

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Permainan merupakan bagian dari model pembelajaran yang paling disukai anak, terlebih pada anak kelas dua SD. Pembelajaran melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain merupakan bagian dari cara untuk mengenalkan matematika pada anak dengan harapan anak merasa senang dalam belajar dan matematika bukan mata pelajaran yang ditakuti oleh anak dan sebaliknya matematika merupakan pelajaran yang disukai oleh siswa.

Untuk meningkatkan pemahaman anak tentang garis bilangan dapat dilakukan guru dengan memberikan tugas dan bermain loncat sesuai pada garis bilangan yang telah disiapkan oleh guru atau memanfaatkan tegel lantai sebagai batas loncatan. Kegiatan bermain ini bertujuan untuk memberikan pemahaman konsep garis bilangan kepada peserta didik.

Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dari hal yang sederhana ke rumit, dari hal yang kongkrit menuju ke hal yang abstrak, atau dari hal yang mudah ke sulit.

Pembelajaran matematika, banyak menjadi kendala bagi guru maupun siswa yaitu guru merasa sulit dalam menanamkan konsep matematika pada siswa dan sebaliknya siswa cenderung mengalami suatu kegagalan dalam mengerjakan soal-soal matematika yang diberikan gurunya. Hal ini dibuktikan banyak diantara sekolah-sekolah, hasil belajar matematika cenderung belum sesuai dengan harapan.

SD Negeri 5 Jepon Kecamatan Jepon, Kabupaten Blora, merupakan SD yang terletak dipinggiran kota dengan jumlah siswa kelas II sebanyak 20 orang. Hasil belajar matematika belum sesuai dengan harapan yaitu belum mencapai ketuntasan baik secara klasikal maupun individual dengan KKM 7,5 pada konsep garis bilangan. Hal ini memberikan motivasi pada guru untuk memberikan perhatian khusus untuk dapat mencapai KKM yang diharapkan.

Hasil belajar yang diharapkan pada mata pelajaran matematika, khususnya, pada konsep garis bilangan, diharapkan mencapai ketuntasan belajar baik secara klasikal yaitu minimal $\geq 85\%$ siswa mencapai ketuntasan belajar secara individual dan ketuntasan belajar secara individual yaitu setiap siswa minimal menguasai materi sebesar 75% atau memperoleh nilai $75 \leq \dots$.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas II SD N 5 Jepon, Kecamatan Jepon, Kabupaten Blora pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016, pada kondisi awal masih belum sesuai dengan harapan atau masih dMatematikandang kurang baik. Hal ini ditandai dengan hasil belajar sebagai berikut :

Tabel 1
Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus
Konsep “Urutan Pecahan”

Hasil Belajar Siswa	Jumlah	Tuntas	Belum Tuntas
8,5 - 10	4	4	-
7,5 – 8,4	3	3	-
6,0 – 7,4	7	-	7
4,5- 5,9	6	-	6
Jumlah	20	7	13

Sumber : Hasil Uhar kelas II SD N 5 Jepon Semester 1 tahun 2015/2016

Berdasarkan hasil ulangan harian, 7 siswa (35 %) siswa sudah mencapai ketuntasan belajar dan 13 siswa (65 %) belum mencapai ketuntasan belajar secara individual, oleh karena itu, perlu ada perubahan proses pembelajaran dengan harapan hasil pembelajaran mencapai ketuntasan belajar baik klasikal maupun individual.

B. Perumusan Masalah

Sejalan dengan latar belakang tersebut di atas, rumusan masalah yang dapat peneliti kemukakan adalah : Apakah dengan permainan loncat garis dan metode tugas dapat meningkatkan pengetahuan siswa kelas II semester 1 SDN 5 Jepon Blora tentang garis bilangan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian perbaikan pembelajaran yang ingin dicapai sebagai berikut:

Untuk meningkatkan pengetahuan tentang garis bilangan dengan menggunakan permainan loncat garis dan metode tugas pada siswa kelas II SDN 5 Jepon tahun pelajaran 2015/2016.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Perbaikan pembelajaran mata pelajaran matematika melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru selaku peneliti, siswa, serta bagi sekolah antara lain :

1. Manfaat Bagi Guru

- a. Membantu meningkatkan kualitas guru menjadi guru yang profesional sesuai dengan harapan kita bersama.
- b. Guru dapat menganalisis dan mengevaluasi kinerjanya sendiri di dalam kelas, guna dapat menemukan kekuatan dan kelemahannya sendiri dan mencoba mengembangkan alternatif untuk mengatasi kelemahannya tersebut.
- c. Guru dapat memperbaiki pembelajarannya di kelas, sehingga kreatifitas pembelajarannya meningkat.

- d. Guru memperoleh kesempatan berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan itu sendiri.
- e. Penelitian Tindakan Kelas dapat meningkatkan kemampuan profesional dalam bentuk karya ilmiah untuk menunjang kenaikan pangkat sebagai seorang guru.

2. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa tentang urutan pecahan
- 2) Memperbaiki hasil belajar dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran dalam mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan

3. Manfaat Penelitian Bagi SD N 5 Jepon.

- a. Dapat menambah kepustakaan bagi sekolah, yang dapat bermanfaat bagi pembaca.
- b. Dapat digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian berikutnya.