

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang universal dan mendasari perkembangan ilmu pengetahuan lain serta perkembangan teknologi (IPTEK). Makin tinggi perkembangan IPTEK makin banyak membutuhkan matematika melalui perhitungan-perhitungan dan rumus-rumus yang digunakan. Untuk itu matematika perlu diajarkan sejak dari pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pada pembelajaran matematika di SD siswa dapat terlatih berpikir logis, kritis, terstruktur dan sistematis. Selain itu materi ajar matematika pada hakekatnya disusun secara terstruktur dan terorganisasikan dengan baik sehingga terdapat unsur-unsur keteraturan, keterhubungan dan keterkaitan antara satu materi kemateri berikutnya. Karena itu, siswa yang kurang menguasai materi ajar matematika di SD akan mengalami kesulitan belajar matematika pada jejang pendidikan lebih lanjut. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pembelajaran matematika di SD.

Disamping itu perlunya pembelajaran matematika di SD, di sisi lain banyak siswa SD yang kurang gemar belajar matematika, umumnya mereka memandang bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dipelajari, membosankan, membingungkan. Hal ini membuat siswa kurang aktif belajar serta kurang memperhatikan penjelasan guru yang ditandai dengan rendahnya hasil belajar.

Kondisi pembelajaran matematika di uraika di atas menjadi tantangan bagi guru pengajarnya. Sebagai seorang guru yang profesional hendaknya bertanggung jawab terhadap hasil belajar pada siswanya. Karen itu, guru perlu mencari cara agar dapat mengemas proses pembelajaran agar siswa dapat belajar secara optimal.

Salah satu materi yang diajarkan pada pembelajaran matematika di SD adalah FPB dan KPK. Pada hakekatnya objek penelaan materi ajar FPB dan KPK bersifat abstrak, sehingga membuat siswa menjadi kurang paham dan kurang aktif belajar. Dalam ruang lingkup aritmatika (berhitung) termasuk di dalamnya yaitu pembelajaran FPB dan KPK yang diajarkan dari kelas IV sampai kelas VI. Pada

materi FPB dan KPK siswa harus melibatkan kemampuan berfikir seperti mendengarkan informasi dengan cermat, berdiskusi dengan teman sekelas, bertanya, menjawab pertanyaan, dan dapat menyimpulkan. Adapun kegiatan yang dilakukan siswa yang melibatkan emosi seperti gemar belajar menghargai pendapat teman, semangat dalam belajar, berani, dan kesungguhan dalam berdiskusi. Apabila tidak dilakukan maka pembelajaran FPB dan KPK tidak akan berjalan secara efektif dan efisien. Untuk menghadapi permasalahan tersebut seorang guru harus memiliki strategi atau penggunaan alat peraga yang tepat sesuai dengan materi yang di ajarkan. Sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan efektif.

Tapi kenyataan dilapangan, sesuai hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 47 Hulontalangi Kota Gorontalo, hasil belajar pada materi FPB dan KPK pada siswa kelas IV masih tergolong rendah. Hal ini didukung dengan hasil ulangan harian matematika siswa diperoleh data yakni 12 dari 14 siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ada di sekolah tersebut. Pada materi FPB dan KPK, siswa mengalami kesulitan menentukan faktor-faktor pembagian dan faktor perkalian suatu bilangan. Hal ini disebabkan karena siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa bersifat pasif yang menimbulkan rasa jenuh dan bosan dalam diri siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dan kurangnya media/alat peraga dalam proses pembelajaran, Khususnya pada pembahasan FPB dan KPK. Akibatnya siswa sulit memahami materi ajar yang disajikan secara abstrak serta memotivasi siswa untuk belajar berkurang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan salah satu alternatif yaitu dengan penggunaan alat peraga . penggunaan alat peraga ini bertujuan untuk mengkonkritkan hal yang masi abstrak pada benak siswa.alat peraga yang dapat digunakan dalam pengajaran Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) adalah dengan menggunakan alat peraga permainan dakon bilangan. Penggunaan alat peraga permainan dakon bilangan dapat memotifasi belajar siswa sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran dan membuat belajar mengajar menjadi menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Permainan Dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar FPB dan KPK Bilangan Asli Pada Siswa Kelas IV SDN 47 Hulontalangi Kota Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar FPB dan KPK rendah, kurangnya media pembelajaran dalam memfasilitasi siswa aktif belajar .

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat Pengaruh Permainan Dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar FPB dan KPK Bilangan Asli Pada Siswa Kelas IV SDN 47 Hulontalangi Kota Gorontalo”.

1.3 Tujuan Peneliti

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Permainan Dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar FPB dan KPK Bilangan Asli Pada Siswa Kelas IV SDN 47 Hulontalangi Kota Gorontalo

1.4 Manfaat Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi .

1. Siswa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai umpan balik untuk mengetahui hasil belajar siswa serta untuk menambah motivasi belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran FPB dan KPK dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar

2. Guru

Sebagai bahan masukan agar guru dapat mengoptimalkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.

3. Sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah tempat peneliti dan sekolah dasar lain dalam meningkatkan profesional guru dan tenaga pendidik yang lain.

4. Peneliti

Menambah wawasan dalam hal ini peningkatan profesional guru, serta memperoleh pengetahuan tentang media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran matematika.