

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu permasalahan yang menyangkut pengelolaan proses belajar mengajar mata pelajaran matematika di SD adalah kurangnya pengetahuan bagi guru SD, serta terbatasnya dana dan sarana tentang bagaimana cara membuat dan menggunakan media/alat peraga dalam pembelajaran matematika. Di sisi lain pentingnya media/alat peraga dalam pembelajaran matematika telah diakui oleh semua jajaran pengelola pendidikan dan para ahli pendidikan.

Kompetensi guru dalam pelaksanaan interaksi belajar mengajar mempunyai indikator, mampu membuka pelajaran, mampu menyajikan materi, mampu menggunakan metode/strategi, mampu menggunakan media/alat peraga, mampu menggunakan bahasa yang komutatif, mampu memotivasi siswa, mampu mengorganisasi kegiatan, mampu menyimpulkan pelajaran, mampu memberikan umpan balik, mampu melaksanakan penilaian, dan mampu menggunakan waktu. (Departemen Pendidikan Nasional, 2004 ; 13 – 14).

Agar pembelajaran yang akan diberikan oleh guru kepada siswa berhasil sesuai dengan kompetensi dasar, maka guru diharapkan dapat menyusun langkah- langkah pengembangan silabus pembelajaran, diantaranya merumuskan pengalaman belajar siswa meliputi: 1). Pengalaman belajar merupakan kegiatan fisik dan mental yang perlu dilakukan siswa dalam

berinteraksi dengan sumber belajar dalam rangka mencapai kompetensi dasar dan standar kompetensi. 2). Pengalaman belajar dapat dilaksanakan di dalam dan di luar kelas. Kegiatan yang diberikan sebagai pengalaman belajar siswa harus berorientasi agar siswa aktif dalam belajar, iklim belajar menyenangkan, fungsi guru lebih ditekankan sebagai fasilitator dari pada sebagai pemberi informasi, siswa terbiasa mencari sendiri informasi (dengan bimbingan guru) dari berbagai sumber, siswa dibekali dengan kecakapan hidup dan dibiasakan memecahkan permasalahan yang kontekstual yaitu terkait dengan lingkungan (nyata maupun maya) dari siswa. 3). Pada hakekatnya pengalaman belajar memberikan pengalaman kepada siswa untuk menguasai kompetensi dasar secara ilmiah dan ditinjau dari dimensi kompetensi yang ingin dicapai pengalaman belajar meliputi pengalaman untuk mencapai kompetensi pada ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Selanjutnya pengalaman belajar dirumuskan dengan kata kerja yang operasional. (Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Matematika, Dit. PMU, Ditjen Dikdmen, Depdiknas, 2003;3)

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia Sekolah Dasar berada pada tahap konkret operasional, dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) Pola berpikir dalam memahami konsep yang abstrak masih terikat pada benda konkret (2) Jika diberikan permasalahan belum mampu memikirkan segala alternatif pemecahannya (3) Pemahaman terhadap konsep yang berurutan melalui tahap demi tahap, misal pada konsep panjang, luas, volum, berat, dan sebagainya. (4) Belum mampu menyelesaikan masalah yang

melibatkan kombinasi urutan operasi pada masalah yang kompleks. (5) Mampu mengelompokkan objek berdasarkan kesamaan sifat-sifat tertentu, dapat mengadakan korespondensi satu-satu dan dapat berpikir membalik. (6) Dapat mengurutkan unsur-unsur atau kejadian (7) Dapat memahami ruang dan waktu. (8) Dapat menunjukkan pemikiran yang abstrak.

Selain itu, menurut Pujiati (2004 ; 1) yang menyarikan pada Bruner bahwa untuk memahami pengetahuan yang baru, maka diperlukan tahapan-tahapan yang runtut, yaitu: enactive, ikonik, dan simbolik. Tahap enactive, yaitu tahap belajar dengan memanipulasi benda atau objek yang kongkret, tahap ikonik, yaitu tahap belajar dengan menggunakan gambar, dan tahap simbolik, yaitu tahap belajar melalui manipulasi lambang atau simbol. (Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Berhitung di SD, Pujiati, 2004)

Berdasarkan pada uraian diatas, siswa pada usia sekolah dasar dalam memahami konsep-konsep matematika masih sangat memerlukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata (pengalaman-pengalaman konkret) yang dapat diterima akal mereka.

Hasil survey peneliti terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan bilangan bulat masih dibawah criteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 57. Kriteria minimal mata pelajaran matematika yang ditetapkan di SD Negeri No.173414 Pollung yaitu  $\geq 60$ . Berdasarkan prinsip hasil belajar tuntas, pembelajaran dikatakan berhasil apabila 85% siswa memperoleh nilai yaitu  $\geq 60$ . Perolehan nilai ini berhubungan erat dengan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru karena berdasarkan hasil

survey, kegiatan pembelajaran selama ini masih menggunakan kebiasaan lama yaitu di dalam penyampaian materi pembelajaran dilaksanakan secara bertutur (ceramah) tanpa menuntut keaktifan siswa. Akibatnya muncul kebosanan dan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mempengaruhi motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Menyikapi masalah di atas, peneliti mencoba mengetengahkan salah satu bentuk pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dalam penyampaian pembelajaran ini peneliti menggunakan media/alat peraga lidi dalam penjumlahan bilangan bulat di kelas V SDN 173414 Pollung, dengan urutan pembelajarannya sebagai berikut: Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil (berpasangan dalam satu bangku), kemudian lidi kita bagikan kepada masing-masing kelompok sebanyak 20 biji. Guru memperagakan lidi itu untuk menjumlah dua bilangan bulat. Siswa diberi lembar tugas untuk dikerjakan dengan cara memperagakan lidi itu sebagai alat untuk menjawab lembar tugas tersebut, sedangkan guru mengamati proses penggunaan lidi itu untuk menjawab tugas yang telah diberikan. Setelah waktu yang ditentukan habis, siswa disuruh memperagakan hasil kerjanya di depan kelas, begitu seterusnya sampai siswa terampil menggunakan lidi itu untuk menjumlah dua bilangan bulat.

Pada akhir pengajaran, guru mengadakan tanya jawab agar siswa terampil menggunakan lidi itu sebagai alat bantu untuk menjumlah dua bilangan bulat sekaligus sebagai alat evaluasi .

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik mengambil judul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Penggunaan Media lidi Pada Pelajaran Matematika Di Kelas V SD Negeri 173414 Pollung Kecamatan Pollung Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2015/2016.

### **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi bahwa masalah-masalah yang esensial dalam dunia pendidikan adalah rendahnya hasil belajar. Dari fenomena tersebut akan muncul berbagai pernyataan menyangkut rendahnya hasil belajar matematika antara lain:

1. Strategi pembelajaran dan penyampaian materi kurang menarik perhatian siswa, dan sarana/prasarana kurang memadai
2. Strategi pembelajaran yang digunakan guru selama ini kurang menarik minat siswa
3. Guru kurang memperhatikan karakteristik siswa
4. Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika
5. Guru jarang menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran, dan
6. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam pelajaran matematika.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terfokus dan kajiannya lebih mendalam maka penelitian ini dibatasi pada masalah strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran, yang dipilih menggunakan media lidi serta hasil belajar



siswa dibatasi hanya pada pokok bahasan penjumlahan bilangan bulat siswa kelas V SD Negeri 173414 Pollung tahun pembelajaran 2015/2016.

#### **D. Rumusan Masalah**

Bertolak dari permasalahan diatas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah : Apakah dengan menggunakan media lidi pada materi penjumlahan bilangan bulat akan meningkatkan hasil belajarsiswa kelas V SD Negeri 173414 Pollungtahun pembelajaran 2015/2016.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Menggunakan media lidi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada penjumlahan bilangan bulat di kelas V SD Negeri 173414 Pollung tahun pembelajaran 2015/2016.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Peneilian ini bermanfaat memperkaya dan menambah khazanah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan strategi pembelajaran penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar matematika
- b. Penelitian ini bermanfaat bagi pihak penelii lanjutan yang ingin meneliti masalah yang sama

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Siswa

- (1) Peserta didik akan merasa lebih mudah untuk mengubah konsepsinya menjadi konsep ilmiah
- (2) Membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

b. Bagi Guru

- (1) Menentukan strategi pembelajaran yang tepat dalam mereduksi miskonsepsi di dalam pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik
- (2) Menumbuhkan dan mengembangkan situasi yang kondusif dalam pembelajaran, dengan memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk mengemukakan gagasan dan argumentasinya sehingga proses negosiasi makna dapat dilaksanakan.

c. Bagi Sekolah

Strategi pembelajaran penggunaan media lidi dapat meningkatkan hasil belajar matematika dalam penjumlahan bilangan bulat

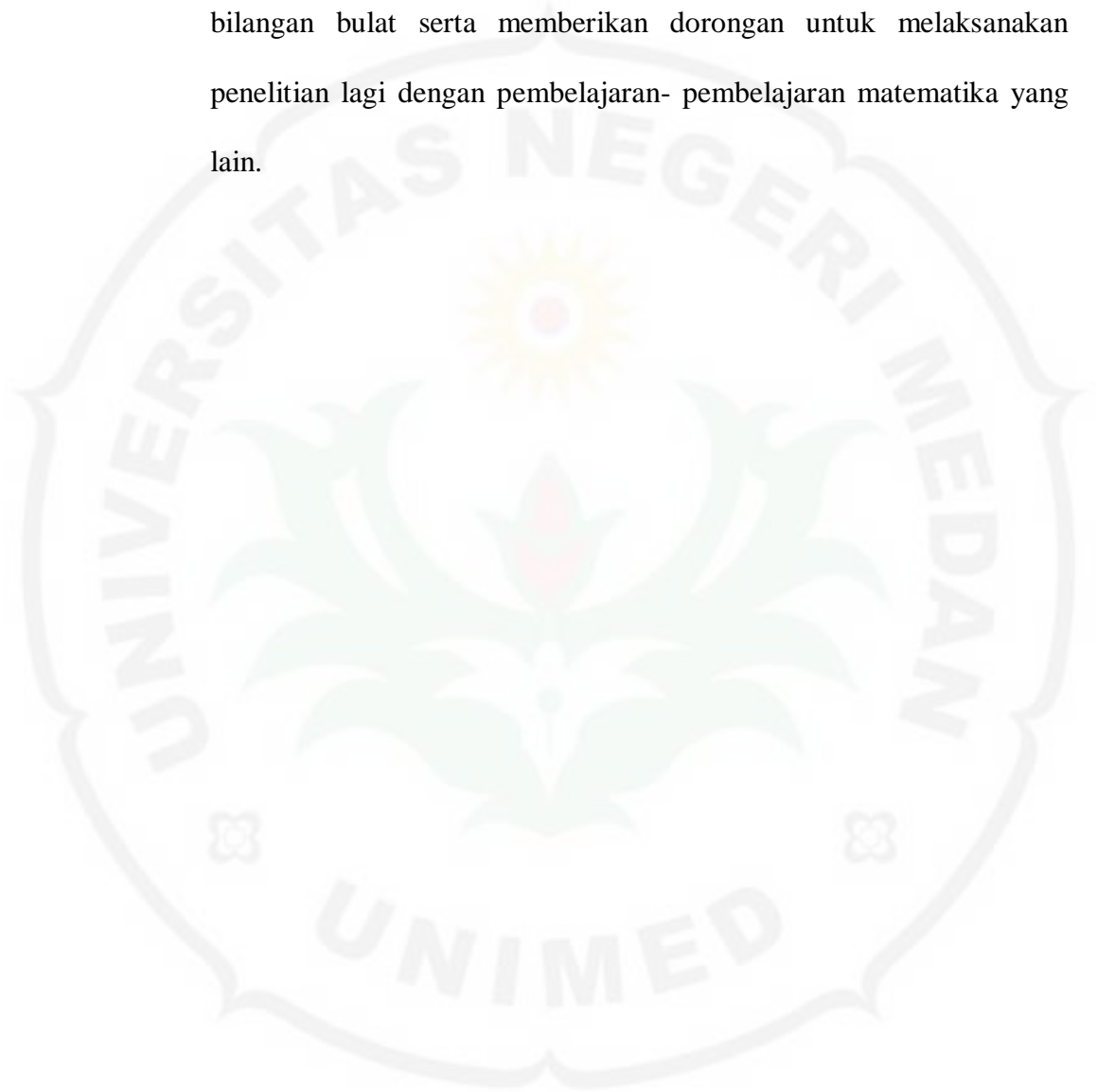
d. Bagi Perpustakaan Sekolah

Menambah bahan referensi untuk mengkaji tentang strategi pembelajaran penggunaan media sehingga para pembaca dapat mengembangkan pengetahuan dengan wawasan yang lebih luas secara teoritis maupun praktis.

e. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media lidi dalam penjumlahan

bilangan bulat serta memberikan dorongan untuk melaksanakan penelitian lagi dengan pembelajaran- pembelajaran matematika yang lain.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY