai ulangan siswa dibawah KKM, banyak siswa yang malas penjelasan dari guru, konsentrasi siswa tidak terfokus pada materi pelajaran, dan suasana pembelajaran yang tidak kondusif. Karena itu, tidak ada satu teori pun yang sama untuk ditetapkan kepada peserta didik pada setiap tingkatan dan setiap pengetahuan matematis. Oleh karena itu, untuk membuat pelajaran matematika menjadi lebih menarik dan tidak membosankan siswa guru harus

bisa membuat suasana pembelajaran yang lebih menarik misalnya penggunaan alat peraga yang sesuai, menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Banyak metode – metode pembelajaran yang bisa digunakan sesuai dengan kondisi kelas dan kemampuan siswa salah satu contoh misalnya, model pembelajaran *active learning*. *Active learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menuntut keaktifan dan partisipasi siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran seoptimal mungkin sehingga siswa mampu mengubah tingkah lakunya secara efektif dan efisien. Model pembelajaran ini cocok untuk digunakan dalam pelajaran matematika karena, karakteristik dari *active learning* yaitu diantaranya adanya keterlibatan intelektual dan emosional dalam kegiatan belajar mengajar, adanya asimilasi kognitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan serta pengalaman langsung terhadap umpan baliknya dalam pembentukan keterampilan dan penghayatan serta internalisasi nilai- nilai dalam pembentukan sikap

Dengan memperhatikan faktor - faktor tersebut diatas, peran penting guru adalah membantu peserta didik membantu pengetahuan matematis yang bermakna bagi mereka. Dalam menampilkan peran ini, guru harus membuat interaksi belajar mengajar yang efisien sehingga siswa terpacu untuk belajar dan berfikir yang optimal sehingga kualitas pembelajaran lebih bermakna. Adanya komunikasi antar siswa dalam hal pengungkapan pikiran, perasaan dan gagasan untuk memantapkan pemahaman tentang materi yang dipelajari. Adanya refleksi sebagai akibat dari interaksi dan komunikasi antara siswa dan guru. Dari hal – hal diatas dapat tercipta suasana pembelajaran yang efektif,

tujuan pembelajaran yang optimal, pengelolaan kelas yang menarik, dan membentuk pelajaran matematika yang bermakna dan berarti bagi siswa.

Untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, khususnya pembelajaran matematika dengan materi tabung maka guru harus bisa dan menggunakan alat peraga yang tepat untuk memudahkan siswa dalam memecahkan persoalan matematika utamanya dengan materi tabung, peneliti akan menitikberatkan dalam peningkatan hasil belajar matematika dengan materi tabung bagi siswa kelas V sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran *active learning*.

Dengan demikian persoalan yang dihadapi oleh guru sendiri maupun murid dapat terselesaikan. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dan bervariasi akan membantu siswa dalam mengatasi kesulitan pembelajaran matematika utamanya dengan materi operasi hitung pecahan.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah ada peningkatan hasil belajar matematika materi tabung melalui model pembelajaran *active learning* bagi siswa kelas V SD Negeri 01 Nglebak tahun pelajaran 2012 / 2013?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar matematika bagi siswa kelas V melalui metode pembelajaran *active learning* di Sekolah Dasar

01 Nglebak Kecamatan Tawangmangu Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Manfaat yang diharapkan peneliti adalah :

a. Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini memberi sumbangan pengetahuan dan wawasan, terhadap pembelajaran matematika dan dapat digunakan sebagai bahan acuan, perbandingan ataupun referensi bagi para peneliti yang melakukan penelitian sejenis.

b. Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi siswa

- a) Dengan model pembelajaran *Active Learning* meningkatkan motivasi belajar matematika.
- b) Meningkatkan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika di kelas maupun di luar kelas.
- c) Meningkatkan hasil belajar Matematika.
- d) Menimbulkan suasana yang menggairahkan dan menyenangkan dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika.

2) Manfaat bagi guru

- a) Membantu guru dalam menggunakan model pembelajaran *Active Learning* dengan tepat sesuai materi pembelajaran

- b) Meningkatkan pengelolaan kelas sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif , kreatif , dan menyenangkan
 - c) Meningkatkan profesionalisme sehingga guru mempunyai rasa percaya diri, senang dan merasa puas
- 3) Manfaat bagi sekolah
- a) Memperbaiki proses pembelajaran Matematika agar menjadi lebih efektif.
 - b) Meningkatkan kualitas hasil belajar Matematika.
 - c) Meningkatkan hasil Out put sekolah.
 - d) Mendapat apresiasi yang positif dari masyarakat.