

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan menggunakan bilangan-bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Matematika di sekolah dasar mengutamakan agar siswa mengenal, memahami, serta mahir menggunakan bilangan dalam kaitannya dengan praktek dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai banyak istilah mengenai pembagian. Misalnya, jika ada seorang ibu yang menggoreng telur dadar kemudian dibagikan kepada empat orang anaknya dengan pembagian yang sama, maka untuk setiap anak akan mendapatkan seperempat bagian telur dadar tersebut. Pada soal cerita di atas dapat dituliskan menjadi kalimat matematika sebagai berikut, $1 : 4$ atau dapat dituliskan $\frac{1}{4}$. Dalam bahasa matematika bilangan $\frac{1}{4}$ termasuk sebagai pecahan.

Melihat pentingnya pemahaman tentang pecahan, pembelajaran dengan pokok bahasan pecahan tersebut sudah dijumpai mulai dari pendidikan di Sekolah Dasar. Banyak metode dan cara yang digunakan untuk mengajarkannya, diantaranya adalah dengan menggunakan media peraga yang berupa media visual atau alat peraga.

Melalui penggunaan media tersebut diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Piaget perkembangan mental anak Sekolah Dasar (SD) berada pada tingkat operasi konkret. Pada tahap ini pekerjaan-pekerjaan logis dapat dilakukan dengan bantuan benda-benda konkret (Anonim, 1997: 21). Sedangkan menurut Brunner, anak usia SD, untuk mendapatkan daya tangkap dan daya serapnya yang meliputi ingatan, pemahaman dan penerapan masih memerlukan mata dan tangan. Mata berfungsi untuk mengamati, sedangkan tangan berfungsi untuk meraba. Dengan demikian dalam pendidikan matematika dituntut adanya benda konkret yang merupakan ide-ide matematika dan juga benda konkret yang dapat digunakan untuk penerapan matematika.

Pada beberapa waktu yang lalu media pembelajaran masih jarang digunakan, karena materi yang diberikan pada siswa hanya mengacu pada rumus yang sudah ada. Pemahaman siswa menjadi terhambat karenanya. Namun sesuai dengan Kurikulum 2004, dimana logika siswa sangat dituntut untuk menjadi lebih baik. Dengan demikian peneliti sebagai seorang guru juga merasa tertantang untuk meningkatkan sarana pembelajaran yang sudah ada menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Mataram Kecamatan Gadingrejo rata-rata hasil belajar siswa pada pokok bahasan pecahan yang dilaksanakan sebelum penelitian atau pra siklus masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, yaitu 65.

Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1.1
Hasil Tes Formatif Matematika Kelas IV SDN 3 Mataram

No	Rentang	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
1	40 – 50	10	45,45	Belum Tuntas
2	51 – 60	6	27,27	Belum Tuntas
3	61 – 70	3	13,64	Tuntas
4	71 – 80	2	9,09	Tuntas
5	81 – 90	1	4,55	Tuntas
Jumlah		22	100	

Sumber : Daftar Nilai Ulangan Tes Formatif Pelajaran Matematika

Dari rentang nilai di atas menunjukkan bahwa siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 16 siswa atau 72,73% dan yang sudah mencapai KKM sebanyak 6 siswa atau 27,27%.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang bisa peneliti ambil berdasarkan dari uraian di atas, sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika masih rendah.
2. Siswa beranggapan matematika itu sulit.
3. Belum ada kolaborasi antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapatlah dibuat rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

“Apakah hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan alat peraga pada pokok bahasan pecahan mata pelajaran Matematika kelas IV di SD Negeri 3 Mataram Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

“Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Mataram dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan alat peraga”.

E. Manfaat Penelitian dalam Perbaikan

1. Manfaat perbaikan bagi Guru

- a. Penggunaan alat peraga sangat membantu guru dalam pembelajaran matematika tentang perkalian.
- b. Penggunaan alat peraga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang berpusat pada siswa.
- c. Penggunaan alat peraga dapat meningkatkan profesionalitas guru untuk perbaikan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal karena menggunakan alat peraga dalam pembelajaran matematika penggunaan pecahan.

- b. Siswa merasa senang menyelesaikan soal-soal matematika karena menggunakan alat peraga tentang pecahan.
- c. Siswa akan lebih rajin belajar dan tidak ada anggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan karena menggunakan alat peraga tentang pecahan.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan masukan kepada sekolah untuk meningkatkan proses pembelajaran matematika yang berkualitas dengan menggunakan alat peraga pada pokok bahasan pecahan.
- b. Memberikan masukan tentang identifikasi kebutuhan sekolah yang berkaitan dengan alat peraga edukatif yang baik dan tepat dalam proses pembelajaran matematika secara umum dan secara khusus untuk materi pokok bahasan pecahan.