

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan suatu ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, sehingga mempunyai pesan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia. Mengingat pentingnya matematika, maka matematika diajarkan di semua tingkatan pendidikan bahkan sampai ke perguruan tinggi. Oleh sebab itu, penguasaan matematika merupakan hal yang sangat penting diberikan pada siswa, sebagai bekal untuk berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif. Namun kenyataannya di Sekolah Dasar Negeri 07 Sungai Soga Bengkayang menunjukkan bahwa aktivitas siswa untuk belajar matematika masih rendah.

Salah satu materi matematika yang diajarkan di Sekolah Dasar Negeri 07 Sungai Soga Bengkayang adalah materi pengurangan. Materi ini harus dikuasai dan dipahami oleh siswa, sehingga dapat dijadikan landasan untuk mempelajari materi berikutnya.

Kenyataan di lapangan, hasil belajar yang dicapai siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri 07 Sungai Soga Bengkayang masih rendah. Hal ini menjadi indikasi rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran, disebabkan karena kurangnya media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Peneliti sebagai guru menggunakan cara-cara lama dalam menyampaikan pembelajaran, yaitu menerangkan, memberikan beberapa contoh soal. Kemudian

siswa mencatat apa yang telah diterangkan oleh guru di papan tulis pada buku catatan siswa masing-masing. Kemudian membuat beberapa soal di papan tulis untuk dikerjakan oleh siswa sebagai latihan di sekolah, di sini guru berkeliling dari meja ke meja melihat dan menjelaskan kepada siswa yang belum mengerti untuk latihan di rumah, guru membuat soal latihan sebagai pekerjaan rumah, yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan fakta-fakta tersebut, diperlukan suatu solusi pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, memfasilitasi siswa dalam belajar, dan melibatkan peran aktif siswa saat mengikuti pelajaran Matematika serta memantapkan penguasaan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan satu diantaranya adalah menggunakan media konkret. Penggunaan media konkret ini akan diterapkan di kelas I SD Negeri 07 Sungai Soga Bengkayang pada materi pengurangan karena disesuaikan dengan materi yang diajarkan guru sekaligus sebagai peneliti yang akan melaksanakan penelitian.

Media konkret ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran baik sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai pendukung agar materi pembelajaran semakin jelas dan dapat dengan mudah dipahami siswa, karena media konkret dapat dimanfaatkan siswa yaitu dengan mengotak-atik benda secara langsung di dalam proses pembelajaran.

B. Masalah Penelitian

Masalah umum yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah penggunaan media konkret untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika materi pengurangan di kelas I SD Negeri 07 Sungai Soga Bengkayang?”.

Adapun sub masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan media konkret untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika materi pengurangan di kelas I SD Negeri 07 Sungai Soga Bengkayang?
2. Bagaimana dengan peningkatan aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran Matematika materi pengurangan dengan menggunakan media konkret di kelas I SD Negeri 07 Sungai Soga Bengkayang?
3. Apakah dengan menggunakan media konkret dalam pembelajaran Matematika materi pengurangan di kelas I SD Negeri 07 Sungai Soga Bengkayang dapat ditingkatkan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang tertera pada rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Untuk memberikan informasi yang akurat tentang penggunaan media konkret untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika materi pengurangan di kelas I SD Negeri 07 Sungai Soga Bengkayang.
2. Untuk memberikan informasi yang akurat tentang peningkatan aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran Matematika materi pengurangan dengan

menggunakan media konkret di kelas I SD Negeri 07 Sungai Soga Bengkayang.

3. Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika materi pengurangan dengan menggunakan media konkret di kelas I SD Negeri 07 Sungai Soga Bengkayang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa
 - a. Menumbuhkan minat belajar siswa dalam mempelajari Matematika.
 - b. Meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran Matematika.
 - c. Meningkatkan interaksi antar siswa dalam pembelajaran Matematika.
 - d. Meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika materi pengurangan.
 - e. Memperoleh pengetahuan dan pengalaman secara langsung.
2. Bagi Guru
 - a. Mendapat pengalaman langsung melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas.
 - b. Memperoleh pengalaman tentang pemanfaatan media konkret dan sekaligus meningkatkan kualitas diri.
 - c. Penelitian ini dapat digunakan sebagai cara untuk memperbaiki kinerja guru dalam mengajar Matematika khususnya materi pengurangan.
 - d. Mengembangkan profesi guru.
3. Bagi Sekolah

- a. Dapat memberikan sumbangan yang positif dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.
- b. Dapat menunjang program sekolah dalam peningkatan mutu sekolah karena memiliki guru yang kreatif, inovatif, dan suka mengembangkan dirinya melalui penelitian.

UNIVERSITAS TANJUNGPURA