

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika sebagai media untuk melatih berfikir inovatif, kritis, kreatif, mandiri dan mampu menyelesaikan masalah . Hal ini membuktikan pentingnya peran matematika dalam kehidupan sehari-hari. Matematika dalam kehidupan sehari-hari digunakan dipasar, dalam industry dan dalam perdagangan.

Pentingnya pembelajaran matematika berbanding terbalik dengan hasil belajar matematika, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada SDN 28 Tibawa Kabupaten Gorontalo, peneliti menemukan bahwa pada materi kubus dan balok hasil belajar siswa yang mencapai KKM (70) hanya mencapai 47 %

Berdasarkan fakta yang telah peneliti temukan, peneliti melakukan wawancara dengan guru di SDN 28 Tibawa untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran matematika pada materi kubus dan balok yang terjadi di SDN 28 Tibawa Kabupaten Gorontalo, dari hasil wawancara peneliti mendapatkan bahwa masalah yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran matematika adalah siswa, lebih suka bermain dibanding aktif pada proses pembelajaran, masalah ini terjadi disebabkan oleh sifat anak-anak dari sekolah dasar yang masih suka bermain sehingga guru sulit menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan ketika proses pembelajaran dilakukan dalam kelompok maka siswa bukan berkelompok dalam pembelajaran tapi akan berkekelompok untuk bermain.

Melihat fakta ini peneliti melakukan wawancara dengan sebarang siswa yang peneliti pilih dari kelas 5 sampai kelas 6, dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa siswa menganggap pembelajaran matematika pada materi kubus dan balok kurang menyenangkan dan membosankan sehingga mereka lebih suka untuk bermain di banding memperhatikan guru yang sedang mengajar. Karena siswa tidak memperhatikan guru yang mengajar hal ini mengakibatkan siswa kehilangan dasar-dasar matematika terutama pada konsep kubus dan balok yang di ajarkan guru pada sekolah dasar sehingga ketika materi pindah ke level yang lebih tinggi pada Sekolah Menengah Pertama, siswa akan mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran matematika dan hal ini membuat siswa malas untuk belajar dan menganggap matematika itu sulit dan membosankan.

Pembelajaran hendaknya dapat memanfaatkan lingkungan siswa sebagai sumber belajar. Seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengikuti gaya belajar siswa sekolah dasar yakni belajar selaknya bermain, untuk itu dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang yang menciptakan suasana yang menyenangkan, membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran matematika dan dapat membuat seluruh siswa aktif pada pembelajaran matematika terutama pada tingkat sekolah dasar khususnya pada materi kubus dan balok karena dasar-dasar matematika di berikan pada saat sekolah dasar, jika siswa sudah tidak tertarik sejak sekolah dasar pada matematika maka hal ini akan terus berlanjut pada tingkat sekolah selanjutnya, hal ini di sebabkan materi matematika itu berkesinambungan jika

siswa kehilangan dasar-dasar matematika pada sekolah dasar maka pada materi selanjutnya siswa tidak akan paham serta akan membuat siswa merasa matematika sulit, membosankan dan akhirnya mereka tidak akan berminat dengan pelajaran matematika dan hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Salah satu alternatif pendekatan pembelajaran matematika adalah menggunakan permainan dalam pembelajaran. Salah satu yang menjadi permainan yang digemari anak-anak adalah kartu kuartet, kartu kuartet di modifikasi sehingga menjadi media pembelajaran, media pembelajaran dapat membuat konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi kongret. Kartu kuartet yang berisikan materi kubus dan balok dan gambar-gambar kubus dan balok yang menarik perhatian siswa dapat menghadirkan konsep kubus dan balok yang bersifat abstrak menjadi kongkret. Sehingga media kartu kuartet yang di gunakan dengan cara bermain membuat kelas menjadi hidup, suasana belajar ceria dan semangat.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “ *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kubus dan Balok dengan Menggunakan Media Kartu Kuartet di Kelas IV SDN 28 Tibawa*”

1.2 Identifikasi Masalah

- 1) Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran
- 2) Siswa tidak aktif dalam kelompok
- 3) Siswa lebih suka bermain dalam proses pembelajaran

- 4) Siswa tidak memperhatikan guru dalam proses pembelajaran
- 5) Rendahnya hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok yakni hanya mencapai 47 % yang mencapai KKM

1.3 Rumusan Masalah

Apakah dengan menggunakan media kartu kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok di kelas IV SDN 28 Tibawa ?

1.4 Pemecahan Masalah

Menurut Mujiono (1994 : 31) dalam Sundayana (2015: 25) dalam proses belajar mengajar ada empat komponen yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa, yaitu bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar serta guru sebagai subyek pembelajaran. Komponen-komponen tersebut sangat penting dalam proses pembelajaran, sehingga melemahnya satu atau lebih komponen dapat menghambat tercapainya tujuan belajar yang optimal.

Sundayana (2015 : 24) menyatakan bahwa kerumitan bahan pelajaran dapat disederhanakan dengan menggunakan media pembelajaran. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat. Media disini sangat penting untuk menarik minat belajar siswa membuat siswa antusias dengan materi yang di berikan. Penggunaan media pembelajaran dalam membantu pengajar dalam menyampaikan materi sehingga lebih menarik para siswa memahami materi yang disampaikan secara baik dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok di kelas IV SDN 28 Tibawa dengan menggunakan media kartu kuartet.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang di harapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah :

1) Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan hasil belajar materi kubus dan balok dengan menggunakan kartu kuartet dan pembelajaran akan menyenangkan

2) Bagi Guru

Sebagai bahan referensi dan guru juga medapatkan media pembelajaran

3) Bagi sekolah

Peneliti berharap penelitian ini dapat di jadikan sebagai tolak ukur untuk meningkatkan mutu sekolah

4) Bagi peneliti

Sebagai bahan acuan dan masukan bagi peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas pendidikan,