

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Dewasa di sini dimaksudkan adalah dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri secara biologis, psikologis, *paedagogis* dan sosiologis. Menurut Sudirman N.,dkk (1992: 4) pendidikan diartikan sebagai usaha orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 dinyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan tuntutan dalam hidup dan tumbuhnya anak-anak. Pendidikan dalam hal ini yaitu menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak tersebut, agar mereka sebagai

manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Pemerintah mengharapkan dengan adanya pendidikan, masyarakat atau peserta didik dapat mempersiapkan dirinya untuk menjadi manusia yang memiliki ahlak mulia, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, serta dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawab baik secara pribadi maupun dalam hidup bermasyarakat.

Siswa dituntut untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya, khususnya lingkungan sekolah atau lingkungan belajar dengan bimbingan dan panduan dari para guru melalui proses belajar mengajar. Menurut Sugihartono dkk, (2007: 3) secara umum pendidikan merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus-menerus.

Pendidikan berjalan secara kontinu, bertahap dari manusia dilahirkan sampai akhir hayat mereka. Oleh karena itu, pendidikan dipandang salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi mendatang. Pendidikan diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu mengantisipasi masa depan. Mengingat sangat pentingnya pendidikan maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga dapat memperoleh hasil yang baik.

Salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di sekolah dasar adalah matematika. Matematika menurut Ruseffendi dalam Heruman (2007: 1) adalah bahasa simbol dan ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.

Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi dalam Heruman (2007: 1) yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif. Oleh karena itu pengetahuan matematika adalah salah satu subjek ideal yang mampu mengembangkan proses berfikir anak dimulai dari usia dini, usia pendidikan kelas awal (pendidikan dasar), pendidikan menengah, pendidikan lanjutan dan bahkan sampai mereka dibangku perkuliahan.

Hal ini diberikan untuk mengetahui dan memakai prinsip matematika dalam kehidupan sehari-hari baik itu mengenai perhitungan, pengerjaan soal, pemecahan masalah kehidupan di lingkungan sekolah ataupun di lingkungan masyarakat. Khusus untuk anak-anak atau siswa pendidikan kelas awal atau pendidikan dasar (SD), matematika sangat berguna sekali bagi mereka untuk mengembangkan proses berfikir mereka mulai dari hal-hal yang sederhana sampai kepada hal-hal yang rumit.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 disebutkan bahwa mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Konsep matematika diajarkan kepada siswa sejak awal proses pendidikan. Siswa kelas satu sudah mulai diajarkan konsep dasar matematika sebagai pondasi awal pemahaman konsep selanjutnya pada jenjang kelas yang lebih tinggi. Siswa sekolah dasar umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget dalam Heruman (2007: 1) mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoprasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat pada objek yang konkret.

Usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Keberhasilan pembelajaran memerlukan keaktifan seluruh indra peserta didik. Menurut Daryanto (2013: 14) semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah

informasi, maka kegiatan pembelajaran akan semakin berhasil. Kemampuan daya serap manusia terhadap pencecapan 2,5%, perabaan 3,5%, penciuman 1%, pendengaran 11% dan penglihatan 82%. Artinya daya serap manusia pada aspek penglihatan sangat mempengaruhi informasi yang diserap siswa agar dapat dimengerti dan dipertahankan oleh siswa. Pengoptimalan daya serap siswa dapat salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih optimal. Menurut Heruman (2007: 2) pembelajaran matematika yang bersifat abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat membantu memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Oleh karena itu, penggunaan media untuk pembelajaran matematika sangat dibutuhkan anak dalam mentransfer ilmu yang mereka dapatkan. Pada matematika setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami oleh siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama pada memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya .

Keberhasilan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal apabila pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan oleh siswa. Akan tetapi sampai saat ini peserta didik masih menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan rumit.

Anggapan ini menyebabkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika menjadi rendah. Diperlukan kreativitas dan inovasi pembelajaran yang tinggi oleh guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran matematika di kelas yang dapat membangkitkan motivasi pada peserta didik, khususnya pada siswa kelas awal, sehingga ketrampilan belajar pada mata pelajaran matematika menjadi meningkat.

Terbentuknya sebuah motivasi belajar yang tinggi pada diri siswa dan hasil belajar matematika yang tinggi, sebagai guru kita harus lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran.

Menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, serta motivasi peserta didik akan cepat tumbuh. Dengan demikian hasil belajar siswa akan lebih cepat tertanam secara maksimal dalam diri siswa, apabila siswa memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah, hingga yang canggih dan mahal. Ada yang sudah tersedia dilingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang.

Berbagai sudut pandang mendefinisikan tentang pengertian media. Arsyad (2009: 15) mengungkapkan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran. Dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar-mengajar. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih konkret. Pembelajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal), sehingga dapat kita harapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa.

Salah satu media yang paling umum dipakai adalah media gambar, yaitu segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk 2 dimensi, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja, serta mudah mendapatkannya. Peranan media pembelajaran sangat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika juga sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam pembuatan media pembelajaran dengan tujuan agar motivasi belajar siswa lebih meningkat dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, maka dari itulah guru diharapkan dapat memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran. Diharapkan bahwa penggunaan media akan mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan tepat, yaitu menciptakan media

pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar.

Berdasarkan *pra-survey* yang dilakukan pada tanggal 08 Desember 2014 terlihat bahwa guru sekolah dasar (SD) Negeri 1 Rajabasa Raya kelas 1 dalam proses pembelajaran matematika masih menggunakan pendekatan konvensional (ceramah) dan kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Hal tersebut membuat siswa merasa kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dan membuat hasil belajar siswa rendah. Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila dalam pelaksanaannya didukung dengan adanya fasilitas pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal.

Guru aktif dalam menjelaskan materi pelajaran sementara siswa hanyalah sebagai pendengar saja. Siswa kurang diikut sertakan dalam pengelolaan informasi, sehingga siswa tidak aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung dan untuk itu motivasi belajar siswa menjadi rendah, ditandai dengan banyaknya siswa yang bermain sendiri dan bersenda gurau pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru hanya menekankan pada penanaman konsep pada diri siswa tanpa memperdulikan apakah konsep-konsep yang telah diajarkan sudah dipahami oleh siswa itu sendiri.

Kenyataan yang ada di lapangan mengungkapkan bahwa hasil belajar matematika SD Negeri 1 Rajabasa Raya belum mencapai KKM. Rendahnya

hasil belajar Matematika dapat dilihat dari hasil semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015 dilihat pada Tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1.1 Nilai Matematika berdasarkan Hasil Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015.**

No	KKM	KELAS	JUMLAH SISWA	≤ 65	≥ 65
1.	60	1 A	35	27	10
2.		1 B	35	21	12
<b>Jumlah</b>			<b>70</b>	<b>48</b>	<b>22</b>
<b>Presentase</b>			<b>100</b>	<b>69%</b>	<b>31%</b>

**Sumber : Data Guru kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun 2014**

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 31% yang tuntas dari 70 siswa. Artinya 69% atau sebanyak 48 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal itu diduga pemilihan media, pendekatan dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru belum sesuai tuntutan pokok pembahasan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 1 Rajabasa Raya Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini:

1. Tingginya tingkat persepsi siswa yang menganggap matematika adalah pelajaran yang rumit dan membosankan.
2. Masih rendahnya hasil belajar siswa di SD Negeri 1 Rajabasa Raya yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).
3. Pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
4. Guru SD Negeri 1 Rajabasa Raya belum menggunakan media gambar sebagai alat bantu pembelajaran Matematika.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini dititik beratkan pada pengaruh media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 1 Rajabasa Raya semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 sekolah dasar Negeri 1 Rajabasa Raya semester genap tahun pelajaran 2014/2015?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gambar terhadap hasil belajar matematika Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai sumbangan data empiris untuk mendukung teori-teori yang telah ada.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran Matematika dan dimungkinkan untuk mata pelajaran lainnya.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa memberikan pengalaman belajar melalui media pembelajaran yang beragam menjadi menarik, sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat. Pemanfaatan dan pengelolaan lingkungan belajar yang optimal dapat meningkatkan daya aktif, kreatif dan inovatif siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi guru sebagai acuan pertimbangan dalam pengoptimalan hasil belajar siswa dan peningkatan kualitas pembelajaran, terutama pembelajaran Matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran

yang tepat dan bervariasi serta pengelolaan lingkungan belajar yang dapat menunjang hasil belajar siswa.

- c. Bagi sekolah sebagai masukan dalam menyusun kebijakan pengadaan media pembelajaran dan lingkungan belajar yang optimal sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya.

### **1.7 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah SD Negeri 1 Rajabasa Raya Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung. Subjek penelitian ini siswa kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya yang beralamat di Jl. H. Komarudin Gg. Ismail Rajabasa Raya. Materi pokok dalam penelitian ini yaitu Geometri terhadap bangun datar sederhana seperti segitiga, segi empat dan lingkaran.

Geometri merupakan salah satu cabang matematika yang berfungsi untuk kehidupan sehari-hari, selain itu geometri juga dapat menumbuhkan cara berfikir logis bagi orang yang mempelajarinya. Tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa khususnya di Sekolah Dasar yang belum memahami konsep dasar geometri.

Pelajaran matematika sebaiknya diciptakan agar siswa memahami konsep yang ia pelajari sehingga siswa lebih berminat untuk mempelajari. Melalui media gambar dalam materi geometri siswa dapat mengidentifikasi bentuk bangun datar sederhana seperti segitiga, segi empat dan lingkaran. Media visual konkrit salah satu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran

matematika yaitu media gambar. Sehingga membuat siswa lebih mudah dalam menerima pembelajaran.