BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam setiap pembelajaran khususnya matematika, ada tiga tujuan aspek yang akan dicapai yaitu aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Ketiga aspek tersebut harus berjalan seimbang agar tujuan utama pembelajaran dapat dicapai. Seperti yang diketahui, bahwa pembelajaran akan dikatakan tercapai apabila siswa mampu bertambah pengetahuannya, semakin baik sikapnya, dan lebih terampil dalam melakukan kegiatan.

Jika pembelajaran Matematika terlalu monoton yang hanya menekankan pada rumus atau satuan gramatikal (teori) saja, siswa hanya akan tahu bahwa hanya dengan mengingat rumus, matematika akan lebih mudah. Tetapi dari segi sikap dan keterampilannya, siswa belum tahu bahwa matematika itu mudah, menyenangkan dan dapat diselesaikan dengan menggunakan alternatif cara yang banyak sekali. Hal itulah yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan persoalan matematika ketika pembelajaran tersebut diaplikasikan dalam kehidupan yang nyata apabila siswa diberikan input alternatif yang berbeda dari pengetahuan sebelumnya ataupun apabila siswa belum bisa mengingat rumus yang ada dalam matematika itu sendiri. Seperti pada materi pecahan sederhana. Ketika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses pembelajaran, siswa diajarkan cara menghitung dan menyelesaikan soal, namun ketika soal tersebut dibandingkan dengan pecahan lainnya, siswa kesulitan untuk menyelesaikan masalah dikarenakan kurangnya pemahaman materi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan sebelumnya di MI Muhammadiyah 23 Surabaya ada beberapa hal yang menyebabkan rendahnya pemahaman matematika. Beberapa penyebab tersebut yaitu waktu pengaplikasian metode pembelajaran yang kurang sehingga belum mampu menunjang para siswa untuk mengingat pembelajaran. Rendahnya keterampilan bertanya siswa apabila mengalami kesulitan disebabkan pikiran negatif siswa dan rasa ingin cepat mengakhiri pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, ketika pembelajaran berakhir atau diluar pembelajaran, ketika siswa menemui masalah matematika yang sudah pernah mereka pelajari, sebagian besar siswa masih merasa kesulitan dalam menyelesaikannya. Seperti yang terlihat pada siswa yang ada dikelas III,dari 16 siswa hanya 2 siswa yang mampu mengartikan konsep, menguhubungkan dan membedakan dua konsep yang berdeda, serta menyelesaikan masalah pecahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari, dan 14 siswa masih memiliki pemahaman mengenai materi pecahan sederhana yang kurang utuh.[1]

Hal itulah yang menyebabkan peran guru semakin bertambah karena guru harus membentuk pembelajaran semaksimal mungkin untuk membantu siswa memahami pembelajaran sehingga mudah untuk mengaplikasikan

[1] AzizatulHikmah, Guru Mata Pelajaran Matematika kelas III, wawancarapribadi, Surabaya, 29 Maret 2016.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari, peran orang tua juga bertambah karena harus membimbing dan mengulang kembali pembelajaran matematika dengan mengikut sertakan siswa dalam lembaga bimbingan belajar dengan tujuan agar siswa dapat lebih memahami pembelajaran. Pentingnya guru mencari berbagai metode dan/atau media pembelajaran untuk membantu siswa tertarik, mengingat, dan terampil menghitung dalam pembelajaran matematika.

Untuk mengatasi masalah yang dikemukakan di atas ada beberapa cara yang dapat dijadikan referensi untuk membuat siswa semakin memahami pembelajaran matematika. Sebagai upaya meningkatkan pemahaman Matematika materi pecahan sederhana dapat dilakukan dengan alternatif cara, antara lain: dengan penggunaan alat peraga stikkayu, penggunaan alat peraga blok pecahan, dan penggunaan alat peraga perkalian matriks. Dalam hal ini penulis memilih menggunakan alat peraga stik kayu. Alat peraga stik kayu dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena menurut Jean Jacques Rosseau (1712-1778) dalam buku psikologi belajar, dalam tahap perkembangan masa kanak-kanak, yaitu antara umur 2 sampai dengan 12 tahun, perkembangan pribadi anak dimulai dengan makin berkembangnya fungsi-fungsi indra anak untuk mengadakan pengamatan.[2] Sehingga kegiatan pembelajaran matematika yang pada umumnya menjadi keluhan para siswa karena bosan dan rumit tidak lagi dikeluhkan siswa karena menyenangkan dan mudah. Seperti yang dipaparkan

[2]Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 88.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oleh Jay Sommer yaitu Guru Teladan Tahun Ini dari New York yang mengatakan bahwa hubungan yang tegang di ruang kelas akan membuat suasana belajar menjadi tidak menyenangkan. Hal itu bahkan bisa membuat murid terus tidak menyukai pendidikan. Sebaliknya, murid-murid yang merasa dirinya berharga akan mempunyai kepercayaan diri untuk mengekspresikan dirinya secara bebas, menyelidiki dan belajar melalui kesalahan-kesalahannya, serta menganggap belajar sebagai suatu petualangan.[3]

Oleh karena itu penulis merasa tertarik sekaligus melatarbelakangi untuk mengkaji lebih dalam tentang "**Penggunaan Alat Peraga StikKayu dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika Materi PecahanSederhana Kelas III di MI Muhammadiyah 23 Surabaya".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang, maka objek yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan alat peraga stik kayu dalam meningkatkan pemahaman matematika materi pecahan sederhana kelas III di MI Muhammadiyah 23 Surabaya?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman matematika materi pecahan sederhana kelas III di MI Muhammadiyah 23 Surabaya dengan menggunakan alat peraga stikkayu?

[3]Frank Sennett, *Teacher of The Year*,(Jakarta: Penerbit Erlangga, 2004), 69.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tindakan yang Dipilih

Tindakan yang dipilih untuk meningkatkan pemahaman matematika materi pecahan sederhana kelas III di MI Muhammadiyah 23 Surabaya adalah dengan menggunakan alat peraga stik kayu. Penggunaan alat peraga stik kayu ini dipilih untuk mempermudah siswa untuk menghitung karena alat peraga ini memiliki poin yaitu mengaplikasikan pecahan dalam wujud nyata pada pembelajaran dan relative mudah didapatkan.

D. Tujuan Penelitian

Searah dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan alat peraga stik kayu dalam meningkatkan pemahaman matematika materi pecahan sederhana kelas III di MI Muhammadiyah 23 Surabaya
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman matematika materi pecahan sederhana kelas III di MI Muhammadiyah 23 Surabaya dengan menggunakan alat peraga stikkayu?

E. Lingkup Penelitian

Agar penelitian menjadi lebih terfokus, sehingga hasil penelitiannya akurat, permasalahan tersebut akan dibatasi pada hal-hal berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas III MI Muhammadiyah 23 Surabaya semester genap tahun ajaran 2015/2016, karena di kelas ini terdapat kesulitan pada mata pelajaran Matematika khususnya materi pecahan sederhana.
2. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Matematika kelas III semester genap dengan standar kompetensi memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah. Sedangkan kompetensi dasarnya adalah membandingkan pecahan sederhana.

Melihat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar diatas diharapkan siswa dapat memahami dan menyelesaikan permasalahan terkait pecahan sederhana. Dalam hal ini lebih dikhususkan pada pecahan sederhana dan lebih spesifik yaitu berkaitan dengan perbandingan.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap akan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangaan penyusunan dan sumber referensi bagi penelitian penulis karya selanjutnya. Dan hasilnya dapat dijadikan gambaran dalam melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dapat menjadikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gambaran bahwa penggunaan alat peraga stikkayu sangat tepat digunakan pada mata pelajaran Matematika khusunya di SD.

2. Manfaat Praktis

   a. Manfaat bagi guru adalah guru dapat menggunakan alat peraga stik kayu sebagai alternatif dalam merancang program pengajaran serta memperkaya studi tentang belajar mengajar dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahansederhana.

   b. Manfaat bagi siswa adalah dapat memberi pengalaman langsung melalui penggunaan alat peraga stik kayu kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

   c. Manfaat bagi sekolah adalah sekolah menjadi lebih baik karena siswa dan guru mempunyai kualitas baik dalam proses pembelajaran.

   d. Manfaat bagi masyarakat adalah diharapkan masyarakat untuk dapat percaya terhadap kualitas satuan pendidikan.

   e. Manfaat bagi peneliti adalah memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru dari penelitian yang telah dilakukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id