

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis. Menurut Sumardiyono (2004:28) secara umum definisi matematika dapat dideskripsikan sebagai berikut, di antaranya: Matematika sebagai struktur yang terorganisir, Matematika sebagai alat (tool), Matematika sebagai pola pikir deduktif, Matematika sebagai cara bernalar (the way of thinking), Matematika sebagai bahasa artifisial, Matematika sebagai seni yang kreatif. Matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan. Disamping itu, matematika adalah ilmu bantu dalam menginterpretasikan berbagai ide dan kesimpulan. Mata pelajaran matematika ini sangat penting untuk dipelajari, karena dalam kehidupan sehari-hari kita tidak akan terlepas dari pelajaran ini. Dengan mempelajari mata pelajaran matematika, kita dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan melatih cara berfikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan.

Dalam Al-Qur'an Surat Yunus ayat 5, Allah SWT berfirman sebagai berikut:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ٥

Artinya: "Dia-lah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui."

Dari ayat tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan menghitung sangat penting agar manusia dapat mengetahui perhitungan tahun dan waktu dengan 11 perjalanan matahari dan bulan. Tidak hanya perhitungan tentang waktu, tetapi juga tentang zakat atau pembagian hak waris, semua perkara tersebut membutuhkan perhitungan. Oleh karena itu manusia harus memiliki kemampuan untuk menghitung

Djamarah dan Zain (2010:121) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pada pembelajaran matematika sangat memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Media pada matematika akan membawa setiap siswa dapat menerima pelajaran secara efektif. Tentunya seorang guru harus dituntut untuk mampu mengembangkan serta menerapkannya dalam proses pembelajaran. Supaya efektifitas pembelajaran matematika akan berjalan dengan baik dan berkualitas, guru harus pandai-pandai untuk menerapkan pendekatan dan menggunakan media yang sesuai, maka diharapkan nilai siswa mencapai KKM yang telah ditentukan. Perkembangan kurikulum sekarang ini sangat melihat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (Musnidatul, dkk., 2017:2). Pembelajaran matematika di sekolah cenderung pada ketercapaian target materi menurut kurikulum atau buku ajar yang dipakai sebagai buku wajib, bukan pada pemahaman materi yang dipelajari. Siswa cenderung menghafal konsep-konsep matematika, sering kali dengan mengulang-ulang menyebutkan definisi yang diberikan oleh guru yang tertulis di dalam buku, tanpa memahami maksud dan isinya. Jika konsep-konsep dasar diterima siswa secara salah, maka sangat sukar untuk memperbaikinya kembali. Kalau siswa bersifat terbuka masih ada harapan untuk memperbaikinya. Namun jika siswa hanya bersifat pasif, tidak pernah memberi umpan balik dalam bentuk pertanyaan atau menjawab pertanyaan dari guru maka kesalahan itu akan dibawa terus sampai pada suatu saat dia menyadari bahwa konsep yang dia miliki adalah keliru.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang terjadi di SD Islam Saroja Kutisari, Kecamatan Tenggilis Mejoyo, Surabaya, diperoleh gambaran permasalahan pengajaran matematika khususnya pada mata pelajaran matematika, yaitu nilai dari beberapa siswa tidak mencapai KKM yang telah ditentukan. Kompetensi Dasar dan Indikator yang tidak mencapai KKM tersebut adalah pada Kompetensi Dasar: Menemukan rumus keliling dan luas lingkaran melalui suatu percobaan. Jumlah siswa yang memperoleh nilai memenuhi KKM pada kompetensi dasar tersebut hanya 62% dari 21 siswa. Permasalahan ini karena pertama, pendekatan yang tidak efektif dan inovatif. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif untuk mengajukan pertanyaan, mengutarakan ide, maupun mengerjakan soal-soal latihan dalam

pembelajaran serta siswa belum menunjukkan kreativitas untuk melakukan percobaan-percobaan yang dapat meningkatkan pemahaman. Kedua, siswa kurang mampu mengkomunikasikan/mempresentasikan materi yang telah dipelajari baik melalui gagasan, tanggapan, atau lambang. Guru hanya mengajukan pertanyaan yang umumnya hanya untuk mengingat fakta dan bukan untuk mendeskripsikan sifat-sifat suatu konsep. Ketiga, materi ajar matematika yang abstrak, dalam penyampaian guru jarang menggunakan media dan alat peraga yang sesuai. Sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan. Siswa kurang terlibat penuh, baik fisik (melakukan latihan, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas) maupun mental (memikirkan jawaban, merenungkan, membayangkan) konsep tersebut.

Dalam rangka memecahkan masalah tersebut di atas, agar proses belajar mengajar berhasil dengan baik maka diperlukan metode, media dan strategi mengajar. Untuk itu upaya yang ditempuh adalah dengan memperbaiki pembelajaran dengan menggunakan media untuk memotivasi siswa pada pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu potongan gabus, dalam hal ini penulis sebut sebagai Toga. Penggunaan media Toga ini dapat membantu meningkatkan prestasi siswa dalam belajar mata pelajaran matematika, khususnya materi menghitung keliling dan luas lingkaran. Selain itu, diharapkan setelah perbaikan selesai pada akhirnya dapat meningkat hasil belajar atau prestasi belajar mata pelajaran matematika.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang teridentifikasi, maka disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran matematika materi menghitung keliling dan luas lingkaran dengan menggunakan media Toga?
2. Bagaimana respon siswa pada pembelajaran matematika materi menghitung keliling dan luas lingkaran dengan menggunakan media Toga?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi menghitung keliling dan luas lingkaran dengan menggunakan media Toga?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran matematika materi menghitung keliling dan luas lingkaran dengan menggunakan media Toga
2. Mendeskripsikan respon siswa pada pembelajaran matematika materi menghitung keliling dan luas lingkaran dengan menggunakan media Toga
3. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi menghitung keliling dan luas lingkaran dengan menggunakan media Toga

1.4 Indikator Keberhasilan

Aktivitas siswa pada aspek afektif jika lebih dari sama dengan 60% adalah baik (afektif $\geq 60\%$) dan pada aspek psikomotor jika lebih dari sama dengan 70% maka memiliki kriteria baik (psikomotor $\geq 70\%$). Kemampuan guru dalam mengelola dan menerapkan media pembelajaran di kelas adalah berkriteria baik. Respon siswa untuk pernyataan positif (respon $\geq 70\%$). Indikator keberhasilan siswa apabila 70% dari siswa di dalam kelas memperoleh nilai ≥ 70 (Kriteria Ketuntasan Minimal).

1.5 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan akan memberikan beberapa manfaat, yaitu:

1. Manfaat Penelitian bagi Guru

Adapun manfaat penelitian bagi guru meliputi :

- a. Guru dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelola, sehingga pada akhirnya dapat menimbulkan rasa puas bagi guru karena telah melakukan sesuatu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dikelolanya.
- b. Guru dapat mengembangkan profesionalitasnya, karena dia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelola.
- c. Guru memperoleh untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya melalui penelitian yang dilakukannya.

2. Manfaat Penelitian bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa meliputi :

- a. Dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran dan dalam upaya mencapai hasil prestasi belajar yang optimal.
- b. Perilaku guru peneliti dapat menjadi model bagi siswanya, sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajarnya sendiri.
- c. Siswa merasa akan memperoleh perhatian khusus dari guru, sehingga lebih meningkatkan motivasinya dalam belajar.

3. Manfaat Penelitian bagi Sekolah

Bagi sekolah dengan adanya penelitian ini akan memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

- a. Sekolah lebih berkembang karena adanya peningkatan atau kemajuan pada diri guru dan pendidikan.
- b. Hubungan sesama guru dan warga sekolah yang sehat dan tumbuh dari rasa saling membutuhkan akan menumbuhkan kerjasama yang kondusif untuk memajukan sekolah.

