

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan dunia pendidikan memiliki sistem yang relevan dengan pembangunan, baik fisik maupun mental. Adaptasi dan antisipasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dibina secara sistematis dan berkesinambungan. Dengan demikian untuk memecahkan masalah harus dimulai dengan peningkatan kualitas tenaga pengajar di pendidikan dasar.

Pendidikan merupakan wahana pokok bagi pengembangan kualitas sumber daya manusia. Karena itu upaya peningkatan mutu pendidikan dasar perlu mendapat perhatian yang sungguh-sungguh, lebih-lebih sekolah dasar yang merupakan pondasi bagi seluruh jenjang pendidikan, dimana di sekolah itulah tempat berlangsungnya berbagai macam pembelajaran dari berbagai mata pelajaran.

Kenyataan dalam proses pembelajaran Matematika di kelas III SDN 3 Kraguman Kecamatan Jogonalan Kabupaten Klaten Jawa Tengah, siswa cenderung pasif, diam, dan kurang mempunyai inisiatif dalam menerima bahan ajar melalui catatan kreatif, siswa tidak berani mengemukakan maupun mengajukan pertanyaan kepada guru, siswa tidak berani tunjuk jari menjawab pertanyaan guru, dan siswa kurang mampu merespon bahan ajar yang disampaikan guru dalam bentuk catatan kreatif. Hal ini berakibat hasil prestasi belajar siswa mata pelajaran Matematika rendah. Terbukti hasil ulangan harian

pada konsep pecahan sederhana menunjukkan nilai rata – rata 57,8 dari 14 siswa yang tuntas hanya 4 dan yang belum tuntas 10 siswa.

Berdasarkan pengamatan, hal ini disebabkan pembelajaran masih bersifat *tesktual* yang menempatkan guru sebagai *centre* dalam KBM. Di samping itu tidak adanya media dan alat peraga sering kali membuat siswa kesulitan dalam memahami sesuatu yang abstrak, terlebih pada konsep pecahan sederhana. Siswa sering bingung dalam memahami konsep pecahan sederhana tersebut. Akibatnya siswa kelas III kurang kreatif dan capaian hasil belajar yang rendah selama pembelajaran berlangsung.

Peneliti berharap hasil belajar siswa dapat meningkat. Sebelumnya peneliti hanya menggunakan metode pembelajaran tekstual. Peneliti belum memanfaatkan media gambar dan alat peraga batang kayu berwarna dalam pembelajaran. Dengan pemanfaatan media gambar dan alat peraga batang kayu berwarna diharapkan hasil belajar siswa meningkat dan mencapai KKM. Dengan demikian siswa dapat mencapai ketuntasan belajar. Selain itu peneliti juga berharap setelah pemanfaatan media gambar dan alat peraga batang kayu berwarna dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas III SD N 3 Kraguman, Kecamatan Jogonalan, Kabupaten Klaten khususnya pada konsep pecahan sederhana.

B. Identifikasi Masalah

Kegiatan pembelajaran pada umumnya membutuhkan media pembelajaran dan alat peraga yang sesuai dengan materi pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran masih bersifat *tesktual* yang

menempatkan guru sebagai *centre* dalam KBM. Banyak para guru dalam proses pembelajaran Matematika, hanya mengandalkan teori dan hafalan saja. Di samping itu tidak adanya media dan alat peraga sering kali membuat siswa kesulitan dalam memahami sesuatu yang abstrak, terlebih pada konsep pecahan sederhana. Sehingga hasil yang dicapai siswa tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan digunakan media dan alat peraga yang sesuai dengan materi pelajaran yang berupa media gambar dan alat peraga batang kayu berwarna.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka rumusan masalah ini secara khusus dapat dirinci sebagai berikut :

Apakah dengan media gambar dan alat peraga batang kayu berwarna dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada konsep pecahan sederhana di kelas III SD Negeri 3 Kraguman Kecamatan Jogonalan Kabupaten Klaten Tahun 2013/2014 ?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

Untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pada konsep pecahan sederhana siswa kelas III SD Negeri 3 Kraguman dengan menggunakan media gambar dan alat peraga batang kayu berwarna.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi siswa
 - a. Dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika.
 - b. Dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, sehingga terpatritri dalam diri siswa.
 - c. Dapat meningkatkan kreatifitas siswa.
 - d. Dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.
2. Manfaat bagi guru
 - a. Merencanakan KBM dikelas dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media belajar, alat peraga dan metode belajar.
 - b. Memilih media belajar, alat peraga dan metode yang tepat dalam pembelajaran matematika.
 - c. Dapat meningkatkan wawasan pembelajaran matematika sehingga prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan.
 - d. Sebagai acuan pengembangan metode dalam pembelajaran matematika.
 - e. Sebagai gambaran untuk menjadikan pembelajaran matematika mudah dan menyenangkan.
3. Manfaat bagi sekolah
 - a. Dapat dijadikan masukan bagi sekolah dan instansi terkait dalam menyusun dan melaksanakan program pembinaan kepada guru.
 - b. Sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi sekolah.
 - c. Menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa di lingkungan SD N 3 Kraguman, Kecamatan Jogonalan, Kabupaten Klaten.

- d. Menumbuhkan motivasi guru agar menjadi guru yang menyenangkan, kreatif dan aktif.