

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu permasalahan yang menyangkut pengelolaan proses belajar mengajar mata pelajaran matematika di SD adalah kurangnya pengetahuan bagi guru SD, serta terbatasnya dana, dan sarana tentang bagaimana cara membuat dan menggunakan media dalam pembelajarana matematika. Disisi lain pentingnya media dalam pembelajaran matematika telah diakui oleh semua jajaran pengelola pendidikan dan para ahli pendidikan.

Departemen Pendidikan Nasional (2004:13):

Kompetensi guru dalam pelaksanaan interaksi pembelajaran mempunyai indikator, mampu membuka pelajaran, mampu menyajikan materi, mampu menggunakan metode/strategi, mampu menggunakan media/ alat peraga, mampu menggunakan bahasa yang komutatif, mampu memotivasi siswa, mampu mengorganisasi kegiatan, mampu menyimpulkan pelajaran, mampu memberikan umpan balik, mampu melaksanakan penilaian, dan mampu menggunakan waktu. (Departemen Pendidikan Nasional, 2004 : 13 – 14).

Menurut Pudjiati (2004 : 1) mengemukakan bahwa untuk memahami pengetahuan yang baru, maka dibutuhkan tahapan-tahapan yang runtut, yaitu: enactive, ikonik, dan simbolik. Tahap enactive, yaitu tahap belajar dengan memanipulasi benda atau objek yang kongkret, tahap ikonik, yaitu tahap

belajar dengan menggunakan gambar, dan tahap simbolik, yaitu tahap belajar melalui manipulasi lambang atau simbol.

Berdasarkan uraian di atas, siswa pada usia sekolah dasar dalam memahami konsep-konsep matematika masih sangat memerlukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata (pengalaman-pengalaman konkret) yang dapat diterima akal mereka.

Berdasarkan observasi dan diskusi dengan dewan guru SDN 3 Negararatu diketahui bahwa pembelajaran matematika di kelas IV masih cenderung menggunakan metode ceramah dan memerintah siswa mencatat dan kemudian memberi tugas. Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini hanya berpusat pada guru. Sedangkan siswa hanya sebagai objek, guru tidak berusaha menggunakan media yang dapat membantu dalam pembelajaran, sehingga aktivitas belajar siswa rendah dan mengakibatkan hasil belajar siswa juga rendah.

Berdasarkan data dokumentasi diperoleh nilai rata-rata hasil belajar matematika kelas IV SDN 3 Negararatu pada operasi bilangan bulat sebesar 52,4. Nilai tersebut masih di bawah batas kriteria ketuntasan minimal belajar yaitu 60. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 3 Negararatu belum optimal.

Dilihat dari uraian yang telah dipaparkan di atas, maka penulis mencoba melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika menggunakan media lidi pada siswa kelas IV SDN 3 Negararatu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Aktivitas belajar kelas IV SDN 3 Negararatu rendah.
- 1.2.2 Hasil belajar mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 3 Negararatu rendah.
- 1.2.3 Peserta didik pasif karena tidak ada peran sertanya dalam pembelajaran dan hanya sebagai objek.
- 1.2.4 Guru jarang menggunakan media dalam menyampaikan materi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1.3.1 Apakah penggunaan media realia dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 3 Negararatu Kecamatan Natar?
- 1.3.2 Apakah penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 3 Negararatu Kecamatan Natar?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan:

1.4.1 Peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 3 Negararatu.

1.4.2 Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 3 Negararatu.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi semua pihak, antara lain:

1.5.1 Bagi Siswa :

Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Negararatu.

1.5.2 Bagi Guru :

Memberikan pembelajaran secara langsung bagi guru tentang pembelajaran yang menggunakan media guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap operasi penjumlahan bilangan bulat, sehingga menambah wawasan dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

1.5.3 Bagi Peneliti :

Memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media dalam penjumlahan bilangan bulat.

1.5.4 Bagi Sekolah :

Hasil penelitian ini dapat digunakan bagi sekolah untuk meningkatkan pemahaman tentang fungsi penelitian tindakan kelas.