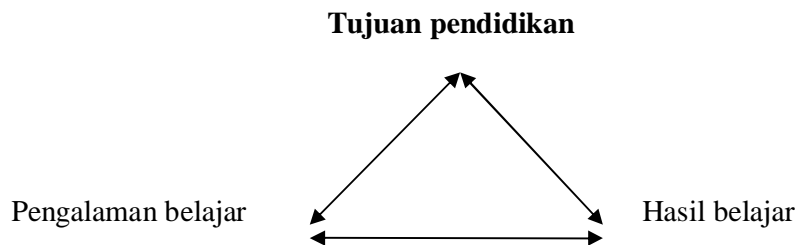


BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kondisi pembelajaran saat ini memberikan peran lebih banyak pada para peserta didik untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, untuk membentuk kekuatan spiritual keagamaan, berakhlak mulia, berkepribadian, memiliki ketrampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Budimansyah,Dasyim:2007). Sehingga pendidikan dapat digambarkan sebagai suatu proses yang didalamnya terdapat tiga hal untuk dibedakan yaitu tujuan pendidikan, pengalaman belajar, dan hasil belajar. Hubungan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.1. Bagan hubungan dalam proses pendidikan

(Budimansyah,Dasyim:2007)

Sebagai agen pendidikan yang strategis seorang guru dituntut mampu mengembangkan kompetensi yang dimiliki, aktif dan kreatif untuk dapat menyelenggarakan pendidikan yang memberikan peran lebih kepada peserta didik. Yaitu suatu pembelajaran yang mengandung makna proses pembelajaran demokratis, mendidik, memotivasi serta mendorong kreatifitas serta kecerdasan dalam pembelajaran menyenangkan. Sebagai fasilitator

pembelajaran di kelas juga diharapkan memiliki kemauan yang kuat dalam mengembangkan kemampuan yang inovatif dan kreatif dalam merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan serta mampu mengelola kelasnya dengan maksimal. Sebagaimana ditunjukkan dalam table :

Tabel 1. Peran siswa dan guru dalam proses pembelajaran(Budimansyah,Dasyim:2007)

Peran siswa	Peran guru
1. Mengambil peran dalam proses belajar mengajar	1. Menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan perkembangan diri siswa
2. Menumbuhkan motivasi dan proses keterlibatan dalam belajar	2. Membimbing siswa dalam pembelajaran
3. Melakukan proses berpikir sendiri dan secara terus menerus mengembangkannya	3. Sebagai fasilitator dan
4. Memperoleh makna dan pengetahuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi secara kreatif	4. Menjadi model, mediator dan pembina yang sesuai kebutuhan siswa
5. Berpartisipasi dalam proses pembelajaran untuk kemajuan sendiri	5. Membantu siswa memperbaiki dan mengembangkan strategi pemecahan masalah yang digunakan
6. Mendefinisikan tujuan belajar dan serta masalah yang bermakna secara personal	6. Aktif mendengarkan, bertanya, menyediakan umpan balik, serta membantu siswa untuk selalu focus pada permasalahan yang dihadapi

Sangatlah penting untuk membelajarkan matematika pada anak sejak dini.

Pembelajaran matematika sejak dini dimulai sejak di tingkat Taman Kanak-Kanak maka sebagai syarat masuk penerimaan siswa baru di SDN 1 Belangwetan ini, sedangkan pembelajaran di Sekolah Dasar dijadikan sebagai

titik tolak perkembangan penalaran peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang lebih tinggi. Pembelajaran matematika di SD juga termasuk dalam ilmu eksak serta berperan dalam mempelajari ilmu eksak yang lain. Salah satu kemampuan berhitung yang kurang dikuasai dengan baik oleh siswa SDN 1 Belangwetan khususnya kelas IV adalah penjumlahan pada bilangan bulat (negatif dan positif). Hal ini biasanya dikarenakan pada saat pembelajaran siswa masih dalam tahap berpikir konkret sementara kebanyakan pembelajaran di kelas tidak didukung oleh media pembelajaran yang memadai. Bagi anak-anak yang “biasa” tentunya akan memerlukan waktu yang lebih banyak untuk memahami materi ini.

Sedangkan materi penjumlahan pada bilangan bulat (negatif dan positif) juga termasuk dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Mata pelajaran Matematika pada satuan pendidikan SDN 1 Belangwetan meliputi aspek-aspek : 1. Bilangan , 2. Geometri dan pengukuran , 3. Pengolahan data. Mata pelajaran matematika bertujuan mengembangkan berfikir logis, sistematis, rasional dan kritis (Suryadi.Didi:2007,162). Mata pelajaran matematika merupakan bagian yang terpilih untuk mengembangkan daya fikir siswa yang terpadu pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guna mewujudkan tujuan tersebut seorang pendidik (Guru) di sekolah sebagai agen pendidikan yang memiliki arti strategis dituntut konsisten dalam melaksanakan tugas pokok sebagai tenaga profesi sehingga mampu mengembangkan model-model pembelajaran sesuai materi pembelajaran. Guru mampu memberdayakan kemampuan yang dimiliki siswa dengan berbagai

media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu factor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran (Susilana,Rudi:2007), proses pembelajaran yang mengoptimalkan media pembelajaran akan memberikan pengalaman yang mengesankan dan akan membekas lebih lama dalam ingatan peserta didik. Harapan tentang pembelajaran yang variatif dapat merangsang dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dicapai secara optimal.

Pelajaran matematika sangat perlu menggunakan media dalam setiap pembelajaran terutama yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, mengingat ciri mata pelajaran matematika itu sendiri yang menggunakan simbol-simbol abstrak, dan pengembangan pembelajaran dengan kejadian-kejadian abstrak pula. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan karena telah melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba. Siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi pelajaran dengan satu stimulus. Jadi, peluang bagi para pengajar untuk selalu mengoptimalkan berbagai media pembelajaran alternatif yang merangsang siswa belajar menggunakan berbagai macam inderanya. Guru dalam menggunakan media pembelajaran dapat memperhatikan secara cermat kerucut pengalaman Edgar Dale. Efektifitas penggunaan media pembelajaran bukan ditentukan oleh seberapa canggih dan modernnya alat yang disediakan oleh guru. Melainkan kesesuaian media

tersebut dengan materi pelajaran yang diajarkan. Pada materi yang sederhana bisa tanpa media. Sehingga cukup dengan memberi penjelasan secara verbal.



Gambar 1.2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale
(Susilana,Rudi:2007:207)

Namun demikian dalam pelajaran matematika di SDN 1 Belangwetan masih mengalami kendala terutama pada siswa kelas IV Tahun 2012/2013. Hal ini dibuktikan dengan aktifitas belajar siswa kurang yang ditunjukkan 1) Sikap antusias siswa yang kurang ketika mengikuti pelajaran matematika. 2) Siswa hanya diam dan tidak mau bertanya 3) Siswa tampak bosan dan tidak merespon balik terhadap pertanyaan guru. 4) Guru aktif menyampaikan sejumlah informasi; 5) Siswa “dipaksa” belajar; 6) Pembelajaran berfokus kepada guru; 7) Ketergantungan siswa pada guru serta hasil ulangan harian pada mata pelajaran matematika, rata-rata kelas masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 6,5. Terutama pada Kompetensi Dasar (KD) Operasi hitung bilangan bulat negatif dengan rata-rata kelas 5,3.(Dokumen nilai ulangan harian kelas IV tercantum dalam tabel lampiran no)

Keadaan ini diduga dipengaruhi oleh berbagai faktor, hasil belajar siswa di SDN 1 Belangwetan diduga karena : 1) Tingkat kecerdasan masing-masing siswa yang berbeda-beda karena latar belakang keluarga yang berbeda pula. 2) Matematika dianggap sulit. 3) Kurangnya konsentrasi siswa dalam memahami materi pelajaran 4) Pembelajaran oleh guru masih dengan sistem konvensional; 5) Kompetensi siswa kurang diperhatikan dan dikembangkan; 6) Strategi pembelajaran yang digunakan kurang tepat. Strategi pembelajaran dimaksud adalah pemilihan metode dan atau media yang sesuai dengan materi ajar. Bertolak dari pemikiran diatas peneliti memilih judul “Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Media Permainan Manik-Manik Hijau Merah Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Belangwetan Tahun 2012/2013”

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aktifitas dan hasil belajar matematika pada materi operasi hitung bilangan bulat negatif di kelas IV, SDN 1 Belangwetan Klaten Utara
2. Penggunaan media permainan manik-manik hijau merah pada pembelajaran matematika penjumlahan bilangan bulat negatif
3. Siswa Kelas IV SDN 1 Belangwetan Semester 2 Tahun 2012/2013

C. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut : Apakah penggunaan permainan manik-manik hijau merah dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika hitung bilangan

bulat negative pada siswa kelas IV SDN 1 Belangwetan Klaten Utara, Tahun 2012/2013

D. Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan melalui “Penelitian Tindakan Kelas” bertujuan untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar matematika untuk materi operasi hitung bilangan bulat negatif dengan menggunakan model permainan manik-manik hijau dan merah pada siswa kelas IV SDN 1 Belangwetan Klaten Utara, Tahun 2012/2013

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk menambah perbendaharaan penelitian dalam dunia pendidikan, khususnya dalam Karya Tulis Ilmiah dalam rangka mengembangkan khasanah ilmiah
 - b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam sebagai pengembang disiplin ilmu kearah berbagai spesifikasi
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 1. Meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika

2. Siswa menyenangi pelajaran matematika
 3. Siswa antusias dalam pembelajaran matematika
- b. Bagi Guru
1. Sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar mengajar pada bidang matematika
 2. Memahami permainan manik-manik hijau merah sebagai salah satu model pembelajaran aktif kreatif dan menyenangkan.
 3. Mendorong para guru untuk lebih aktif mengembangkan berbagai media pembelajaran.
- c. Bagi sekolah : hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran

