

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sasaran utama pendidikan di Sekolah Dasar adalah memberikan bekal secara maksimal tiga kemampuan dasar yaitu meliputi kemampuan baca, tulis dan hitung. Dalam standar isi kurikulum KTSP 2006 dinyatakan bahwa Standar Kompetensi Matematika, pelajaran Matematika diberikan kepada peserta didik untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Karena pelajaran matematika merupakan sarana yang digunakan untuk membentuk siswa berfikir secara ilmiah. Mata pelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan ilmu yang universal yang mendasari pengembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia.¹

Matematika sebagai suatu mata pelajaran disekolah dinilai cukup memegang peran penting. Karena matematika merupakan suatu sarana

¹ Depdiknas, *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, Jakarta: Depdiknas 2006, hlm.

berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis, dan sistematis. Oleh sebab itu akan sangat penting jika matematika dapat dikuasai sedini mungkin oleh para siswa. Namun faktanya banyak anak-anak yang tidak menguasai matematika, termasuk siswa-siswi yang masih duduk dibangku SD-MI.

Mereka menganggap bahwa matematika sulit dipelajari, menakutkan, angker, killer, membosankan dan sebagainya. Permasalahan tersebut dapat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran matematika. Untuk itu diperlukan adanya jembatan yang dapat menetralsir perbedaan atau pertentangan tersebut.² Karena matematika bagi siswa SD-MI berguna untuk kepentingan hidup dalam lingkungannya.

Hal tersebut juga dialami oleh guru dan siswa kelas IV SD Negeri 019 Lubuk Agung dimana nilai matematika masih rendah khususnya pada materi tentang operasi hitung bilangan bulat positif dan negatif. Hal tersebut disebabkan oleh guru yang belum dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam mengajarkan matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika.³ Guru masih mengajar dengan ceramah dan monoton sehingga kurang menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi bosan dan menjadi tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

² Karso, *Pendidikan Matematika I*, Jakarta: Universitas Terbuka. 2007, hlm. 1.4

³ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2012, hlm. 2

Media permainan penggaris geser merupakan salah satu bentuk dari permainan interaktif, sedangkan permainan interaktif tersebut dapat memberikan hasil belajar yang optimal bagi pembelajaran, sebagaimana yang diungkapkan oleh Pitajeng sebagai berikut:

Permainan interaktif merupakan suatu permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga anak didik menjadi aktif dan senang dalam belajar. Oleh karena itu, jika guru dapat mengemas permainan sebagai media maupun pendekatan dalam belajar matematika, maka anak akan senang belajar matematika sehingga efektif dan mendapatkan hasil belajar yang optimal.⁴

Dalam proses pendidikan guru merupakan salah satu faktor yang menentukan terhadap keberhasilan siswanya, dengan demikian guru dalam pelaksanaan proses belajar tidak hanya dituntut agar mampu menyampaikan materi pelajaran dan menguasai bahan pelajaran tetapi harus dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan itu dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran matematika, para tenaga pendidikan dituntut untuk meningkatkan diri baik dalam pengetahuan maupun dalam pengelolaan pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang dan hasil pengamatan peneliti di Sekolah Dasar Negeri 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar penulis menemukan hasil belajar matematika kelas IV masih tergolong rendah, hal ini tampak dari gejala-gejala sebagai berikut :

⁴ Pitajeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, Depdiknas. 2006, hlm. 95

1. Dari 18 orang siswa hanya 44% atau 8 orang yang telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65.
2. Hanya 34 % atau 6 orang siswa yang dapat menyelesaikan soal-soal matematika dari contoh yang diberikan oleh guru dan yang tidak dapat menyelesaikan 66% atau 12 orang siswa.
3. Diantara 10 orang siswa hanya 4 atau 5 orang siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar ketika dilakukakn evaluasi dengan tanya jawab.
4. Guru seharusnya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar pusat perhatian siswa lebih terfokus kepelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terlihat bahwa hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Upaya yang dilakukan oleh guru adalah guru menjelaskan materi yang kurang dipahami oleh siswa, melakukan remedial kepada siswa yang tidak tuntas dan memberikan Pekerjaan Rumah (PR), namun upaya tersebut belum memberikan hasil yang diharapkan.

Dalam buku Pitajeng menyebutkan beberapa alternatif permainan yang bisa digunakan dalam mempelajari topik bilangan bulat, salah satunya adalah permainan penggaris geser. Sebagai tindak lanjut, supaya hasil belajar matematika siswa sesuai dengan yang diharapkan, peneliti melakukan upaya perbaikan dengan menerapkan media permainan penggaris geser.

Media permainan penggaris geser dipakai untuk mencari hasil penjumlahan dan pengurangan bilangan. Media permainan penggaris geser dapat di desain sesuai dengan kebutuhan, yaitu sesuai dengan topik yang dipelajari anak. Permainan Penggaris geser adalah peralatan permainan dengan menggunakan dua buah penggaris yang sudah didesain sesuai dengan materi pelajaran dan dapat digeser ke kiri dan ke kanan untuk menunjukkan operasi bilangan bulat baik positif maupun negatif.⁵ Media permainan ini merupakan salah satu cara yang dapat membantu siswa dalam menjumlahkan dan pengurangan dua bilangan bulat

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan upaya perbaikan melalui penelitian yang berjudul: “ ***Penerapan Media Permainan Penggaris Geser Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar.*** ”

B. Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penelitian ini maka peneliti merasa perlu adanya penegasan istilah yaitu :

1. Penerapan

Penerapan adalah pelaksanaan atau proses cara perbuatan menerapkan.⁶

2. Meningkatkan

⁵ *Ibid*, hlm. 138

⁶ Depdikbut, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2002, hlm. 1198

Meningkatkan adalah menaikkan derajat, menaikkan taraf, mempertinggi atau mengangkat diri.⁷ Menaikkan yang dimaksud adalah meningkatkan hasil belajar Matematika

3. Hasil belajar matematika

Menurut Dimiyati dan Mujiono hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.⁸

Hasil belajar matematika merupakan hasil akhir yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar matematika yang dapat diketahui melalui evaluasi hasil belajar.

4. Media Permainan Penggaris Geser

Media yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merancang pikiran, perasaan, perhatian minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁹

Media permainan penggaris geser adalah peralatan permainan dengan menggunakan dua buah penggaris yang sudah didesain sesuai dengan materi pelajaran dan dapat digeser ke kiri dan ke kanan untuk menunjukkan operasi bilangan bulat baik positif maupun negatif.¹⁰

⁷ *Ibid*, hlm. 665

⁸ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2002), hlm 3

⁹ Arif. S.Sadiman Dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012 hlm. 7

¹⁰ *Ibid*, hlm. 138

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas. Maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

“Bagaimana penerapan media permainan penggaris geser dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan bulat siswa kelas IV SD Negeri 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Penerapan Media Permainan Penggaris Geser dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika dengan materi operasi hitung bilangan bulat kelas IV SD Negeri 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Bagi Siswa

Untuk memperbaiki hasil belajar Pendidikan Matematika siswa kelas IV SD Negeri 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar.

b. Bagi Guru

- 1) Dengan adanya penelitian ini menjadi pedoman bagi guru untuk memilih media yang tepat dengan materi yang akan diajarkan.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah pengambilan tindakan perbaikan selanjutnya.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 2) Memperbaiki produktivitas sekolah melalui peningkatan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan penulis.
- 2) Menambah pengetahuan penulis berkaitan dengan cara mengajar mata pelajaran Pendidikan Matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar.