

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah segala usaha orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya kearah kedewasaan (Ngalim Purwanto, 2007:10). Usaha pemerintah menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas melalui pendidikan yang sesuai fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional pada undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 No. 20 yang menerangkan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan untuk membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi Warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Mengacu pada tujuan pendidikan yang tercantum pada undang-undang tersebut maka dibutuhkan pendidik dalam hal ini guru yang mempunyai kecerdasan dan strategi serta metode yang baik dalam pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar selama proses pembelajaran berlangsung tidak mengalami kendala-kendala yang berupa penguasaan kelas dan penguasaan strategi dan metode pembelajaran. Guru yang inovatif yang mampu menguasai kelas dan

pembelajaran dengan menerapkan metode yang inovatif pula yang akan mampu meningkatkan hasil belajar siswanya.

Dalam pendidikan suatu proses pembelajaran harus ada interaksi antara guru dan siswa. Guru sebagai pendidik harus mempunyai inovasi yang kreatif dalam menggunakan metode penyampaian pembelajaran saat proses belajar mengajar agar siswa dapat mencapai tujuan dari belajar tersebut yaitu mengembangkan kemampuan dan potensi siswa secara maksimal. Selain itu guru sebagai pendidik merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sistematis dan berkesinambungan sedangkan siswa sebagai subyek merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang telah diciptakan oleh guru agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang tepat maka dalam hal ini guru sebagai pendidik harus mengedepankan mutu pendidikan.

Pada kenyataannya guru SD jarang menggunakan strategi dan metode yang bervariasi saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas, mereka masih mengandalkan strategi konvensional. Mereka beranggapan bahwa dengan strategi dan metode konvensional saja siswa mau dan mampu mengikuti pembelajaran. Selain itu guru juga jarang menggunakan media yang variatif dan inovatif yang mendukung proses kegiatan pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat oleh guru sangat menentukan apakah dalam pembelajaran tersebut dapat berjalan menarik atau membosankan. Siswa dapat

secara aktif atau hanya sekedar sebagai pendengar setia juga sangat bergantung pada pemilihan strategi pembelajaran oleh guru.

Suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah apabila siswa mampu dan dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Interaksi harus terjadi antara guru dengan siswa di dalam kelas. Keaktifan siswa juga akan menentukan kualitas pembelajaran yang berimbas pada hasil belajar siswanya.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 04 Matesih kelas IV ditemukan bahwa siswa cenderung kurang aktif saat mengikuti proses pembelajaran Matematika, sebagian siswa menganggap Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sulit dan tidak mudah untuk dipahami, siswa akan lebih terlihat pasif karena tidak mengerti. Metode yang sering digunakan guru ketika proses pembelajaran adalah ceramah dan tanya jawab dengan siswa. Seperti itu pula dengan media yang digunakan juga kurang inovatif, biasanya guru hanya menggunakan buku pendamping saja sehingga siswa nampak bosan dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut guru perlu mengatasi permasalahan yang ada, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang baru agar dapat meningkatkan keaktifan siswa dan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran siswa di kelas.

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah metode demonstrasi. Melalui penerapan metode demonstrasi pada pembelajaran perkalian matematika siswa mampu untuk diajak aktif dan kreatif

dalam suatu pembelajaran. Melalui metode demonstrasi siswa dapat turut aktif melakukan demonstrasi, maka siswa akan memperoleh pengalaman paktek untuk mengembangkan kecakapan, keterampilan dan keaktifan belajarnya.

Di sekolah dasar banyak sekali guru yang menghabiskan waktu mereka dengan kegiatan membahas tugas-tugas yang lalu, memberikan materi yang baru dan memberikan tugas-tugas kepada siswanya. Pendekatan yang sering dilakukan seperti ini merupakan pendekatan yang konvensional, sehingga membuat anak menjadi bosan, tidak bersemangat dan kurang antusias dalam proses belajar mengajar. Hal seperti ini yang dapat mengurangi keaktifan belajar siswa dalam belajar perkalian.

Pada prinsipnya perkalian sama dengan penjumlahan berulang. Dengan operasi hitung perkalian banyak cara yang dapat dilakukan untuk menarik minat siswa untuk memahami, cara yang digunakan antara lain dengan cara penyelesaian bersusun, cara biasa, cara kumulatif, dan cara kerja praktik. Dalam hal ini siswa sebelum belajar mengenai perkalian harus terlebih dahulu menguasai konsep sederhana dari perkalian tersebut. Ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang duduk dikelas IV SD belum menguasai perkalian, sehingga mereka mengalami kesulitan saat mempelajari perkalian tersebut.

Ketidaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran perkalian ini harus segera ditangani, karena dapat menghambat penyampaian materi selanjutnya. Siswa yang tidak bisa dengan aktif dalam mengikuti pembahasan perkalian akan dapat menyebabkan siswa menjadi tertinggal materi, sehingga penerapan metode

demonstrasi dalam penggunaan media penghitung Batang Napier diyakini dapat meningkatkan partisipasi keaktifan siswa

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak maupun mental dalam suatu bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif ( Azhar Arsyad, 2011:21) .

Media penghitung Batang Napier ditemukan oleh seorang bangsawan dari Skotlandia bernama John Napier, alat perhitungan sederhana ini banyak digunakan pada tahun 1600-an. Alat ini diciptakan dalam menyederhanakan tugas berat menyelesaikan suatu perkalian, yang kemudian ia juga menemukan logaritma yang sebagai hasilnya menerjemahkan persoalan perkalian menjadi persoalan penjumlahan. Meskipun perhitungan dalam Matematika dapat dilakukan dengan cara cepat yaitu menggunakan kalkulator elektronik, media Batang Napier dapat menjadi topic yang menarik dan menyenangkan bagi siswa pada hampir semua tingkat kecakapan, khususnya bila ditempatkan pada perspektif yang tepat. Aktifitas ini juga memberi kesempatan yang baik sekali untuk keterlibatan secara individual di mana siswa mengkonstruksi dan memanipulasi Batang Napier mereka sendiri ( Max A Sobel dan Evan M.Maletsky, 2004:108).

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul ”Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Menggunakan Media Penghitung Batang Napier Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 04 Matesih Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“Apakah metode demonstrasi dan penggunaan media penghitung Batang Napier dapat meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 04 Matesih, Karanganyar Tahun Ajaran 2012 / 2013?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan metode demonstrasi melalui penggunaan media penghitung Batang Napier pada siswa kelas IV SD Negeri 04 Matesih, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar.

2. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan partisipasi siswa dalam belajar Matematika melalui penerapan metode Demonstrasi pada penggunaan media penghitung Batang Napier pada siswa kelas IV SD Negeri 04 Matesih, Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik yang bersifat teoritis maupun praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan, menjadi bahan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan mata pelajaran Matematika dan metode pembelajaran Demonstrasi pada penggunaan media penghitung Batang Napier pada pokok bahasan perkalian.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi peneliti**

Mendapatkan gambaran penerapan metode pembelajaran Demonstrasi pada penggunaan media penghitung Batang Napier mata pelajaran Matematika sebagai bekal untuk terjun ke lapangan.

b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran Matematika.
- 2) Memupuk sikap sosialisasi dan kerjasama dengan teman sekelas.
- 3) Meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, aktif, dan kreatif.

c. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran Matematika.
- 2) Menambah wawasan untuk menerapkan model inovatif dalam pembelajaran.
- 3) Meningkatkan profesionalisme sebagai pengajar.

d. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- 2) Mencetak guru dan siswa yang unggul dalam kualitas.