

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Tantangan pendidikan dimasa yang akan datang semaikin berat, maka pembelajaran yang berkualitas diperlukan untuk menjawab tantangan tersebut. Pembelajaran yang berkualitas dapat terwujud jika guru dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

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 (BNSP 2006:1-3).

Dalam kegiatan pembelajaran keaktifan siswa sangat memegang peranan yang sangat penting karena akan menambah suasana belajar yang menyenangkan dan membawa dampak yang baik bagi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dalam mengajar di kelas IIA SD Islam Terpadu Arofah 1 Boyolali selama ini guru hanya sekedar ceramah kemudian siswa dikasih tugas, peralatan yang dipakai untuk mengajar hanya papan tulis, spidol, dan buku pelajaran, beberapa peserta didik kelas II A kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari pelajaran sehari-hari yang senang belajar matematika hanya 15 siswa dari 29 siswa. Maka peneliti ingin meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran matematika.

Dari permasalahan tersebut, perlu adanya suatu penelitian untuk mengatasinya, yaitu dengan menerapkan suatu strategi pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan keaktifan peserta didik untuk mengikuti pelajaran dengan penuh semangat. Dalam penelitian ini akan ditetapkan model pembelajaran dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyadari pentingnya mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PICTURE AND PICTURE* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IIA SD ISLAM TERPADU AROFAH 1 BOYOLALI TAHUN AJARAN 2012/2013”.

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah tersebut diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimanakah melalui penggunaan Model pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran matematika di kelas IIA SD Islam Terpadu Arofah 1 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013?

C. Tujuan Masalah.

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika melalui metode *picture and picture*.

D. Manfaat Penelitian.

1. Secara Teoritis.
 - a. Mendapatkan teori bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran matematika.
 - b. Dapat dijadikan dasar bagi pendidik yang lain untuk mengadakan penelitian yang semacam.
2. Secara Praktis.
 - a. Manfaat bagi siswa.

Bermanfaat bagi peningkatan keaktifan belajar siswa akan pelajaran matematika yang disampaikan secara aktif, kreatif dan menyenangkan.

b. Manfaat bagi guru.

Dapat dijadikan motivasi pendidik yang lain untuk menggunakan model pembelajaran ini dalam menyampaikan pelajaran matematika dan pelajaran yang lain.

c. Manfaat bagi sekolah.

Memberikan perbaikan dalam proses pembelajaran terutama model pembelajaran *picture and picture* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran matematika dan pelajaran yang lain.