

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika dibidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi dimasa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif (Diknas,2006).

Sujono (1988) (dalam Nabisi Lapono; 2010:105) mengajukan beberapa alasan mengapa matematika perlu diajarkan di sekolah. Pertama, matematika menyiapkan peserta didik menjadi pemikir dan penemu. Kedua, matematika menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang hemat, cermat dan efisien.

Selain itu matematika membantu peserta didik untuk mengembangkan karakternya.

Proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antara siswa dengan guru. Proses belajar mengajar dikatakan efektif apabila terjadi transfer belajar yaitu materi pelajaran yang disajikan guru dapat diserap ke dalam struktur kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Peserta didik dapat mengetahui materi tersebut tidak hanya terbatas pada tahap ingatan saja tanpa pengertian, tetapi bahan pelajaran dapat diserap secara bermakna.

Secara umum tugas guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang bertugas menciptakan situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik dan sebagai pengelola pembelajaran yang bertugas menciptakan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Peserta didik dikatakan belajar apabila ada aktivitas, yaitu aktivitas mental dan emosional atau berfikir dan merasakan. Bila ada peserta didik yang duduk di kelas pada saat proses pelajaran berlangsung, tetapi mental dan emosionalnya tidak terlibat aktif dalam situasi pembelajaran itu, maka hakekatnya siswa tersebut tidak ikut belajar.

Permasalahan yang peneliti temukan pada saat observasi, tanggal 25 Januari 2011 kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sakti, pada mata pelajaran matematika yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada materi bilangan bulat. Dari pengalaman penulis, sewaktu diadakan evaluasi di akhir pembelajaran tentang bilangan bulat dari 39 siswa yang tuntas hanya berkisar 37,83%.

Indikasi menunjukkan bahwa peserta didik kurang semangat dalam menerima pembelajaran, dan kecenderungan bersikap pasif sehingga merasa tidak tertantang untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika.

Hasil diskusi penulis dengan teman sejawat dan kepala sekolah diidentifikasi bahwa rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh metode dan teknik penyampaian guru belum optimal. Dimana pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah, akan tetapi sarana dan prasarana kurang memadai.

Matematika yang bersifat deduktif aksiomatik dan berangkat dari hal-hal yang abstrak, cenderung sulit diterima dan sulit untuk dipahami oleh siswa. Konsep matematika tersusun secara hierarkis, yang berarti bahwa dalam mempelajari matematika konsep sebelumnya yang menjadi prasyarat harus benar-benar dikuasai agar dapat memahami konsep selanjutnya. Oleh karena itu pengadaan alat peraga harus diperhatikan oleh guru.

Peserta didik usia sekolah dasar dalam memahami konsep-konsep matematika masih sangat memerlukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata atau kejadian nyata (pengalaman-pengalaman konkret) yang dapat diterima akal mereka. Oleh karena itu, untuk membantu kelancaran belajar matematika, masih diperlukan penunjang media alat peraga untuk memberikan pengalaman yang berarti dan membentuk pemahaman siswa. Media alat peraga akan dapat berfungsi dengan baik apabila dapat memberikan pengalaman yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan siswa.

1.2 Identifikasi masalah

Dalam realitasnya, dari hasil survei di SD Negeri 1 Bandar Sakti menunjukkan sebagian besar dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran matematika teridentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa apriori terhadap mata pelajaran matematika
2. Metode dan teknik penyampaian guru belum optimal.
3. Sarana dan prasarana kurang memadai
4. Penggunaan alat peraga yang belum terwujud

Kondisi tersebut tentu saja tidak dapat dibiarkan terus menerus, tetapi harus ada solusi atau tindakan nyata dari guru berupa penelitian tindakan kelas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dan hasil diskusi peneliti, teman sejawat, dan kepala sekolah diketahui permasalahan yang masih dihadapi siswa kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sakti bahwa faktor penyebabnya antara lain :

1. Bagaimanakah meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui alat peraga pada mata pelajaran matematika dengan materi bilangan bulat di kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sakti?
2. Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar siswa melalui alat peraga pada pelajaran matematika dengan materi bilangan bulat di kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sakti?

1.4 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah:

1. Untuk meningkatnya aktivitas belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sakti Kecamatan Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah.
2. Untuk meningkatnya hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sakti Kecamatan Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat memberi informasi pada peningkatan kualitas pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sakti Kecamatan Terusan Nunyai Lampung Tengah secara nyata seperti ditunjukkan dengan indikator keberhasilan sebagai berikut:
 - 1). Sekurang-kurangnya 70 % siswa mendapat nilai prestasi belajar matematika ≥ 60 (enam puluh).
 - 2). Sekurang-kurangnya nilai rata-rata kelas dalam pembelajaran matematika ≥ 60 (enam puluh).

- b. Memperkaya khasanah pendidikan yang berhubungan dengan proses pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian diharapkan dapat bermanfaat:

a. Bagi Peserta Didik

Sebagai masukan bagi siswa untuk lebih berminat dalam belajar matematika agar prestasi belajar meningkat.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru dapat mengetahui variasi dari beberapa model pembelajaran, dan dijadikan tolok ukur dalam memperbaiki proses pembelajaran di kelasnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi SD Negeri 1 Bandar Sakti dalam rangka memperbaiki pembelajaran matematika khususnya dan pembelajaran lain pada umumnya.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya tugas e-TA dalam pembuatan Penelitian Tindakan Kelas, maka penulis menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran, sehingga penulis akan meningkatkan kinerja yang lebih profesional dan penuh inovasi serta memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian yang terjadi di kelasnya.