

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan suatu pelajaran yang cukup luas dengan objek yang abstrak dalam kehidupan keseharian kita. Pelajaran Matematika ini dibangun melalui proses penalaran serta pemahaman oleh seseorang akan kebenaran suatu konsep sebagai sesuatu yang bersifat kuat dan jelas.

Dalam pembelajaran matematika agar mudah dimengerti oleh siswa, proses penalaran induktif dapat dilakukan pada awal pembelajaran dan kemudian dilanjutkan dengan proses penalaran deduktif untuk menguatkan pemahaman yang sudah dimiliki oleh siswa.

Dalam pengajaran matematika yang selama ini cenderung terdengar agak menjadi suatu kekhawatiran tersendiri bagi siswa masih terdapat banyak sekali kekurangannya. Pengajaran matematika akan bisa disebut berjalan dan berhasil dengan baik, manakala seorang guru yang sebenarnya mengikuti proses belajar matematika juga harus mampu mengubah diri peserta didik, sehingga pengajaran itu dapat dirasakan manfaatnya secara langsung.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi dengan melimpah, cepat dan mudah dari berbagai

sumber dan tempat di dunia. Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Karenanya diperlukan kemampuan untuk memperoleh, dan mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan pada keadaan yang selalu berubah, bersifat tidak pasti dan berkesan kompetitif.

Kemampuan ini membutuhkan pemikiran, antara lain berpikir sistematis, logis, kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika, agar siswa dapat berpikir secara sistematis, logis, abstrak, menggunakan matematika dalam pemecahan masalah, serta melakukan komunikasi dengan menggunakan simbol, tabel, grafik, dan diagram yang dikembangkan melalui pembelajaran yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan.

Bahan ajar merupakan sarana yang penting sebagai mediator penyalur dalam proses pembelajaran. Keberadaan dan pemanfaatan bahan ajar akan dapat menunjang keberhasilan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Di dalam proses pembelajaran matematika yang terjadi sekarang ini, siswa mengalami banyak kesulitan karena matematika hanya digunakan dalam aplikasi konsep saja, meskipun pemahaman yang siswa miliki belum matang. Akibatnya, siswa kurang menghayati atau memahami konsep-konsep matematika, dan siswa mengalami kesulitan untuk mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika di kelas ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman anak sehari-hari. Selain itu perlu

juga menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki anak pada kehidupan sehari-hari atau pada bidang lain.

Tujuan mata pelajaran Matematika SD menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, adalah menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan kemampuan anak didik yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan Matematika, mengembangkan kemampuan dasar Matematika sebagai bekal lebih lanjut, membentuk sikap yang logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

Selama ini matematika bagi siswa pada umumnya merupakan pelajaran yang tidak disenangi, sehingga nilai matematika selalu lebih rendah daripada pelajaran yang lain. Sudah semestinya hal itu disadari oleh semua pihak dalam kegiatan pembelajaran matematika serta dengan segera mencari pencetus serta penanggulangannya.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru yang baik harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta bila guru menggunakan metode yang bervariasi dan media pembelajaran yang relevan dengan materi Matematika yang akan diajarkan. Selain itu siswa akan merasa tertarik mempelajari Matematika, mencoba dan membuktikan sendiri, sehingga akan memperkuat kemampuan kognitifnya, pembelajaranpun menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran Matematika SD dapat tercapai.

Namun kenyataan di lapangan, jarang sekali guru memanfaatkan media pembelajaran yang relevan untuk pembelajaran Matematika. Di SDN I Tanjung Gading tempat penulis bertugas, guru tidak memanfaatkan media pembelajaran matematika pada saat mengajarkan pengenalan konsep bangun datar, keliling dan luas bangun datar. Sebenarnya ada beberapa media pembelajaran matematika yang relevan dengan materi pengenalan konsep bangun datar, keliling dan luas bangun datar, salah satunya adalah media pembelajaran matematika yang berupa papan berpaku.

Oleh karena itu penulis tertarik membahas mengenai penggunaan dan pemanfaatan media papan berpaku melalui penelitian tindakan kelas dengan judul "UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA TENTANG BANGUN DATAR DENGAN MEDIA PAPAN BERPAKU PADA KELAS V SDN 1 TANJUNG GADING BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2010/2011"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan yang telah dipaparkan dalam pendahuluan tersebut, maka identifikasi masalah pada penelitian tindak kelas ini adalah:

1. Pembelajaran Matematika menimbulkan rasa kurang nyaman dan kurang menyenangkan bagi murid, sehingga menyebabkan masih terdapat banyak nilai rendah pada mata pelajaran ini.
2. Hasil belajar siswa dalam pengenalan konsep mencari luas dan keliling bangun datar masih kurang .
3. Guru masih jarang memanfaatkan media yang relevan untuk merangsang kemampuan siswa tentang konsep bangun datar.
4. Pemanfaatan media papan berpaku pada SDN 1 Tanjung Gading tahun pelajaran 2010/2011 meningkatkan hasil belajar siswa kelas V tentang Bangun Datar pada.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis mengangkat tema penelitian ini pada poin “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika tentang Bangun Datar dengan Media Papan Berpaku Pada Kelas V SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung Tahun Pembelajaran 2010/2011”. Dalam hal ini penulis membatasi masalah pada konsep bidang datar persegi, persegi panjang dan segitiga serta bagaimana mencari keliling dan luas bangun datar tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dikaji dalam PTK ini adalah sebagai berikut:

Apakah media pembelajaran papan berpaku dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang bangun datar pada siswa kelas V SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media papan berpaku untuk peningkatan hasil belajar Matematika tentang bangun datar pada siswa kelas V SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran pada materi bangun datar .
- b. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis.
- c. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, melalui pelatihan bagi guru tentang media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran dengan mempergunakan media pembelajaran benda asli, karena dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, motivasi belajar siswa akan meningkat, sehingga pada akhirnya akan meningkatkan hasil

belajar.

1.7 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah:

“Penggunaan media papan berpaku dapat meningkatkan hasil belajar Matematika tentang Bangun Datar pada kelas V SDN 1 Tanjung Gading Bandar Lampung Tahun Pembelajaran 2010/2011”.