

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan menumbuh kembangkan potensi manusia agar menjadi manusia dewasa, beradab dan normal (Jumali.dkk. 2004:1). Setiap manusia wajib mendapatkan pendidikan yang layak baik formal maupun non formal guna mengembangkan potensi atau bakat yang terdapat pada setiap individu. Pendidikan merupakan alat untuk mengarahkan potensi dan tingkah laku individu ke arah yang positif, menjadi pribadi dewasa dan mandiri.

Pelaksanaan pendidikan tidak terlepas dari peran guru yang menjadi fasilitator dalam proses kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru dituntut mempunyai kemampuan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM) agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Guru yang professional mempunyai semangat yang tinggi dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran sehingga motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

Dewasa ini, masih banyak ditemukan guru-guru yang masih menerapkan pembelajaran yang bersifat konvensional atau pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif dalam menggali potensinya. Hal ini dikarenakan kurangnya informasi atau pengetahuan guru

tentang pembelajaran aktif dan kurangnya pemahaman guru dalam menerapkan pembelajaran aktif di kelas. Disamping itu, tidak sedikit guru yang kurang perhatian terhadap pentingnya media atau alat peraga sebagai alat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang dikenal sulit dan membosankan, tidak sedikit siswa yang mengeluh tidak bisa dan merasa bosan saat mereka belajar matematika, jika permasalahan ini tidak segera dipecahkan maka akan menimbulkan dampak buruk terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Kesulitan belajar matematika yang dialami oleh siswa tidak hanya disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tetapi kebanyakan siswa salah dalam mensiasati belajar matematika, kecenderungan mendengarkan dan menghafal rumus sangat tidak efektif dalam belajar matematika. Belajar matematika perlu adanya kebiasaan siswa untuk berlatih mengerjakan soal, memahami rumus dengan penalaran serta menggunakan alat peraga secara langsung. Oleh karena itu, sebelum kegiatan pembelajaran matematika berlangsung guru diharapkan membuat atau menyusun persiapan pembelajaran yang matang agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan adanya partisipasi aktif dari siswa dan antusias siswa yang tinggi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan juga guru harus menyampaikan trik-trik belajar yang dapat menarik minat siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran matematika, alat peraga mempunyai peran yang sangat penting untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika. Penggunaan alat peraga akan efektif jika guru mampu memilih jenis alat peraga yang sesuai dengan materi, karakteristik belajar siswa, dan pemilihan metode pembelajaran.

Metode demonstrasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang berpusat pada guru tetapi metode ini dapat divariasikan agar pembelajaran lebih berpusat pada siswa. Metode demonstrasi tidak dapat dipraktekkan kegiatan pembelajaran jika tidak ada alat peraga yang digunakan. Penggunaan metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika, sehingga siswa tidak akan merasa bosan, takut, dan cemas saat menghadapi permasalahan matematika dan diharapkan siswa menyukai pelajaran matematika sehingga motivasi belajar siswa bisa meningkat.

Penggunaan metode demonstrasi dengan alat peraga dua dimensi dan tiga dimensi sangat cocok digunakan pada kegiatan pembelajaran matematika yang memerlukan penalaran yang tinggi terutama pada materi geometri bangun datar dan bangun ruang. Alat peraga dua dimensi dan tiga dimensi akan mempermudah siswa untuk melihat secara konkrit benda yang berhubungan dengan materi pelajaran sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi untuk belajar atau berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran matematika antara lain :

1. Proses pembelajaran matematika cenderung berpusat pada guru sehingga siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran
2. Guru kurang perhatian akan pentingnya alat peraga dalam kegiatan pembelajaran matematika.
3. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika
4. Siswa menganggap pelajaran matematika sulit dan membosankan
5. Siswa belum paham tentang cara belajar matematika yang benar
6. Siswa cenderung belajar dengan menghafal rumus daripada latihan mengerjakan soal

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah sangat diperlukan untuk membatasi permasalahan agar tidak terlalu luas sehingga peneliti lebih mudah untuk memusatkan perhatian terhadap masalah yang akan diteliti. Adapun pembatasan masalah penelitian ini adalah penerapan metode demonstrasi dengan alat peraga dua dimensi dan tiga dimensi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika bagi siswa kelas V di SD Muhammadiyah 11 Lawean Surakarta.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah bertujuan untuk memfokuskan masalah dari uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah penerapan metode demonstrasi dengan alat peraga dua dimensi dan tiga dimensi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa bagi siswa kelas V di SD Muhammadiyah 11 Lawean Surakarta. ?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menggambarkan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian selesai, khususnya yang teridentifikasi dalam latar belakang dan rumusan masalah (Maryadi.dkk.2010:6). Tujuan umum penelitian ini adalah menggambarkan proses kegiatan pembelajaran matematika melalui metode demonstrasi dengan alat peraga dua dimensi dan tiga dimensi bagi siswa kelas V di SD Muhammadiyah 11 Lawean Surakarta. ?”. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar matematika melalui metode demonstrasi dengan alat peraga dua dimensi dan tiga dimensi bagi siswa kelas V di SD Muhammadiyah 11 Lawean Surakarta. ?”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan harapan yang ingin dicapai oleh peneliti setelah hasil penelitian tindakan kelas diketahui. Adapun manfaat penelitian ini antara lain

a. Bagi guru

- 1) Sebagai refleksi model pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru
- 2) Membantu guru dalam menyelesaikan berbagai permasalahan belajar dikelas, khususnya peningkatan motivasi belajar matematika.
- 3) Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang penerapan metode demonstrasi dengan alat peraga dua dimensi dan tiga dimensi pada kegiatan pembelajaran matematika untuk sekolah dasar.

b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika
- 2) Memberikan pengalaman baru dan bermakna kepada siswa.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan referensi guru-guru untuk penyusunan penelitian tindakan kelas berikutnya