**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat cepat dalam berbagai aspek termasuk dalam bidang pendidikan, merupakan upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efisiensi. Sehingga sistem pendidikan di Indonesia pun ternyata telah mengalami banyak perubahan .Perubahan-perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan. Akibat pengaruh itu pendidikan semakin mengalami kemajuan.

Sejalan dengan kemajuan tersebut, maka dewasa ini pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan tersebut yakni terjadi pada perubahan kurikulum yang dulu menggunakan kurikulum 2013 lahir sebagai pembaharuan dari Kurikulum KTSP 2006 dan Kurikulum Berbasis kompetensi 2004 yang disesuaikan dengan Standar Nasional Pendidikan. Dikarenakan ada perubahan peraturan pemerintah yakni permendikbud no 160 tahun 2014 yang menyatakan bahwa “ Sekolah yang baru menggunakan kurikulum 2013 selama satu semester maka sekolah tersebut bisa menggunakan kurikulum yang dulu yakni kurikulum KTSP dan sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013 selama 3 semester maka sekolah tersebut bisa menerapkan terus kurikulum 2013”. Sehingga ditempat Sekolah yang saya lakukan penelitian sekarang menggunakan kurikulum KTSP. Salah satu komponen penting dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 yakni mata pelajaran Matematika merupakan Ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi dan informasi, Pembelajaran matematika didasari dengan kemampuan dalam mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lainnya.

Matematika dipelajari dengan tujuan untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan dan konsep secara berfikir logis, analitis, sistimatis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan untuk memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif, sehingga bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

 Pembelajaran matematika memerlukan pemahaman yang lebih tinggi, seorang guru harus dapat menyajikan konsep ini secara awal serta konkrit, dan menghubungkan dengan benda-benda yang lebih nyata sehingga siswa dapat memahami konsep lebih mudah. Pernyataan tersebut didasarkan atas pandangan Ruseffendi, (1990: 40) yang menyatakan bahwa “ Konsep dapat dipelajari dengan baik oleh siswa bila penyajiannya dimulai dengan benda-benda konkrit yang beraneka ragam”. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tahap kemampuan berpikir anak usia sekolah dasar harus dikaitkan dengan hal-hal bersifat nyata, serta untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep keliling dan luas bangun datar dalam proses pembelajarannya diperlukan alat peraga sebagai penjelas konsep.

Maka guru harus dapat memilih dan menggunakan model dan metode pembelajaran yang dapat menunjang siswa dalam memahami materi yang diajarkan**.** Guru dengan mendominasi dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang menyebabkan siwa kurang motivasi dalam pembelajaran yang dipelajarinya karena guru kurang bervariatif dalam pembelajaran dan jarang menggunaan alat peraga.

Penggunaan Alat peraga juga dapat meningkatkan motivasi belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menimbulkan minat, menciptakan suasana yang menyenangkan untuk semua pihak. Menurut Team MKPBM (2001 :23), keuntungan yang akan diperoleh dengan menggunakan alat peraga adalah memotivasi guru dan siswa, menyajikan konsep abstrak dalam bentuk konkret, hubungan antara konsep luas dengan benda-benda di sekitar mudah dipahami,dan memperbanyak media yang dapat dijadikan sebagai alat penelitian. Kesulitan yang dialami siswa lebih diperkuat oleh hasil belajar matematika yang rendah, terutama dalam konsep bangun datar. Permasalahan siswa terhadap materi tersebut disebabkan guru jarang menggunakan alat peraga dan menggunakan model pembelajaran yang bervariatif. Temuan peneliti dilapangan bahwa hasil belajar siswa masih banyak yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Kesulitan yang dialami siswa pada saat mempelajari konsep matematika, diakibatkan siswa kurang memahami prasyarat dari menghitung/menentukan luas bangun datar tersebut sehingga hasil belajar siswa rendah. Maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengurangi kesulitan yang dialami siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari latar belakang tersebut di atas maka penulis dalam penelitian ini mengambil judul "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Alat Peraga Pada pada Pembelajaran Matematika tentang Bangun Datar di Kelas IV SDN Gumuruh 9**".**

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil survey dan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDN Gumuruh 9 jarang menggunakan Alat Peraga.
2. Kurangnya penggunaan model-model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran matematika.
3. Rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.
4. Proses pembelajaran jarang menggunakan metode demontrasi.
5. **Rumusan dan Batasan Masalah**
6. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Rumusan umum:

Apakah melalui Alat peraga dapat meningkatkan Motivasi dan hasil belajar siswa mengenai luas bangun datar di kelas IV SDN Gumuruh 9 ?

1. Rumusan khusus:
2. Bagaimanakah cara menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran matematika bangun datar agar motivasi dan hasil belajar siswa meningkat pada kelas IV di SDN Gumuruh 9 Tahun pelajaran 2015/2016?
3. Bagaimanakah penerapan Alat peraga kertas berpetak pada mata pelajaran matematika tentang luas bangun datar sederhana pada kelas IV di SDN Gumuruh 9 Tahun pelajaran 2015/2016?
4. Apakah alat Peraga tersebut dapat meningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika tentang keliling luas bangun datar sederhana pada kelas IV SDN Gumuruh 9?
5. Apakah alat peraga tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajarann Matematika tentang luas bangun datar sederhana pada kelas IV SDN Gumuruh 9?
6. **Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi diatas dan supaya penelitian ini tidak terlalu luas maka masalahnya di batasi sebagai berikut:

1. Materi ajar yang diterima siswa selama penelitian berlangsung adalah materi luas bangun datar sederhana.
2. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika mengenai luas bangun datar sederhana.
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model demontrasi dengan menggunakan Alat peraga kertas berpetak.
4. **Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Tujuan umum:

Meningkatkan motivasi dan Prestasi belajar siswa kelas IV pada materi Bahasan luas bangun datar melalui Alat peraga.

1. Tujuan khusus:
2. Menyusun RPP pada materi Luas bangun datar sederhana agar Motivasi dan hasil belajar siswa meningkat pada kelas IV di SDN Gumuruh Tahun pelajaran 2015/2016.
3. Menerapkan Alat peraga khususnya dikelas IV SDN Gumuruh mengenai materi luas bangun datar sederhana.
4. Meningkatkan Motivasi siswa kelas IV pada mengenai luas bangun datar sederhana SDN Gumuruh tahun pelajaran 2015/2016.
5. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mengenai materi luas bangun datar sederhana SDN gumuruh tahun pelajaran 2015/2016.
6. **Manfaat Penelitian**
	1. **Manfaat Teoritis**

Bahwa penggunaan Alat Peraga dalam pembelajaran merupakan salah satu cara alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnyan dalam pembelajran matematika mengenai materi keliling dan luas bangun datar. Dalam teknik ini siswa dilatih untuk menerapkan materi nyang abstrak menjadi konkret, sehingga dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajran.Secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi pada model pembelajaran matematika yang berupa pergeseran dari pembelajaran yang tidak hanya belajar menghitung luas bangun ruang yang abstrak tetapi belajar menghitung bangun ruang yang nyata.

* 1. **Manfaat Praktis**
1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan agar siswa mendapat pengalaman secara langsung menggunakan alat peraga pada pembelajaran matematika dalam materi keliling dan luas bangun datar.

1. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Matematika khususnya mengenai keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV sekolah dasar.

1. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menembah informasi tentang penggunaan alat peraga khusunya dalam pembelajaran matematika mengenai keliling dan luas bangun datar.

1. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan agar peneliti selanjutnya mendapatkan pengalaman nyata dan dapat menerapkan Alat peraga dalam pembelajaran matematika.

1. Bagi PGSD

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi PGSD sebagai bahan kajian yang lebih mendalam guna meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga.