

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut teori konstruktivis yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah memberikan pengetahuan kepada siswa dan Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Trianto, (2009: 8).

Teori perkembangan kognitif Piaget, Piaget yakin bahwa pengalaman-pengalaman fisik, manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya memuat pemikiran itu menjadi lebih logis. Nur dalam Tianto (2009:29).

Berdasarkan teori di atas, dalam pengajaran diharapkan siswa benar-benar bersifat aktif, sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang apa yang dipelajari.

Dalam proses belajar, ada empat hal yang tidak bisa dipisahkan dalam kesuksesan proses belajar mengajar, yaitu guru, siswa, materi, dan konteks. Sebagaimana kita tahu, matematika adalah ilmu pengetahuan yang berpola, berstruktur yang bersifat deduktif, abstrak, dan akurat. Dari definisi itu sudah tergambar bahwa matematika adalah suatu ilmu yang kering dan menakutkan, sehingga banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika bahkan memusuhi, hal ini menyebabkan matematika sulit berkembang.

Sama halnya yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri 1 Padangratu, pelajaran matematika tidak diminati siswa, setiap diberi tugas atau PR banyak yang tidak mengerjakan, pada saat guru menjelaskan mereka ribut, jika diberi kesempatan untuk bertanya tak satupun yang mau bertanya jika diberi pertanyaan tak satupun yang menjawab.

Berdasarkan hasil Uji Tengah Semester (UTS) Tahun Pelajaran 2012/2013 siswa yang memperoleh nilai ≤ 65 hanya 4 orang siswa dari jumlah seluruh siswa 15 orang siswa, jika dipersentasikan siswa yang tuntas hanya 26%. Sedangkan KKM pada mata pelajaran matematika adalah 65.

Uraian fakta di atas merupakan salah satu masalah yang harus segera diselesaikan. Dalam penelitian ini penulis mencoba menggunakan media alat peraga untuk memotivasi siswa belajar aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar, dengan demikian setiap upaya pengajaran matematika sekolah haruslah selalu mempertimbangkan perkembangan matematika, media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Media alat peraga gambar merupakan media yang mudah digunakan siswa, media ini melatih siswa dalam berpikir kritis sehingga kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan dapat meningkat. Sedangkan peneliti memilih media alat peraga gambar karena media alat peraga gambar merupakan media yang paling sederhana dan paling mudah diterapkan di kelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pelajaran matematika tidak diminati siswa ini menyebabkan hasil belajar matematika rendah.
2. Banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas atau PR.
3. Siswa ribut pada saat guru menjelaskan materi sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi terganggu.
4. Jika diberi kesempatan untuk bertanya tak satupun yang mau bertanya jika diberi pertanyaan tak satupun yang mau menjawab.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, serta untuk menghasilkan penelitian yang efektif dan efisien, maka penulis membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut: “Penerapan pembelajaran menggunakan media alat peraga untuk peningkatan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 1 Padangratu Tahun Pelajaran 2012/2013”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa ada peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Padangratu dengan menggunakan media alat peraga gambar.

E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas V SDN 1 Padangratu, dengan menggunakan media alat peraga.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Siswa

1. Belajar menjadi menyenangkan dan mandiri.
2. Memperluas pengetahuan siswa tentang menggunakan media alat peraga

b. Bagi Guru

1. Memperoleh pengalaman mengelola pembelajaran menggunakan media alat peraga.
2. Memperoleh gambaran nyata berbagai hal yang berhubungan dengan aktivitas dan hasil belajar.
3. Memperoleh pengalaman yang dapat dijadikan bahan penyusunan rancangan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Pembelajaran menggunakan media alat peraga menjadi informasi dan sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas kelulusan.