

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam menjadikan manusia yang berilmu, berbudaya, bertaqwa serta mampu menghadapi tantangan dimasa yang akan datang. Dengan pendidikan tersebut juga akan dilahirkan peserta didik yang cerdas serta mempunyai kompetensi dan skill untuk dikembangkan ditengah – tengah masyarakat. Untuk mewujudkan hal demikian tidak terlepas dari faktor penentu dalam keberhasilan peserta didik dalam pendidikan. Salah satu faktor utamanya adalah kemampuan guru menggunakan metode dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbale balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, dengan kata lain proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu dalam pengajaran.

Kemampuan mengelola proses belajar mengajar adalah kesanggupan atau kecakapan peserta didik yang mencakup segi kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai upaya mempelajari sesuatu berdasarkan perencanaan sampai dengan tahap evaluasi dan tindak lanjut agar tercapai tujuan pengajaran.

Mencermati hal tersebut, sudah saatnya untuk diadakan pembaharuan atau inovasi kearah pencapaian tujuan pembelajaran dan pendidikan Matematika yang

bervariasi, baik metode dan strateginya guna mengoptimalkan potensi siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya proses pembelajaran tidak asal – asalan tetapi mempunyai makna dan menarik perhatian anak didik.

Pada tingkat SD, Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada kurikulum SD. Pada materi perkalian dan pembagian, siswa – siswi merasa kesulitan memahami konsep perkalian dan pembagian karena pada waktu pelaksanaan pembelajaran tidak menggunakan media benda konkret. Akibatnya, hasil belajar siswa tidak sesuai harapan.

Dalam penelitian ini matematika yang akan dibahas merupakan Matematika yang terdapat di kelas III SD dengan pokok bahasan perkalian. Dalam materi perkalian dan pembagian ini peneliti akan memanfaatkan media benda konkret untuk memudahkan dalam menanamkan konsep perkalian. Alasan pemanfaatan media benda konkret adalah untuk membantu siswa dalam memahami konsep perkalian dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut J. Piaget dan Rosefferdi dalam Anis Novianti, 1997: 1, tahap perkembangan siswa kelas III SD berada pada tahap operasi konkret. Pada tahap operasi konkret ini siswa akan mempunyai pengalaman belajar yang mengesankan apabila dalam pembelajaran Matematika digunakan media pembelajaran. Artinya guru dituntut untuk memberikan pengalaman belajar yang mengesankan dengan cara penggunaan berbagai macam media pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media konkret.

Menurut ET. Rossefendi seperti yang dikutip oleh Lisnawati Simanjuntak (1993:72) untuk dapat mempelajari dengan baik struktur matematika maka representasinya (model) dimulai dengan benda – benda konkrit yang beranekaragam. Misalnya anak akan lebih cepat memahami arti benda – benda bila disajikan berbagai bentuk dan jenis – jenis benda , atasu dengan kata lain bahwa benda – benda yang akan diamati harus beragam jenisnya. Melalui media benda konkret dalam pembelajaran perkalian, dapat meningkatkan semangat atau antusias siswa, minat siswa, rasa ingin tahu siswa, dan motivasi belajar siswa, karena dalam pembelajaran perkalian tersebut siswa tidak hanya mendengarkan materi pembelajaran dari guru saja, tetapi juga memperhatikan bahkan bisa juga mempraktekkan sendiri cara memahami pecahan.

Dengan adanya penggunaan media benda konkret, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran Matematika khususnya dalam materi perkalian yang sebelumnya monoton yaitu guru menjadi pusat pembelajaran (teacher center) agar menjadi pembelajaran yang aktif (student center).

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas maka diidentifikasi permasalahan yang timbul diantaranya adalah:

- a. Kurangnya kesadaran guru menggunakan media konkret pada proses pembelajaran Matematika.
- b. Kurangnya media yang ada di sekolah khususnya Media Pembelajaran Matematika.

- c. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran Matematika
- d. Kurangnya pemahaman guru dalam menyesuaikan materi dengan media yang digunakan.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengenai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media konkret pada materi perkalian matematika di kelas III SD Negeri 030427 Kerajaan.

D. Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah penggunaan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada materi perkalian dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan karya ilmiah ini adalah untuk:

1. Tujuan Umum

- Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran materi perkalian melalui media benda konkret di Kelas III SD Negeri 030427 Kerajaan

2. Tujuan Khusus

- Mengetahui pengaruh media benda konkret dalam pembelajaran bilangan cacah kelas III SD Negeri 030427 Kerajaan

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan karya ilmiah ini adalah:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan semangat belajarnya dalam pembelajaran dan perkuliahan dan pembagian, sehingga prestasi belajarnya juga akan meningkat.
2. Bagi guru, dapat meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media belajar yang ada, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kurikulum.
3. Bagi dunia pendidikan, dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan dapat meningkatkan pemahaman tentang penelitian.

