

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan terus dilakukan oleh pemerintah untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk mewujudkannya maka pendidikan harus dilaksanakan secara maksimal. Itu juga untuk semua mata pelajaran, termasuk matematika.

Matematika ialah pendidikan yang ada pada semua jenjang pendidikan. Tujuan matematika adalah memberikan keterampilan dalam mengaplikasikan matematika di kehidupan sehari-hari (Juliani, 2014:250).

Matematika merupakan ilmu dasar dan sangat berguna di kehidupan sehari-hari. Sebagian anak mengatakan bahwa matematika itu sulit, maka perlu segera dikasih pengutan supaya bertahan lama karena dikhawatirkan mudah dilupakan siswa. Faktor yang menjadi kesulitan bagi siswa untuk memahami matematika adalah siswa sudah menyerah untuk mengerjakan soal matematika sebelum mencobanya, seharusnya mengerjakan matematika itu haruslah dengan kerja keras supaya mendapatkan nilai dan pemahaman materi. Kerjakeras adalah mengerjakan sesuatu pekerjaan dengan sungguh-sungguh agar cepat selesai. Kerjakeras selain dilihat dari anak, guru juga sangatlah berpengaruh kepada didiknya yang kesulitan mengerjakan soal matematika. Siswa harus dapat memecahkan masalah dari soal tersebut.

Kegiatan pemecahan matematika dapat membuat kepada siswa aktif mengorganisasikan pikirannya jadi bukan hanya terfokus pada (Purwaaktari, 2015:97). Oleh karena itu, jika siswa semakin sering berlatih soal-soal

matematika maka semakin handal dalam memecahkan masalah yang ada di matematika. Dan untuk mendukung siswa agar paham dan cepat mengerti diperlukan model pembelajaran yang cocok.

Model pembelajaran di pengaruhi oleh materi yang akan di ajarkan kepada siswa. Sehingga guru harus pintarpilih dengan benar model apa yang berguna dalam pembelajarannya.

Selain itu, media berpengaruh kepada peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran. pengaplikasian media yang cocok untuk pembelajaran mampu membuat siswa lebih semangatsehingga siswa diharapkan akan lebih memahami materi yang dipelajari.

Media yang melibatkan siswa berperan aktif dalam belajar adalah menggunakan papan berpaku. Media papan berpakuyang lebih dikenal dengan papan geometri dengan karet elastis, tepat membantu siswa mengetahui berbagai bentuk bangundatar, luas / keliling beberapa bangundatar agar siswa akan lebih mudah paham bangun datar. Menurut Fitriani (2016:7) mengatakan bahwa media papan berpaku(geoboard) adalah alat bantu atau alat peraga yang digunakan untuk menghitung luas keliling bangundatar.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III SD Islam Sultan Agung 4 oleh Bapak Mahmudi, M.Pd diperoleh permasalahanantara lain kerjakeras dan pemecahan masalah siswa masih rendah. Hal ini terlihat saat guru memberikan soal, ada beberapamurid melihat jawaban dari temannya. Siswa tersebut hanya ingin mendapatkan nilai yang terbaik tanpa harus bekerja

keras. Hal ini dikarenakan siswa tidak mau mencoba semaksimal mungkin untuk memecahkan soal yang diberikan gurunya. Dan sebagian besar siswa kelas III masih lemah dalam memecahkan masalah dari soal yang diberikan gurunya. Hal ini terbukti dari hasil nilai ulangan akhir semester siswa yang masih rendah. Dari jumlah siswa kelas III, sebanyak 21 siswa belum mencapai KKM (70) atau 55,3 % dan siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa atau 44,7 %.

Pelaksanaan pembelajaran di SD Islam Sultan Agung 4 masih pakai metode ceramah, tanya jawab dan media pembelajaran yang seadanya tidak mendukung model pembelajaran yang menarik. Guru cenderung menggunakan papan tulis atau whiteboard untuk menerangkan materi matematika. Kondisi tersebut terjadi karena guru masih menggunakan cara penyampaian materi pelajaran dengan satu arah. Guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut peneliti mengajukan penelitian dengan menggunakan model *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) dalam pembelajaran matematika. Dengan menggunakan model *Auditory, Intellectual, Repetition* (AIR) diharapkan siswa dapat bekerja keras untuk memecahkan masalah soal matematika, dan mahir berhitung sehingga nilai matematika yang di peroleh dapat berubah.

Sehingga peneliti mengadakan penelitian dengan judul "Peningkatan Kerja Keras dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui

Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* Kelas III SD Islam Sultan Agung 4”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) dapat meningkatkan kerja keras di kelas III SD Islam Sultan Agung 4 ?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah di kelas III SD Islam Sultan Agung 4 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Dapat meningkatkan kerja keras di kelas III SD Islam Sultan Agung 4 melalui model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR).
2. Dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SD Islam Sultan Agung 4 melalui model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR).

D. Manfaat

Dalam penelitian yang akan dilaksanakan kali ini memiliki dua manfaat penelitian yang ingin dicapai. Manfaat tersebut meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya untuk mata pelajaran matematika.
- b. Dengan penelitian ini diharapkan dapat pengetahuan atau teori baru tentang pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition (AIR)*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Agar dapat memberikan siswa model pembelajaran yang baru yaitu melalui model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition (AIR)* sebagai peningkatan kerja keras dan kemampuan pemecahan masalah.

- b. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman peneliti dalam meningkatkan pembelajaran matematika.

- c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.