

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakekatnya adalah suatu interaksi antar pendidik dengan siswa. Pendidikan diselenggarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran (Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003). Berkaitan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional maka pendidikan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan keberhasilan pendidikan secara nasional.

Pentingnya pendidikan sebagai upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pada Bab II Pasal 3 yaitu sebagai berikut:

Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa adalah menjadi manusia yang beriman kepada Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dapat dikatakan bahwa pendidikan sangatlah penting sebagai upaya

¹ Depdiknas, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Depdiknas, 2003), h. 6

peningkatan kualitas sumber daya manusia. Mengingat peningkatan sumber daya manusia Indonesia merupakan tujuan pendidikan nasional, maka semua mata pelajaran yang diajarkan di lembaga pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa. Salah satu mata pelajaran yang dianjurkan kepada siswa di sekolah adalah Matematika.

Dalam pengalaman penulis sebagai pengajar, Matematika cenderung dianggap sebagai mata pelajaran yang dianggap sulit, membosankan atau kurang menarik. Menurut O'Donel bahwa bidang studi matematika di sekolah dianggap sebagai pelajaran yang tidak menyenangkan, sulit, dan bahkan ditakuti, sehingga pada umumnya matematika memiliki nilai yang lebih rendah dari mata pelajaran lainnya.² Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang tidak menyenangkan dan sulit sehingga hasil belajar matematika siswa menjadi rendah.

Rendahnya hasil belajar matematika merupakan kendala yang juga dialami oleh siswa kelas I Makkah, SD Islam Al-Azhar 15 Pamulang, Tangerang Selatan. Hal ini terungkap dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap siswa dan guru di sekolah tersebut. Rendahnya hasil belajar matematika siswa di sekolah tersebut dapat dilihat dari

² Laura Lein & Lydia O'Donel, *Bagaimana Mengasuh Anak dan Pengasuh Anak Bagi Orang Tua*, diterjemahkan oleh: Y.B. Turyarso (Yogyakarta: kanisius, 1994), h. 96

rendahnya rata-rata kelas I Makkah bila dibandingkan dengan kelas I lainnya yaitu kelas I Madinah dan I Mina.

Selain itu, mengenai situasi dan kondisi siswa dalam kelas yaitu terlihat banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Beberapa siswa yang asyik mengobrol dengan teman sebangku, sibuk memainkan alat tulis, dan ada juga siswa yang suka berjalan-jalan di kelas. Ini membuktikan ketidakfokusan siswa pada mata pelajaran Matematika semakin kentara.

Rendahnya hasil belajar matematika di SD Islam Al-Azhar 15 Pamulang dapat disebabkan aktivitas guru terlihat dalam kegiatan belajar mengajar lebih cenderung dominan jika dibandingkan dengan aktivitas siswa (*teacher oriented*), guru hanya memberikan penjelasan materi pembelajaran yang bersifat teoritis, sedangkan siswa diminta untuk duduk diam dan mendengarkan penjelasan materi dari guru. Setelah itu, siswa diminta untuk mengerjakan latihan-latihan soal dari guru, baik mengerjakan soal yang guru tulis di papan tulis maupun mengerjakan soal yang ada di buku latihan. Dengan kata lain, guru kurang membimbing siswa untuk membangun pengetahuan melainkan hanya menirukan dan menghafal apa yang dijelaskan guru sebelumnya serta mengerjakan soal latihan yang guru minta.

Hal lain yang terlihat pada pembelajaran matematika di kelas I Makkah SD Islam Al-Azhar 15 Pamulang yakni penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika yang tidak konkret, tidak bervariasi, dan tidak

menarik dalam menyajikan materi pembelajaran di kelas. Adapun media atau alat peraga yang digunakan di dalam pembelajaran matematika adalah buku paket, papan tulis, dan spidol untuk menuliskan soal latihan yang akan dikerjakan siswa. Hal ini tentu saja membuat pembelajaran kurang bermakna bagi siswa.

Pembelajaran yang bermakna bagi siswa dapat dilakukan guru dengan penggunaan media-media atau alat peraga yang konkret, bervariasi, dan menarik dalam menyajikan materi pembelajaran di kelas. Contohnya benda-benda yang ada di lingkungan sekitar seperti balok, stik es krim, timbangan, uang, dan sebagainya.

Penggunaan media atau alat peraga yang konkret bervariasi, dan menarik dapat mendorong motivasi belajar matematika siswa sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep yang ada dalam matematika. Penggunaan alat peraga juga dapat mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru, serta mempertinggi mutu belajar mengajar.

Berdasarkan hal di atas, guru hendaknya mengarahkan siswa pada pembelajaran matematika yang berpusat pada siswa (*children oriented*) dan disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Hal ini sejalan dengan pemikiran Semiawan yang mengatakan bahwa pendidikan siswa seyogyanya diarahkan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*children-oriented*), dengan menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan

perkembangan siswa.³ Selain itu, penggunaan alat peraga pembelajaran yang konkret, bervariasi, dan menarik juga dapat mempercepat proses belajar mengajar.

Pada saat ini, ada sebuah media yang dapat dijadikan guru sebagai alternatif dalam memberikan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bagi siswa kelas 1 yaitu : "Penggunaan alat peraga logico Pico". Logico Pico adalah sistem belajar baru yang berupa alat permainan edukatif yang dikembangkan di Jerman sejak tahun 1993 dan dirancang khusus untuk anak yang terdiri atas papan dan lembar-lembar gambar beraneka warna yang menarik sehingga jika anak yang bermain Logico Pico tidak hanya bermain tetapi juga berpikir.⁴

Logico Pico lebih tepat diberikan kepada siswa SD kelas 1 dan 2. Memuat aneka soal matematika, bahasa, pengetahuan umum, dan lain-lain yang disajikan dalam gambar dan angka, mulai dari tingkat sederhana sampai agak sulit (rumit). Target utama paket ini adalah menanamkan kepekaan siswa akan konsep-konsep bilangan (*number sense*), dan ilmu pengetahuan lainnya.

Logico Pico sebagai alat bermain yang bersifat edukatif, membuat anak-anak betah bermain sekaligus dapat mengembangkan imajinasi, dapat mengasah logika serta meningkatkan keterampilan siswa, dan dapat

³ Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini* (Jakarta: Prehallindo, 2002), h. v

⁴

digunakan secara mandiri ataupun kelompok. Logico piccolo merupakan alat permainan matematika yang di lengkapi dengan warna – warna yang membuat anak menarik untuk melakukan aktivitas belajar matematika pada penjumlahan dan pengurangan.

Dengan penggunaan media pembelajaran Logico Picolo dapat membantu guru dalam menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan pada materi pelajaran matematika yang diajarkan secara langsung dan menyenangkan.

Dengan demikian, penggunaan alat peraga Logico Picolo dapat diterapkan guru pada mata pelajaran matematika di sekolah. Hal ini dapat terlihat, pada saat kegiatan penjumlahan dan pengurangan saat guru menjelaskan materi pembelajaran matematika. Guru dapat menggunakan secara langsung alat peraga Logico Picolo dalam menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan, sehingga proses pembelajaran matematika dapat berlangsung secara menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan tentang penggunaan alat peraga Logico Picolo untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas I di SD Islam Al-Azhar 15 Pamulang tahun 2010.

Dengan menggunakan alat peraga Logico Picolo diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan aktivitas pola pikir dan daya pikir siswa

terhadap objek yang dipelajari dan tercipta suasana pembelajaran yang kondusif dan partisipasif dalam kelas.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Area penelitian dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar matematika. Hasil belajar matematika adalah kompetensi yang dimiliki siswa setelah melalui proses belajar mengajar yang diberikan guru kepada siswa dan dapat dilihat dalam tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek yang terlihat jelas dalam matematika adalah aspek kognitifnya.

Fokus penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar matematika tentang penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan alat peraga Logico Picolo di kelas I Makkah SD Islam 15 Pamulang, Tangerang Selatan. Hasil belajar yang diperhatikan, yakni: 1) Kemampuan yang dimiliki siswa dalam menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan. 2) Siswa dapat melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai dua angka dalam pemecahan masalah. 3) Siswa dapat menentukan jawaban yang benar pada soal penjumlahan dan pengurangan.

C. Pembatasan Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan pertimbangan banyaknya fokus penelitian yang dapat diteliti dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa

sekolah dasar, serta tanpa bermaksud mengabaikan masalah-masalah lainnya yang diteliti, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian tindakan ini pada fokus kognitif siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika sekolah dasar siswa kelas 1 dalam materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan alat peraga Logico Pico.

Adapun hasil belajar matematika siswa yang dimaksud adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan dua bilangan angka dari 10 sampai 100 dengan teknik menyimpan dan tanpa menyimpan.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Bertitik tolak dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka masalah ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah hasil belajar matematika dapat ditingkatkan melalui penggunaan alat peraga Logico Pico pada siswa kelas I Makkah SD Islam Al-Azhar 15 Pamulang?”

E. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoretis

- a. Sebagai bahan masukan yang dapat menambah khasanah keilmuan terkait dengan pengembangan pembelajaran matematika bagi siswa sekolah dasar.
- b. Sebagai bahan dan landasan diadakannya penelitian lanjutan yang dapat melengkapi ataupun memperkaya hasil penelitian ini.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini berguna bagi :

a. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan Kepala Sekolah dalam membuat suatu kebijakan yang terkait dengan proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan perbaikan mutu pendidikan di sekolah, khususnya pada mata pelajaran Matematika.

b. Bagi guru Sekolah Dasar

Menjadi model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan di kelas untuk meningkatkan aktivitas dan kualitas belajar siswa sehingga hasil belajar siswa diharapkan dapat tercapai dengan baik.

c. Bagi Orang Tua

Melalui penelitian ini diharapkan masyarakat, khususnya orang tua dapat mengetahui dan memahami manfaat dari penelitian ini.

Dengan demikian, orang tua dapat menggunakan alat peraga Logico PicoLo untuk mengajarkan anak-anak di rumah khususnya mengajarkan penjumlahan dan pengurangan pada pelajaran matematika di rumah.

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengadakan penelitian terkait dan sebagai bahan informasi untuk bahan penelitian lanjutan dengan memasukkan variabel lain dan pada objek penelitian dengan jenjang usia yang berbeda.