BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung disekolah dan diluar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa akan datang, atau dapat juga didefinisikan sebagai berikut:

> Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar perorangan dalam bentuk pendidikan formal, non formal dan informal disekolah dan diluar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujaun untuk mengoptimalisasi pertimbangan kemampuan-kemampuan individu, agar dikemudian hari dapat memainkan peranan secara tepat.[1]

Pendidikan saat ini menjadi sorotan banyak pihak, baik dari pihak masyarakat maupun para pendidik. Masyarakat dapat dilihat dari semakin meningkatnya tuntutan masyarakat terhadap kualitas pendidikan. Sedangkan para pendidik menfokuskan perhatian pada praktek pembelajarannya guna mencapai kualitas prestasi yang dapat dibanggakan.

Pendidikan bukan suatu hal yang statis atau tetap, melainkan suatu hal yang dinamis sehingga terjadi suatu perubahan atau perbaikan secara terus-

[1]Redja Mudyaharjo, Tim LP3I, *Keterampilan Dasar Mengajar*, (Jakarta: Arruz Media, 2001), h.11

menerus. Perubahan atau perbaikan dapat dilakukan dalam hal metode mengajar, buku-buku pelajaran, alat-alat pembelajaran, maupun materi-materi pelajaran. Oemar Hamalik menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, materi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.[2] Jadi dengan adanya perubahan atau perbaikan dalam hal metode mengajar, buku-buku pelajaran, alat-alat pembelajaran, maupun materi-materi pelajaran akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Sedangkan pengajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para pelajar/siswa didalam kehidupan, yakni membimbing mengembangkan diri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalankan oleh para siswa itu. Tugas perkembangan itu akan mencakup kebutuhan hidup baik individu maupun sebagai masyarakat dan juga sebagai mahluk ciptaan Tuhan. Dengan demikian, ditinjau secara luas, manusia yang hidup dan berkembang itu adalah manusia yang selalu berubah dan perubahan itu merupakan hasil belajar.[3]

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menarik, efektif, kreatif dan inovatif dengan pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang sebagian besar prosesnya menitik beratkan pada aktifnya keterlibatan siswa. Pembelajaran konvensional yang terpusat pada dominasi guru, sehingga siswa menjadi pasif, sudah dianggap tidak efektif dalam menjadikan pembelajaran yang bermakna, karena tidak memberikan peluang kepada siswa untuk berkembang secara mandiri. Seringkali seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran kurang

[2] Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 57

[3]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), h.12

memperhatikan pendekatan, strategi dan metode apa yang sesuai yang harus disajikan dalam satu materi atau pokok bahasan, Namun demikian sampai saat ini hasilnya belum cukup memuaskan.

Kurikulum yang sedang diterapkan saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan yang mengacu kepada standar isi dan Standar Kompetensi Lulusan serta berpedoman pada panduan umum yang disusun oleh BSNP yang telah disesuaikan dengan kekhasan, kondisi, kebutuhan, dan potensi daerah.[4] Diberlakukannya KTSP, siswa dituntut untuk bersikap aktif, kreatif dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan.

Matematika merupakan *Mother of sains*. Untuk dapat berkecimpung di dunia sains, teknologi, ataupun ilmu lainnya, hal yang harus dilakukan adalah menguasai matematika secara benar. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini tidak terlepas dari adanya campur tangan matematika. Contohnya penggunaan logika matematika sebagai dasar bahasa pemrograman, struktur data, kecerdasan buatan, dan lain-lain.[5]

Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah betujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Memahami konsep matematika,

---

[4]Zainal Aqib, *Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Bandung: CV. Yrama Media, 2009), h. 30

[5]Arsyilia09,*PeranMatematika*,2mei2011.http://arsyilia09.wordpress.com/2010/04/08/peranmatematika/3, diakses jam 19.30, Tanggal18 Desember, 2012.

menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah. 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.[6]

Berdasarkan pernyataan tersebut matematika sangatlah penting bagi kehidupan sehari-hari. Untuk itu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan agar peserta didik tidak merasa jenuh. Untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan, diperlukan berbagai keterampilan diantaranya adalah keterampilan membelajarkan atau keterampilan mengajar.[7]

Dalam setiap pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Sedangkan untuk meningkatkan keefektifan

[6] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006
[7] Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional,* (Bandung: Rosda Karya 2007), h. 69

pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya.[8]

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dan perlu dikuasai oleh siswa, karena Matematika banyak diperlukan pada pelajaran-pelajaran lain dan memberi bantuan dalam mempelajari bidang ilmu lain. Bagi sebagian siswa mata pelajaran matematika sampai sekarang masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dibandingkan mata pelajaran yang lain, seperti pada materi pecahan. Siswa sulit menentukan pecahan terkecil dan terbesar. Kebanyakan guru hanya memberikan penjelasan langkah-langkah menyelesaikan persoalan pecahan tanpa siswa tahu bentuk konkret dari pecahan tersebut. Sehingga siswa kesulitan jika diberikan tugas menentukan nilai pecahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasinya guru diharapkan dapat memberikan pemahaman konsep terlebih dahulu kepada siswa, agar siswa lebih mudah dalam memahami dan lebih tertarik untuk mempelajarinya. Penggunaan media gambar merupakan salah satu cara untuk membantu siswa lebih memahami materi pecahan. Alat peraga/media dapat berupa benda gambar dari kertas manila yang dibuat sedemikan rupa untuk memudahkan berpikir siswa.

Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa MIN Rumpiang Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar terutama pada materi pecahan yang tercermin pada nilai hasil belajar. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Matematika

[8] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006

yang diperoleh siswa ini menarik peneliti untuk mencari penyebabkan dan mencari alternatif-alternatif pemecahannya.

Salah satu penyebabnya adalah pada umumnya dalam proses pembelajaran yang diterapkan di MIN Rumpiang ini bersifat konvensional dengan hanya mendengar ceramah, tanya jawab, pemberian tugas dan pembelajarannya didominasi oleh guru dan sedikit melibatkan siswa sehingga siswa menjadi cepat bosan dan malas dalam mengikuti materi pelajaran. Selain itu interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran sangat minim, akibatnya penguasaan mereka terhadap materi yang diberikan tidak tuntas. Juga aktifitas belajar siswa yang rendah, karena untuk dapat memahami suatu konsep atau teori dalam matematika bukanlah suatu pekerjaan mudah diperlukan aktivitas belajar yang baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan Matematika, perlu diimplementasikan suatu model pembelajaran yang menggunakan pengetahuan awal siswa sebagai dasar dalam merancang suatu pembelajaran. Pembelajaran yang diimplementasikan di sini yang menggunakan pengetahuan awal serta yang berorientasi pada tujuan pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah.

Sesuai dengan uraian latar belakang dan permasalahan yang dihadapi sekarang ini, maka untuk selanjutnya akan dilakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul: "**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Mengenal Pecahan Menggunakan Alat Peraga Karton Berwarna Siswa Kelas III MIN Rumpiang Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar**."

B. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah tersebut di atas, sehingga dapat di identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Matematika dikelas masih berjalan menoton
2. Belum ditemukan strategi pembelajaran yang tepat
3. Metode yang digunakan masih bersifat konvensional
4. Rendahnya kualitas pembelajaran Matematika
5. Rendahnya hasil siswa untuk mata pelajaran Matematika.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan alat peraga karton berwarna dapat meningkat?
2. Apakah aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan alat peraga karton berwarna dapat meningkat?
3. Apakah pembelajaran dengan menggunakan alat peraga karton berwarna dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III MIN Rumpiang Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar?

D. Cara Memecahkan Masalah

Berdasarkan hasil beberapa kali pengamatan situasi dan kondisi kelas diketahui bahwa faktor-faktor penyebab siswa kurang menguasai materi yang diajarkan serta kurangnya kepahaman siswa dalam belajar adalah sebagai berikut:

1. Penjelasan guru susah diterima oleh murid karena terkadang bersifat abstrak. Sehingga perlu adanya pembelajaran yang menggunakan benda yang nyata sehingga anak dapat belajar dengan sesuatu yang riil.
2. Penjelasan yang diberikan guru terlalu cepat dan kurang optimal, sehingga perlu adanya penjelasan guru yang disesuaikan dengan kemampuan anak
3. Penjelasan dari guru tentang cara penyelesaian tugas matematika yangbaik kurang bisa dirasakan anak didik sehingga anak didik kurang dapat menangkap pembelajaran yang sedang berlangsung, sehinggaperlu adanya teknik bimbingan cara mengerjakan soal matematika dengan perlahan dan baik.
4. Kurangnya perhatian siswa ketika pembelajaran berlangsung, sehingga perlu adanya alat pembelajaran yang dapat memotivasi siswa menjadi lebih fokus dan perhatian dalam belajarnya.

E. Hipotesis Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan nantinya pada pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga karton berwarna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi mengenal pecahan siswa kelas III MIN Rumpiang Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar.

F. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan alat peraga karton berwarna.

2. untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan alat peraga karton berwarna.
3. untuk mengetahui meningkatnya hasil belajar matematika pada aspek bilangan pecahan dalam pembelajaran dengan menggunakan alat peraga karton berwarna pada siswa kelas III MIN Rumpiang Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banja**r**

G. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru.

Dapat dipergunakan sebagai masukan bagi guru agar dalam menyampaikan materi pelajaran hendaknya selain memilih dan menggunakan metode pengajaran yang sesuai, selalu berusaha menggunakan alat peraga yang sesuai dan benar.

2. Bagi sekolah

Sebagai referensi bagi sekolah dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar matematika di MIN Rumpiang Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar khususnya dan sekolah yang lain pada umumnya.

3. Bagi siswa.

Diharapkan dapat menimbulkan semangat belajar karena siswa dapat mengalami pembelajaran dengan berbagai macam variasi yang disampaikan oleh guru.

H. Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan, menguraikan latar belakang masalah, Identifikasi masalah, Rumusan Masalah, Cara memecahkan masalah, Hipotesis Tindakan, Tujuan Penelitian dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori, berisi landasan teoritis, dari penelitian ini yaitu tentang pengertian prestasi belajar, pengertian pembelajaran media pembelajaran, dan media alat peraga serta pengertian pembelajaran matematika

Bab III : Metode penelitian, bab ini merupakan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian meliputi; setting penelitian yaitu waktu dan tempat penelitian, Siklus penelitian, Objek san subjek penelitian, Data dan sumber data, Indikator kinerja, Teknik dan pengumpulan data, Teknik analisis data, Prosedur penelitian serta jadwal penelitian.

Bab IV : Paparan data dan Pembahasan, bab ini menguraikan tentang Deskripsi hasil penelitian yaitu tentang penyajian data-data yang diperoleh dilapangan dan temuan yang diperoleh di lapangan. Paparan data ini, berbentuk objek penelitian dan siklus.

Bab V : Penutup bab, ini menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.