

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Usaha sadar dan terencana, artinya pendidikan adalah suatu proses yang disengaja dan dipikirkan secara matang.

Suatu pekerjaan memiliki tujuan dan ada sesuatu yang hendak dicapai dalam pekerjaan tersebut oleh karena itu dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan disetiap jenis dan jenjang pendidikan. Untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran guru mempunyai peran yang mana guru mendesain sendiri skenario pembelajaran termasuk dalam pembelajaran matematika.

Matematika lahir karena adanya kebutuhan untuk menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari, hal ini berarti ketika seseorang telah belajar matematika diharapkan dapat menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari. Seperti yang termuat dalam BSNP (2006) yaitu 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.

Hal demikian itu belum terjadi di SD Negeri 1 Ringinpitu Kecamatan Tanggunharjo Kabupaten Grobogan. Dimana guru hanya mengajar dengan menggunakan metode konvensional, dari 19 siswa belajar hanya mendengarkan saja, kebanyakan tidak berani bertanya dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran terutama untuk mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari kreativitas belajar siswa yang masih sangat rendah. Siswa kebanyakan pasif dalam menerima pembelajaran oleh guru.

Dengan kondisi tersebut di atas, peneliti mencari solusinya dengan mencari dan membaca hasil penelitian-penelitian terutama yang berkaitan dengan peningkatan kreativitas belajar. Oleh karena itu salah satu pencapaian keberhasilan belajar siswa adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai sehingga mampu menumbuhkan kreativitas belajar siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka penulis bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas (classroom action research) tentang **“PENGUNAAN MEDIA GARIS BILANGAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS IV SEMESTER II SD NEGERI 1 RINGINPITU KECAMATAN TANGGUNGHARJO KABUPATEN GROBOGAN TAHUN AJARAN 2012/2013”**.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian tindakan kelas ini lebih terarah dan tepat pada sasaran, maka peneliti membatasi masalah berikut:

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Ringinpitu Kecamatan Tanggunharjo Kabupaten Grobogan.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah kreativitas belajar matematika bilangan bulat pada siswa kelas IV SDN 1 Ringinpitu melalui metode tanya jawab dengan penggunaan media garis bilangan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Apakah dengan penggunaan media garis bilangan dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika menentukan bilangan bulat pada siswa kelas IV Semester II SD Negeri 1 Ringinpitu tahun ajaran 2012/2013?”

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan :

1. Tujuan secara khusus penelitian ini bertujuan :

- a. Penggunaan media garis bilangan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menentukan bilangan positif dan negatif kelas IV semester II SD Negeri 1 Ringinpitu tahun ajaran 2012/2013.
2. Tujuan secara umum penelitian ini bertujuan untuk :
 - a. Melalui penggunaan media garis bilangan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan bilangan bulat.
 - b. Meningkatkan pemahaman siswa dalam menentukan bilangan bulat melalui penggunaan media garis bilangan.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, adapun manfaat yang diharapkan yaitu :

1. Bagi Guru
 - a. Meningkatkan kreativitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan melibatkan siswa aktif dalam berfikir lebih kritis juga dalam pembelajaran.
2. Bagi Sekolah
 - a. Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembelajaran yang lebih bermakna dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Bagi Siswa
 - a. Dapat mengubah rasa takut atau pandangan siswa terhadap mata pelajaran matematika sehingga merasa pelajaran matematika menyenangkan dan tidak membosankan untuk dipelajari.