

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa, yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Secara umum dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan. Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang beragam tetap mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Pada prinsipnya, KTSP merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari SI, namun pengembangannya diserahkan kepada sekolah agar sesuai dengan kebutuhan sekolah itu sendiri. Pelaksanaan KTSP mengacu pada Permendiknas Nomor 24 Tahun 2006 tentang Pelaksanaan SI dan SKL. SI mencakup kerangka dasar dan struktur kurikulum, Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) setiap mata pelajaran pada setiap semester dari setiap jenis dan jenjang pendidikan dasar dan menengah. SI ditetapkan dengan Kepmendiknas No. 22 Tahun 2006. SKL merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan sebagaimana yang ditetapkan dengan Kepmendiknas No. 23 Tahun 2006. Salah satu mata pelajaran dalam KTSP yaitu Matematika.

Matematika menurut Russefendi dalam Prabawanto (2006:4) berpendapat bahwa ‘matematika adalah pola berfikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis’. Matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu lain. Oleh karena itu, penguasaan terhadap matematika mutlak diperlukan, dan konsep-konsep matematika harus dipahami dengan betul dan benar sejak dini. Tujuan pendidikan matematika dalam KTSP 2006 adalah dapat

memberikan mendidik siswa agar memahami konsep Matematika, memiliki keterampilan ilmiah, bersikap ilmiah dan religious. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar lebih banyak membahas tentang bilangan. Hal ini meliputi jenis – jenis bilangan dan cara pengoperasiannya yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Salah satu materi bilangan dalam pembelajaran Matematika di SD yaitu bilangan Romawi.

Sistem bilangan Romawi sudah ada sejak tiga abad yang lalu atau sekitar 300 tahun. Sistem penomoran Romawi menggunakan huruf alfabet untuk melambangkan angka numerik (Fathani, 2009: 150). Di Sekolah Dasar, materi bilangan Romawi hanya diajarkan sekali yaitu di kelas IV semester 2. Bukan berarti karena hanya diajarkan sekali maka bilangan Romawi merupakan materi yang tidak penting, tapi sebaliknya bilangan Romawi diajarkan di sekolah dasar itu penting. Seperti yang kita ketahui dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai bilangan Romawi, seperti dalam bab buku, tingkatan, penomoran alamat rumah, penomoran kelas, dan lain-lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa betapa pentingnya materi bilangan Romawi diajarkan di sekolah dasar, sehingga dalam pembelajarannya diharapkan tidak membosankan bagi siswa. Pada saat kelas IV siswa baru saja mengalami peralihan yakni dari kelas rendah ke kelas tinggi, sehingga pembelajaran yang mengandung unsur permainan masih sangat membantu guru dalam memberi pemahaman suatu konsep materi kepada siswanya.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara peneliti bersama guru kelas IV SD Negeri 3 Cibodas, dalam pembelajaran bilangan Romawi belum pernah menggunakan metode atau media yang dapat melibatkan siswa atau membuat siswa kreatif sehingga nilai siswa banyak yang di bawah KKM. Guru hanya menggunakan metode konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran. Jadi guru hanya menjelaskan materi di papan tulis dan memberikan latihan soal kepada siswa. Dengan pembelajaran yang seperti itu siswa tidak berperan aktif dan kurang dapat

menggali potensi siswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti berupaya untuk mengubah situasi belajar siswa menjadi tidak tertekan, menyenangkan, siswa lebih berperan aktif dan mudah dipahami yaitu dengan mengubah cara pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi. Cara pembelajaran tersebut yaitu dengan menggunakan alat peraga/praktik permainan TaliPAS.

Dalam situs <http://www.taliPAS.com> disebutkan bahwa PAS adalah kependekan dari *Play and Study* (Bermain dan Belajar), suatu alat permainan anak yang berfungsi sebagai alat belajar. Sistem bermain dan belajar PAS berasal dari Jerman Barat, dan mulai masuk ke Indonesia pada tahun 1996. Sampai saat ini telah banyak anak-anak dan orang tua yang merasakan manfaatnya. Tali PAS sendiri merupakan salah satu produk PAS, sehingga disebut Tali PAS. Dalam penelitian ini, penulis memanfaatkan permainan Tali PAS sebagai teknik untuk mempermudah mengingat/menambah pemahaman tentang Bilangan Romawi. Tali PAS bisa digunakan oleh semua orang. Karena caranya yang mudah membuat semua orang terutama anak-anak asyik bermain sambil memikirkan aneka macam jawaban dan tanda tanya dalam permainan edukatif ini. Keberhasilan sistem ini telah dibuktikan sejak 30 tahun terakhir di Eropa Barat, khususnya di Jerman. Cara menggunakannya yaitu dengan memilih soal yang bertuliskan bilangan Hindu – Arab dan mencocokkannya dengan bilangan Romawi yang benar yang sudah tertera di kartu. Permainan tali PAS cocok untuk siswa kelas IV yang masih senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan senang merasakan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada di sekolah itu maka peneliti mengadakan penelitian. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan salah satu jalan untuk para pendidik yang ingin menambah ilmu pengetahuan

dan melatih praktek pembelajaran di kelas dengan berbagai model yang akan mengaktifkan guru dan siswa dengan melakukan penelitian secara reflektif dengan melakukan kritik terhadap kekurangan dan berusaha memperbaikinya agar pendidikan benar – benar dapat menjadi bidang profesi (Mutiah, 2012:22).

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti melaksanakan penelitian tentang pengajaran menggunakan media TaliPAS pada materi bilangan Romawi, dengan judul “Penggunaan Media TaliPAS Pada Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Romawi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas IVB SDN 3 Cibodas Desa Suntenjaya Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2012-2013)”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibuat untuk memperjelas dan mengarahkan masalah yang akan diteliti, maka peneliti merumuskan permasalahan diatas melalui pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran pada pelajaran Matematika pada materi Bilangan Romawi dengan menggunakan media Tali PAS di kelas IVB SDN 3 Cibodas untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran pada pelajaran Matematika dalam materi Bilangan Romawi dengan menggunakan media Tali PAS di kelas IVB SDN 3 Cibodas untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika dalam materi Bilangan Romawi dengan menggunakan media Tali PAS di kelas IVB SDN 3 Cibodas?

C. Hipotesis Tindakan

Apabila dalam pembelajaran Matematika materi bilangan Romawi di kelas IVB SDN 3 Cibodas Desa Suntenjaya Kecamatan Lembang

Kabupaten Bandung Barat menggunakan media Tali *PAS* hasil belajar siswa akan meningkat.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah perencanaan pembelajaran pada pelajaran Matematika pada materi Bilangan Romawi dengan menggunakan media Tali *PAS* di kelas IVB SDN 3 Cibodas.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran pada pelajaran Matematika dalam materi Bilangan Romawi dengan menggunakan media Tali *PAS* di kelas IVB SDN 3 Cibodas.
3. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika dalam materi Bilangan Romawi dengan menggunakan media Tali *PAS* di kelas IVB SDN 3 Cibodas.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran dan manfaat diantaranya sebagai berikut :

- a. Bagi siswa :
 - 1) Meningkatkan pemahaman siswa mengenai bilangan romawi
 - 2) Membiasakan siswa belajar aktif.
- b. Bagi guru :
 - 1) Mendapatkan pengalaman tentang penggunaan media Tali*PAS* dalam pembelajaran Bilangan Romawi.
 - 2) Merupakan upaya peningkatan kemampuan dalam profesi guru.
- c. Bagi sekolah :
 - 1) Sebagai informasi untuk memberikan ketertarikan tenaga kependidikan agar lebih banyak menggunakan media dalam proses pembelajarannya untuk menunjang proses pembelajaran.

- 2) Memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas sekolah dalam melakukan inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Tali PAS

Media Tali PAS merupakan suatu alat perantara terbuat dari kertas berupa sebuah alat permainan yang berbasis belajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Heinich dalam Susilana dan Riyana (2008:5) menyatakan bahwa media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima (a receiver). Dalam situs (<http://www.taliPAS.com>) disebutkan bahwa PAS adalah kependekan dari *Play and Study* (Bermain dan Belajar), suatu alat permainan anak yang berfungsi sebagai alat belajar

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika adalah suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar yang berisikan materi pembelajaran yang menitikberatkan pada kekuatan logika, mengkaji hal – hal yang abstrak ke dalam konkrit.

Menurut Kline dalam Prabawanto (2006:4) bahwa:

Matematika itu bukan pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.

3. Bilangan Romawi

Yanti Turyanti, 2013

Penggunaan Media Tali Pas Pada Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Romawi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Biangan Romawi adalah sistem penomoran bilangan Romawi kuno yang biasa digunakan untuk penulisan bab, penomoran event olahraga atau olimpiade, penomoran halaman suatu naskah yang dituliskan dengan huruf alfabet kapital.

Sistem bilangan Romawi sudah ada sejak tiga abad yang lalu atau sekitar 300 tahun. Sistem penomoran Romawi menggunakan huruf alfabet untuk melambangkan angka numerik (Fathani, 2009: 150).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, berupa nilai yang didapat ketika siswa diberikan evaluasi oleh guru sebagai akibat dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Menurut Akhmad Sudrajat dalam Blognya mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah yaitu: (1) domain kognitif (pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika – matematika), (2) domain afektif (sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antarpribadi dan kecerdasan intrapribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional), dan (3) domain psikomotor (keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual, dan kecerdasan musikal).