

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Anak pada tahapan 0-8 tahun, pada masa ini sering disebut dengan masa keemasan atau Golden Age. Pada masa keemasan ini diperlukan perhatian khusus, karena stimulasi yang diberikan dapat mempengaruhi perkembangan otak anak dan kemampuan akademiknya pada masa yang akan datang.

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Siswa sekolah Dasar pada umumnya berusia 7-12 tahun. Pendidikan Sekolah Dasar bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, karena merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan anak. Mengingat pentingnya pendidikan sebagai salah satu wadah untuk mengembangkan potensi anak dalam pelaksanaannya harus sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Demikian pula dalam pengembangan Matematika yang dilaksanakan dalam Sekolah Dasar.

Sebagai salah satu bidang pengembangan, matematika sangat berperan penting dalam menumbuhkan kemampuan berfikir logis dan sistematis. Berkembangnya kemampuan tersebut ditandai dengan hal sebagai berikut, (1). Anak mengerti konsep matematika sederhana (2). Memahami prosedur atau cara kerja matematika (3). Anak dapat mencari

pemecahan masalah, (4).Mampu mengkomunikasikan persoalan-persoalan dalam matematika sederhana, (5). Anak dapat menginterpretasikan atau mengumpulkan kembali apa yang anak ketahui sesuai dengan kemampuan.<sup>1</sup>

Secara umum matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan tidak disukai oleh siswa. Oleh karena itu hasil pembelajaran matematika tidak sesuai dengan yang diharapkan. Bahkan nilai matematika berada pada posisi yang paling bawah, sehingga tidak heran kalau nilai matematika dipakai sebagai tolak ukur dari kecerdasan siswa. Kalau kita kaji lebih dalam hal tersebut bukan merupakan kesalahan siswa semata tetapi dapat juga disebabkan oleh faktor guru itu sendiri sebagai pendidik .Kekurangan guru yang biasa dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar adalah mengambil jalan pintas dalam pembelajaran, memberi hukuman tanpa melihat latar belakang kesalahan, menunggu siswa berbuat salah, mengabaikan perbedaan siswa, merasa paling pandai, tidak adil, memaksa hak siswa.

Namun menurut hasil pengamatan peneliti kesalahan yang biasa dilakukan guru dalam membelajarkan matematika di tempat peneliti hingga siswa cepat menjadi bosan adalah (1) Dalam membelajarkan matematika guru hanya berpedoman pada buku pegangan. (2) Penyampaian konsep sarat dengan hafalan-hafalan. (3) Kegiatan

---

<sup>1</sup> Richard.D.Kellough, *Integrating Mathematics and science*. (USA: Morrill Prentice Hall, 1996), hal . 36

pembelajaran masih monoton. (4) Kurang memperhatikan keterampilan prasarat.

Keterampilan prasarat memang sangat diperlukan dalam pembelajaran, Dalam hubungannya dengan pembelajaran matematika maka keterampilan prasarat yang harus dikuasai siswa umumnya adalah hitung dasar yang meliputi: penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Sebaik apapun konsep matematika yang disampaikan oleh guru pada pembelajaran matematika namun bila siswa tidak menguasai hitung dasar sebagai keterampilan prasaratnya maka hasil pembelajaran kurang memuaskan.

Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka matematika dapat diperkenankan sesuai dengan perkembangan dan harus bermakna bagi anak. Kemampuan matematika anak meliputi kemampuan; Mengenal bilangan, geometri, pengukuran, analisis dan probability.<sup>2</sup>

Maka dari itu yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah perkalian.

Permasalahan mengenai mengapa kemampuan anak dalam pembelajaran operasi perkalian di SD ini penting dikembangkan adalah perkalian, karena operasi perkalian merupakan bagian penting dalam kehidupan. Tetapi dalam pelaksanaannya masih banyak anak yang belum mengerti operasi perkalian bahkan pada jenjang pendidikan yang lebih

---

<sup>2</sup> Ibid, h. 14

tinggi dan anak dapat mengalami fobia terhadap matematika terutama operasi perkalian.

Berdasarkan pada tiori Piaget, mengemukakan 3 tahapan dalam pembelajaran matematika yaitu, mulai dari pemahaman konsep, menghubungkan konsep kongkrit dengan lambang bilangan dan tingkat lambang bilangan.<sup>3</sup>

Metode yang digunakan di MI Al Husna selama ini kurang variatif serta media yang kurang tepat dan kurang menarik dalam mengenalkan konsep matematika. Hal inilah yang dapat mengakibatkan anak cepat bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran matematika. Agar proses belajar mengajar tidak membosankan, guru dapat menggunakan media pembelajaran secara tepat.

Digunakan media pembelajaran yaitu agar menjembatani antara konsep –konsep materi yang abstrak menjadi lebih kongkrit, sehingga anak dapat memahami materi yang di sajikan guru. Untuk itu, maka penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat di perlukan demi tercapainya tujuan pembelajarn secara optimal. Demikian pula halnya dalam pembelajaran matematika materi perkalian sebaiknya menggunakan media yang menarik sehingga anak lebih mudah untuk memahami dan menumbuhkan motivasi belajar. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan materi perkalian adalah media realia.

---

<sup>3</sup> Sudono,A, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*,(Jakarta: PT Grafindo), h. 345

Media realia adalah benda nyata, benda tersebut tidak harus dihadirkan dirung kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realia adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mencoba menggunakan media realia dalam upaya peningkatan hasil belajar matematika di MI Al Husna Tepen Manyar Gresik

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasar uraian di atas maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagaai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi perkalian sebelum diterapkan media realia pada siswa kelas 2 MI Al Husna ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi perkalian sesudah diterapkan media realia pada siswa kelas 2 MI Al Husna ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi operasi perkalian setelah digunakan media realia pada kelas 2 ?

## **C. TINDAKAN YANG DIPILIH**

Seperti yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, kurangnya pemahaman siswa kelas 2 MI Al Husna Tepen Baru Sukomulyo Manyar Gresik dalam materi perkalian akan diatasi dengan penggunaan media realia.

Dengan media realia ini diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya dalam pelajaran matematika materi perkalian.

#### **D. TUJUAN PENELITIAN**

Dengan mendasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

##### **1. Tujuan Umum**

Tujuan Umum dari penelitian ini adalah upaya untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika khususnya materi perkalian pada siswa kelas 2 MI. Al Husna Tepen Sukomulyo Manyar Gresik

##### **2. Tujuan Khusus**

- a. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi perkalian sebelum diterapkan media realia pada siswa kelas 2 MI Al Husna ?
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi perkalian sesudah diterapkan media realia pada siswa kelas 2 MI Al Husna ?
- c. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi operasi perkalian setelah digunakan media realia pada kelas 2 MI Al Husna?

#### **E. LINGKUP PENELITIAN**

Agar tidak terjadi salah penafsiran mengenai ruang lingkup penelitian ini . maka perlu kami jelaskan istilah-istilah atau batasan-batasan dalam penelitian ini :

1. Perkalian merupakan suatu penjumlahan berulang. Bilangan – bilangan yang akan dikalikan/dihitung, dijumlahkan menurut bilangan pengali. Semua bilangan cacah apabila dikalikan dengan bilangan 1 maka hasilnya adalah bilangan itu sendiri.
2. Media realia adalah suatu benda konkret yang dapat digunakan untuk mempermudah pembelajaran matematika di kelas 2 MI Al Husna Tepen Baru Sukomulyo Manyar Gresik
3. Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan siswa mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya.

#### **F. MANFAAT PENELITIAN**

Ada beberapa manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Anak
  - a. Dapat mengurangi rasa takut dan rasa jenuh terhadap pelajaran matematika, sehingga siswa merasa lebih senang dan menyukai pelajaran matematika.
  - b. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika terutama pada materi perkalian
  - c. Meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika

- d. Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran bersifat lebih menarik dan bermakna terutama dalam pembelajaran matematika
2. Bagi Guru
    - a. mengembangkan kreatifitas dengan berbagai media dalam memotiasi belajar siswa
    - b. Mengetahui salah satu pemecahan masalah pembelajaran matematika sehingga terjadi perbaikan dan peningkatan efektifitas pembelajaran di kelas.
    - c. Menambah motivasi guru untuk mengajar dan mendidik
    - d. Dapat diketahui cara meningkatkan hasil belajar matematika pada materi perkalian melalui media realia.
  3. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan serta pengalaman dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas, khususnya yang berhubungan dengan matematika dengan media realia.
  4. Bagi pembaca, dapat memberi referensi tambahan mengenai PTK khususnya yang berhubungan dengan matematika dan medi realia.
  5. Bagi rekan-rekan guru, dapat dijadikan inspirasi PTK khususnya yang berhubungan dengan matematika dan media realia..
  6. Bagi sekolah, dapat menambah bahan bacaan di perpustakaan sekolah.