

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa dan negara.

Berbagai usaha pembaharuan kurikulum, perbaikan sistem pengajaran, peningkatan kualitas kemampuan guru, dan lain sebagainya merupakan suatu upaya ke arah peningkatan mutu pembelajaran. Banyak hal yang dapat ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut, salah satunya adalah bagaimana cara menciptakan suasana belajar yang baik, mengetahui kebiasaan dan kesenangan belajar siswa agar siswa bergairah, dan berkembang sepenuhnya selama proses belajar berlangsung. Dalam hal ini gurulah yang menjadi ujung tombak permasalahan dalam memberikan pembelajaran. Gurulah yang paling mengerti segala permasalahan yang ada di kelasnya. Wardani (2002 : 1.11) menjelaskan, dilihat dari sisi praktek pembelajaran di kelas, guru yang paling tahu, kapan sesuatu harus dimunculkan dan kapan harus dicegah.

Untuk itu seharusnya guru mencari informasi tentang kondisi mana yang dapat meningkatkan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) dan melakukan penelitian yang tepat guna untuk memaksimalkan hasil pembelajaran siswa di

kelas dengan mengambil permasalahan yang sering dialami siswa pada umumnya. Dan guru pun harus lebih cermat untuk melihat, merasakan dan menilai bentuk tindakan apa yang harus dilakukan.

Tujuan mata pelajaran matematika SD menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, adalah menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan kemampuan anak didik yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika, mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal lebih lanjut, membentuk sikap yang logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

Selama ini matematika bagi siswa pada umumnya merupakan pelajaran yang tidak disenangi, matematika bagaikan hantu yang menakutkan. Terlihat dari setiap pembelajaran matematika, siswa tidak terlalu semangat mengikutinya karena bagi mereka pelajaran tersebut terlalu sulit karena diharuskan untuk berpikir dan mengingat serta diperlukan ketelitian terutama dalam menghitung. Pembuktian terlihat jelas bila diadakan ulangan harian per pokok bahasan selalu hasil belajar matematika sangat mengecewakan. Salah satunya pada materi bangun datar dalam menentukan luas, keliling persegi dan persegi panjang pada siswa kelas III SDN Wanaherang 06 Kecamatan Gunung Putri Kabupaten Bogor. Mereka sering sekali sulit membedakan antara luas dan keliling. Begitupun dalam proses pencarian menentukan luas dan keliling dari suatu bangun datar.

Dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar untuk mencari luas dan keliling pada suatu bangun datar persegi serta persegi panjang, biasanya

saya sebagai penulis yang juga guru dikelas III SDN Wanaherang 06 ini, hanya memberikan penjelasan dan contoh pengerjaan soal tentang menghitung luas, keliling persegi dan persegi panjang berdasarkan contoh soal yang ada pada buku sumber. Selain itu saya hanya memberikan rumus saja tanpa menjelaskan secara rinci darimana rumus itu berasal. Sehingga siswa hanya bisa menghafal rumus-rumus tersebut tanpa mengetahui dari mana rumus-rumus tersebut berasal. Siswa pun dituntut mengerjakan soal sesuai contoh dengan menggunakan rumus yang diberikan. Sehingga siswa menjadi bingung dalam mengerjakan dan tidak konsentrasi kemudian timbulnya rasa kantuk yang menyelimuti diri mereka.

Untuk mengatasi masalah tersebut guru yang baik harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta bila guru menggunakan metode yang bervariasi dan alat peraga yang relevan dengan materi matematika yang akan diajarkan. Sehingga siswa akan merasa tertarik mempelajari matematika, mencoba dan membuktikan sendiri, sehingga akan memperkuat kemampuan kognitifnya dengan demikian pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran matematika SD dapat tercapai.

Penulis yang sekaligus guru yang mengalami masalah tersebut sangat menyadari kelemahan ini. Karena tidak menggunakan alat peraga pada pembelajaran matematika untuk materi bangun datar dalam menentukan luas, keliling persegi dan persegi panjang. Penulis dalam mengajar hanya mengandalkan papan tulis saja sebagai media pembelajaran untuk menggambar serta gambar-gambar yang ada pada buku sumber. Padahal disaat mengajarkan

materi bangun datar dalam menentukan luas, keliling persegi dan persegi panjang sebenarnya ada banyak sekali alat peraga matematika yang relevan dengan materi tersebut untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai salah satunya ialah papan berpaku.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mencoba untuk mengangkat tema "Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Bangun Datar Melalui Penggunaan Alat Peraga Papan Berpaku di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Wanaherang 06 Kecamatan Gunung Putri Kabupaten Bogor". Dari banyaknya alat peraga yang relevan dengan materi ini, papan berpakulah yang penulis coba gunakan untuk pembahasan materi menentukan luas, keliling persegi dan persegi panjang. Karena selain bentuknya sederhana dan mudah dibuat sendiri dengan bahan yang tidak sulit dicari serta murah. Penulis sangat berharap sekali dengan menggunakan alat peraga papan berpaku khususnya siswa dapat lebih aktif dan semangat lagi dalam pembelajaran matematika. Siswa pun dapat lebih memahami lagi materi bangun datar dalam menentukan luas, keliling persegi dan persegi panjang. Siswa tidak lagi menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sangat menyulitkan dan memerlukan banyak berpikir sehingga menimbulkan rasa kantuk. Diharapkan pula siswa dapat menyenangi pelajaran matematika dan tidak menganggap matematika pelajaran yang menakutkan lagi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka perumusan masalah yang akan dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa kelas III SDN Wanaherang 06 selama proses pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga papan berpaku?
2. Apakah dengan menggunakan alat peraga papan berpaku tersebut siswa kelas III SDN Wanaherang 06 dapat meningkatkan pemahamannya dalam pembelajaran matematika?

Untuk terarahnya dalam menjalankan penelitian ini, penulis memberikan batasan masalah sesuai dengan yang diteliti. Materi yang diajarkan yaitu dengan pokok bahasan bangun datar menentukan luas, keliling persegi dan persegi panjang.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui respon siswa kelas III SDN Wanaherang 06 selama proses pembelajaran matematika selama menggunakan alat peraga papan berpaku.
2. Ingin mengetahui Apakah dengan menggunakan alat peraga papan berpaku tersebut siswa kelas III SDN Wanaherang 06 dapat meningkatkan pemahamannya dalam pembelajaran matematika.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan:

1. Bagi siswa

- a. Meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika sehingga hasil belajarnya juga meningkat.
 - b. Siswa dapat menyenangi pelajaran matematika seperti senang dengan pelajaran yang lainnya dan tidak lagi menganggap pelajaran matematika pelajaran yang menyulitkan.
 - c. Penerapan model pembelajaran dengan menggunakan alat peraga dapat diterapkan pada siswa di kelas yang lain.
2. Bagi Guru
 - a. Merupakan upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika.
 3. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman yang berharga untuk melaksanakan tugas di masa yang akan datang.
 4. Bagi Sekolah

Meningkatnya hasil belajar siswa, berarti meningkatkan kualitas sekolah itu sendiri khususnya pada mata pelajaran matematika.

E. Definisi Operasional

1. Pemahaman yang dimaksud peneliti adalah pemahaman kognitif dimana siswa selain dapat menentukan luas, keliling bangun datar persegi dan persegi panjang. Peneliti ingin siswanya pun dapat memahami penggunaan

rumus untuk mempermudah dalam mencari luas, keliling persegi dan persegi panjang.

2. Bangun datar merupakan sebutan untuk bangun-bangun dua dimensi. Dalam matematika bangun datar disebut juga bangun geometri. Jenis bangun datar pun bermacam-macam, antara lain persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, trapesium, layang-layang, belah ketupat, dan lingkaran.
3. Papan berpaku yaitu suatu alat bantu yang terbuat dari Tripleks, paku dan dilengkapi dengan karet gelang. Fungsinya sebagai alat bantu dalam menanamkan konsep/pengertian geometri. Memperkenalkan berbagai macam bentuk bangun datar melalui papan berpaku, sekaligus mempelajari cara mencari Luas dan Keliling bangun datar, dengan cara mengukur panjang dan lebar bangun datar tersebut.