

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PENELITIAN

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Pembangunan dalam bidang pendidikan merupakan sarana yang tepat dalam memperbaiki kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Semakin baik kualitas pendidikan di Indonesia, maka akan semakin baik pula kualitas sumber daya manusia yang ada di Indonesia. Untuk itu perbaikan dalam bidang pendidikan perlu mendapat perhatian lebih dari pemerintah, masyarakat, dan pengelola pendidikan pada khususnya. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang dijelaskan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003, yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan di Indonesia selalu mengalami proses penyempurnaan guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Berbagai cara telah dilakukan oleh pemerintah maupun pengelola pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Seperti yang dilakukan pemerintah yaitu dengan cara perubahan kurikulum, pemerintah menginginkan pemberlakuan kurikulum yang dapat diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kreatif, inovatif dan mandiri. Begitu pula yang dilakukan oleh tenaga pendidik, guru berusaha sepenuhnya untuk memperbaiki kualitas pengajarnya dengan cara memberikan metode-metode yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari.

Guru mempunyai peranan penting dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Djamarah (2006: 114) “Guru yang mengajar, anak didik yang belajar. Maka guru adalah orang yang menciptakan lingkungan belajar bagi kepentingan belajar anak didik”. Seorang guru bukan hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik namun juga harus menciptakan kondisi dan situasi dimana pembelajaran dapat berlangsung aktif. Menurut Hamalik (2012: 27) menyatakan bahwa guru merupakan *keyperson* dalam kelas. Guru yang memimpin dan mengarahkan kegiatan belajar para siswanya. Guru yang paling banyak berhubungan dengan para siswa dibandingkan dengan personel sekolah lainnya. Menurut Djamarah (2006: 115) menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, pendekatan yang guru ambil akan menghasilkan kegiatan anak didik yang bermacam-macam. Namun fakta yang terjadi, guru masih dianggap sebagai sumber utama belajar yang paling benar. Sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik cenderung ditempatkan sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya minat dan keaktifan peserta didik berkurang selama proses pembelajaran. Sikap pasif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran hampir terjadi pada semua mata pelajaran termasuk matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari jenjang pendidikan dasar yang mencakup penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Namun, bagi sebagian peserta didik matematika bukan merupakan pelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik akan merasa bosan saat belajar matematika. Ada yang beranggapan matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, banyak menghafal rumus dan banyak menghitung. Menurut Abdusysakir (2007: 5) orang Arab, menyebutkan matematika dengan ‘ilmu al-hisab yang berarti ilmu berhitung. Di Indonesia, matematika disebut dengan ilmu pasti dan ilmu hitung. Sebagaimana orang Indonesia memberikan plesetan menyebut matematika dengan “matimatian” karena sulitnya mempelajari matematika. Seperti halnya dalam perhitungan perkalian pada kelas IV yang telah mengenal cara berhitung perkalian bersusun pendek.

Dalam penggunaan cara bersusun pendek, biasanya peserta didik kelas IV di Miftahul Ulum Gredek mengalami kekeliruan dalam proses berhitung yang sama seperti:

1. Dalam mengalikan masih ada yang tidak sesuai dengan langkah-langkah teknik bersusun, yaitu salah dalam mengoperasikannya.
2. Ketika mengalikan dan hasilnya lebih dari 10 biasanya salah atau lupa meletakkan angka yang disimpan.

Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dibuat menarik dan menyenangkan dengan menggunakan metode yang kreatif dan inovatif yang mudah dipahami peserta didik agar mereka menyukai pelajaran matematika. Hal ini menjadi tugas guru untuk mencari cara yang kreatif, inovatif dan mencari metode berhitung yang mempermudah peserta didik dalam belajar perkalian.

Banyak cara dan metode yang dapat digunakan oleh guru untuk dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam operasi hitung perkalian, diantaranya yaitu dengan menggunakan teknik *Rabdologia Napier bone's*. Menghitung perkalian dengan menggunakan teknik hitung *Rabdologia Napierbone's* diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih mudah dalam menghitung perkalian. Untuk membantu menyelesaikan perhitungan biasanya teknik hitung *Rabdologia Napier Bone's* dibantu dengan menggunakan media batang napier. Menurut Djamarah (2006: 121) bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Teknik *Rabdologia Napier bone's* adalah teknik menerjemahkan suatu persoalan-persoalan perkalian menjadi persoalan penjumlahan.

Selain menerapkan metode pembelajaran, guru juga dapat menggunakan media pembelajaran untuk dapat menunjang proses belajar mengajar. Media dapat menyampaikan pesan secara nyata kepada peserta didik sehingga mereka dapat menerapkan secara langsung untuk dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan guru. Media juga dapat menarik minat peserta didik agar dapat lebih menyukai matematika sehingga mereka tidak menjadi bosan ataupun

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Pembelajaran Matematika teknik *Rabdiologia Napier Bone’s* materi Perkalian kelas IV MI MIFTAHUL ULUM GREDEK”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran matematika Teknik *Rabdiologia Napier Bone’s* materi perkalian kelas IV MI Miftahul Ulum Gredek?
2. Bagaimana aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran matematika Teknik *Rabdiologia Napier Bone’s* materi perkalian kelas IV MI Miftahul Ulum Gredek?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menerapkan pembelajaran matematika Teknik *Rabdiologia Napier Bone’s* Materi perkalian kelas IV MI Miftahul Ulum Gredek ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Kemampuan guru dalam penerapan pembelajaran matematika Teknik *Rabdiologia Napier Bone’s* materi perkalian kelas IV MI Mitahul Ulum Gredek.
2. Aktifitas peserta didik dalam proses penerapan pembelajaran matematika Teknik *Rabdiologia Napier Bone’s* materi perkalian kelas IV MI Miftahul Ulum Gredek.
3. Hasil belajar peserta didik setelah penerapan pembelajaran matematika Teknik *Rabdiologia Napier Bone’s* Materi Perkalian Kelas IV MI Miftahul Ulum Gredek.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat, bagi :

a. Bagi guru

1. Menambah wawasan untuk menerapkan teknik pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
2. Memberi alternatif penggunaan media pembelajaran yang tepat, efektif, dan efisien sebagai alternatif untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif.

b. Bagi peserta didik

1. Untuk mempermudah peserta didik dalam menerima pelajaran pada materi perkalian pada khususnya.
2. Diharapkan memotivasi peserta didik agar lebih menyukai pelajaran matematika.

1.5 DEFINISI OPERASIONAL, ASUMSI, DAN BATASAN MASALAH

1.5.1 Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam penafsiran pada penelitian ini, maka perlu didefinisikan beberapa istilah sebagai berikut :

1. Teknik *Rabdiologia Napier bone's* adalah teknik menghitung perkalian dengan menerjemahkan masalah perkalian menjadi masalah penjumlahan yang mudah dipahami.
2. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah kesanggupan guru dalam menyelenggarakan dan menerapkan setiap langkah-langkah pembelajaran dengan teknik *Rabdiologia Napier Bone's* dengan menggunakan media papan napier pada materi perkalian.
3. Aktifitas peserta didik adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik selama proses penerapan pembelajaran dengan teknik *Rabdiologia Napier Bone's* menggunakan media papan napier pada materi perkalian.

4. Media papan napier adalah media pembelajaran yang terdiri dari satu set batang yang disusun untuk menghitung perkalian dengan cara menjumlahkan angka yang diletakkan didalamnya.
5. Hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengerjakan tes akhir pada materi operasi bilangan bulat setelah diajarkan dengan teknik *Rabdiologia Napier Bone's* dengan menggunakan media papan napier pada materi perkalian.
6. Ketuntasan hasil belajar adalah pencapaian hasil belajar yang telah diajarkan dan diukur dari hasil pekerjaan atau setelah melaksanakan pembelajaran.

1.5.2 Asumsi

Sebagai dasar pemikiran untuk melakukan penelitian, maka penulis berasumsi sebagai berikut :

1. Pengamatan dilakukan secara obyektif ketika memberikan penilaian terhadap aktifitas peserta didik,serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika pada materi perkalian dengan menggunakan teknik *rabdiologia napier bone's* dan dibantu dengan menggunakan media papan napier.
2. Peserta didik menyelesaikan soal tes yang diberikan sesuai kemampuannya sendiri dan bersungguh-sungguh sehingga menggambarkan peserta didik yang sebenarnya

1.5.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga kemungkinan melebarnya masalah pada penelitian,maka batasan masalah pada penelitian ini adalah materi penelitian terbatas pada perkalian bilangan puluhan (sebagai pengali) dengan bilangan yang dikalikan terbatas sampai 150.