

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Menurut BNSP (2006:417), mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Standar kompetensi dan kompetensi dasar matematika dalam dokumen ini disusun sebagai landasan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan tersebut di atas. Selain itu dimaksudkan pula untuk mengembangkan kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah dan mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain. Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi. Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika.

Matematika adalah salah satu pelajaran yang penting di sekolah dasar. Mata pelajaran matematika telah diperkenalkan sejak siswa menginjak kelas 1 Sekolah Dasar (SD). Secara rinci pada Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk mata pelajaran matematika SD/MI dinyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika di SD adalah:

- a. Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan.
- b. Mengembangkan aktivitas kreatif.
- c. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
- d. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan.

Pelajaran matematika di MI merupakan dasar atau landasan untuk pendidikan yang lebih tinggi. Seandainya dasar tersebut kurang kuat, maka pengaruhnya cukup besar dan sangat terasa, baik bagi siswa sendiri atau pun juga oleh para guru.

Dalam kenyataannya sering kali terjadi pada anak-anak usia dini sekitar 7 sampai 12 tahun terutama kelas 3 MI ke atas mengalami kejenuhan dalam belajar matematika. Menurut mereka mata pelajaran matematika itu menakutkan, paling sulit, menjenuhkan dan tidak menyenangkan. Persoalan matematika yang sering di hadapi peserta didik kelas 3 MI Darul Ulum Mojosarirejo-Driyorejo-Gresik adalah sering kali anak kurang terampil mengoperasikan aritmatika. Walaupun mereka mampu, tetapi kebanyakan dari mereka kurang tepat untuk menyelesaikan dan memahami persoalan dasar-dasar perkalian terutama dengan hasil bilangan dua angka, mereka masih belum menguasainya. Peneliti akan menyampaikan

metode hitung perkalian dengan menggunakan model area, dengan model area ini akan memberikan keuntungan. Di sinilah kewajiban seorang guru bahwa siswa harus lebih diarahkan untuk melakukan intruksi-intruksi, tidak seperti pada saat siswa diarahkan untuk melakukan strategi dan dengan model area ini akan menanamkan rasa senang terhadap materi pelajaran matematika tentang perkalian dengan memberi rangsangan atau dorongan agar siswa menyenangi pelajaran matematika dan mempermudah menyelesaikan persoalan pada materi perkalian.

Perkalian mungkin memang susah, tapi setidaknya seorang guru bahkan orang tua dapat membuatnya menjadi lebih menyenangkan. Salah satu hal yang bisa membuat anak-anak senang dengan matematika adalah kebebasan mereka bereksperimen dengan matematika tersebut. Karena anak-anak di usia inilah perlu ketrampilan kongnitif untuk meningkatkan kemampuan otaknya. Untuk meningkatkan kemampuan ketrampilan kongnitifnya yaitu salah satunya dengan bantuan media atau alat peraga.

Dr Reuven Feuerstein dan *israeli Clinical Phsycologist* dalam Campbell dkk (2006:49), mengeditifasikan pentingnya ketrampilan kongnitif yang menekankan pentingnya pembelajaran manusia. Feuerstein dan lainnya bekerja dengan program-program yang mengajar ketrampilan intelegensi, seperti instrumen pengayaan (*Instrumental enrichment*) dan alat ukur potensi belajar (*Learning potential assesment device*), menuntut bahwa mediasi secara sengaja pada proses-proses intelektual pokok, menghasilkan perolehan kongnitif yang besar. Dalam beberapa perkara, metode-metode Feuerstein menampakkan lompatan awal (*jump-start*) pembelajaran, ketika pembelajaran berhenti. Untuk meningkatkan pemikiran siswa mereka, pendidik di seluruh dunia sedang mencari salah satu program-program kongnitif Feuerstein yang disebut pembelajaran yang diberi perangkat media (*mediated learning*). Dalam penggunaan Mediated Learning, mediator mengevaluasi kompetensi-kompetensi kongnitif pelajar, dan mencari untuk mengembangkan kemampuan yang lemah.

Kemudian mengacu kepada buku Pedoman Pembuatan Alat Peraga Sederhana (Depdiknas, 2006:2), diharapkan guru-guru di sekolah yang sulit terjangkau dengan alat-alat atau sumber belajar buatan pabrik yang standar, sangat perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan mengembangkan sumber

belajar, juga peningkatan pemahaman materi subjek, dan pengelolaan kelas dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan meningkatkan ketiga kompetensi guru tersebut diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Hermahnita (2014:6) Pengertian alat peraga menurut para ahli, alat peraga dalam dunia pendidikan adalah hal yang mutlak harus digunakan oleh para guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keengganan penggunaan alat peraga sekarang ini banyak dirasakan oleh para guru dengan alasan ribet dan merepotkan. Para guru umumnya menggunakan metode ceramah yang dianggapnya lebih simpel dan sederhana serta mudah dilakukan, tanpa persiapan pun dapat langsung mengajar di kelas menyampaikan materi pembelajaran. Para ahli mempunyai pandangan yang berbeda-beda mengenai hakekat alat peraga. Seperti yang dikutip oleh Nasution dalam hermahnita (2014:6), Gagne menerapkan alat peraga sebagai sumber. Dia mendefinisikan alat peraga sebagai komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Siddiq, dkk (2008:35) alat peraga adalah alat yang dipergunakan untuk memperagakan benda yang diterangkan, baik dalam bentuk benda nyata, tiruan/model, atau gambar visual/audio visualnya.

Hamzah dalam Hermahnita (2014:6) bahwa Alat Peraga Pendidikan adalah adalah alat-alat yang dapat dilihat dan didengar untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif. Sedangkan yang dimaksud dengan alat peraga adalah “alat bantu dalam mengajar lebih efektif”.

Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran siswa, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya. Namun kenyataan yang terjadi, tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena pada saat mengajar tidak membuat silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, tidak menggunakan metode yang variatif, tidak menggunakan media dan alat peraga yang tepat. Sehingga menyebabkan siswa tidak senang dengan pelajaran Matematika, karena dalam menyajikan materi dengan cara menjelaskan, mencatat lalu memberi soal latihan.

Berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan pada proses pembelajaran Matematika menunjukkan bahwa dalam menyampaikan materi pelajaran, peneliti masih sangat kurang memanfaatkan alat peraga, sehingga proses pembelajaran

menjadi kurang menarik dan materi pelajaran yang disajikan sulit dipahami siswa. Untuk itu siswa terutama kelas 3 MI Darul Ulum Mojosarirejo-Driyorejo-Gresik perlu adanya media atau alat peraga dalam proses belajar mengajar, karena saat ini kurangnya alat peraga yang digunakan guru untuk menanamkan materi perkalian, walaupun telah berkembang macam-macam metode untuk berhitung. Pada intinya semua metode adalah baik, semua anak berhak untuk mempelajari teknik-teknik yang ada, sehingga mereka kaya akan suatu teknik. Dari banyaknya metode yang ada, metode yang belum pernah digunakan adalah dengan penggunaan model area. Dengan metode ini diharapkan dapat membantu ketrampilan kognitif siswa agar mengembangkan kemampuannya dan juga meningkatkan pemahaman materi mata pelajaran matematika, terutama dalam berhitung perkalian.

Maka dari itu guru dapat menggunakan model area sebagai proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan siswa yang kurang maksimal dalam materi perkalian. Media pendidikan sendiri dalam pemanfaatannya terkadang kebanyakan hanya untuk menghindari verbalisme belaka, atau hanya untuk selingan saja, sehingga sifat media yang digunakan hanya sebagai alat peragayang digunakan oleh guru.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di depan, bahwa pembelajaran matematika menjadi tolak ukur untuk penelitian ini. Oleh karenanya peneliti mengangkat judul "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA KELAS 3 MI DALAM MATERI PERKALIAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL AREA".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pentingnya ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pelajaran matematika masih menjadi momok yang menakutkan bagi siswa dan siswi kelas 3 pada MI Darul Ulum Mojosarirejo-Driyorejo-Gresik.
3. Minimnya sarana prasarana untuk pendukung pelajaran matematika di MI Darul Ulum Mojosarirejo-Driyorejo-Gresik, khususnya kelas 3.

1.3 Fokus Masalah

Pada penelitian ini adapun hal-hal yang membatasi adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan siswa kelas 3 MI Darul ulum Mojosarirejo-Driyorejo-Gresik dalam materi perkalian dengan menggunakan model area.
2. Penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas 3 MI Darul Ulum Mojosarirejo-Driyorejo-Gresik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan model area dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas 3 MI Darul Ulum Mojosarirejo-Driyorejo-Gresik pada materi perkalian?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan model area dalam materi perkalian?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan model area dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas 3 MI Darul Ulum Mojosarirejo-Driyorejo-Gresik pada materi perkalian.
2. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan model area dalam materi perkalian sehingga dihasilkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

1.6 Indikator Keberhasilan

Peneliti menetapkan kriteria keberhasilan tindakan yang dilaksanakan dengan kriteria sebagai berikut:

“Jika 70% dari jumlah siswa dalam satu kelas telah mencapai hasil belajar (individu siswa) dengan nilai ≥ 60 KKM, maka tindakan sudah dapat disebut berhasil.”

1.7 Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Penggunaan model area dalam perkalian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi.
 - b. Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, kreatif, dan menyenangkan.
2. Bagi Guru
 - a. Meningkatkan kreatifitas guru dalam menemukan strategi pembelajaran yang tepat.
 - b. Sebagai masukan bagi guru MI Darul Ulum Mojosarirejo-Driyorejo-Gresik dalam mengajarkan matematika pada perkalian dengan model area.
3. Bagi Sekolah
 - a. Sebagai masukan untuk perbaikan proses pembelajaran di dalam kelas dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa dalam perkalian.
 - b. Dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam proses pembelajaran matematika.