

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa. Sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 dijelaskan, tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional di atas, dibelajarkan berbagai mata pelajaran di semua jenjang pendidikan dengan mengacu pada kurikulum sebagai pedomannya. Seperti halnya pada pembelajaran di kelas rendah acuan nya menggunakan pendekatan tematik. Pada kerangka dasar kurikulum KTSP disebutkan bahwa proses pembelajaran kelas 1 sampai kelas 3 menggunakan pendekatan tematik.

Pembelajaran tematik sangat membantu siswa yang tidak berasal dari pendidikan prasekolah untuk mulai belajar di bangku formal. Pelajaran yang disajikan tanpa adanya pemilahan mata pelajaran, membuat siswa belajar dengan berbagai hal dalam satu kali pembelajaran. Hal ini sangat menguntungkan bagi

siswa, yaitu belajar tanpa beban, anak belajar sambil bermain (*learning by playing*). Bermain adalah kegiatan yang paling disukai oleh anak-anak.

Pembelajaran tematik menekankan pada pemberian pengalaman langsung (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa usia SD kelas 1-3 yang masih sangat bergantung pada respon indra. Artinya apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan sangat melekat dengan apa yang dipahami. Pemahaman anak akan lebih melekat karena implikasi pembelajaran di kelas yang menggunakan metode dan bahan belajar yang mendukung respon siswa melalui penerimaan sensorik panca inderanya.

Matematika sebagai suatu mata pelajaran telah dikenalkan pada siswa mulai dari kelas rendah. Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak (Diyah, 2007: 2). Sifat abstrak menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam matematika, terlebih lagi pada siswa kelas rendah. Pada tahap ini siswa memandang "dunia" secara objektif dan berorientasi secara konseptual. Pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan.

Menurut Piaget dalam (Syah, 2007: 73) anak pada tahap perkembangan operasional konkret (7-11 tahun) baru mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Pada tahap ini anak membangun sendiri skemata dari pengalaman sendiri dengan lingkungannya. Kegiatan yang dilakukan anak adalah untuk mendapatkan pengalaman langsung atau memanipulasi objek-objek konkret. Dalam hal ini peran guru adalah sebagai

fasilitator, bukan hanya pemberi informasi. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswanya. Djamarah dan Zain (2006: 77) mengemukakan bahwa guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik di kelas.

Keberhasilan suatu pendidikan tidak hanya dilihat dari hasil, namun juga proses pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang bersifat menyeluruh yang pelaksanaannya mencakup berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, sehingga dalam pengukuran tingkat keberhasilannya selain dilihat dari segi kuantitas juga dilihat dari segi kualitasnya. Oleh sebab itu, pembelajaran yang aktif ditandai adanya rangkaian kegiatan terencana yang melibatkan siswa aktif, komprehensif baik fisik, mental, maupun emosional.

Untuk memenuhi kemampuan tersebut, guru sebaiknya mampu menilai kinerjanya sebagai guru dalam mengajar di kelas, di mana kinerja tersebut berkaitan erat dengan kualitas instruksional yang dimiliki guru dalam mengajar. Kemampuan ini dapat dinilai melalui penelitian yang dilaksanakan dalam lingkup kelasnya sendiri atau disebut dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan penelitian tindakan kelas, guru dapat meneliti sendiri terhadap praktik pembelajaran yang dilakukannya di kelas. Selain itu, dengan melakukan penelitian tindakan kelas, guru juga dapat memperbaiki pelaksanaan pembelajaran dari pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan observasi di kelas IC SD Xaverius Metro, menunjukkan aktivitas dan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika sebagai berikut:

(1) siswa tidak memberikan respon/tanggapan ketika guru memberi kesempatan bertanya, mengajukan pendapat/gagasan; (2) siswa masih takut dan kurang percaya diri untuk menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan guru; (3) pada saat mengerjakan latihan di papan tulis, hanya beberapa siswa yang berani mengerjakannya; (4) tidak ada alat peraga/media yang digunakan dalam proses pembelajaran; (5) pembelajaran tidak mengaitkan materi dengan kehidupan nyata (kontekstual).

Selain hal di atas, dapat dijelaskan juga bahwa guru cenderung hanya menggunakan strategi pembelajaran yang bersifat konvensional yaitu penggunaan metode ceramah dan tanya jawab, jarang menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dimengerti oleh siswa. Pada hal media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran dari system pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus diperhatikan guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kenyataannya penggunaan media sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan klasik yang sering muncul antara lain terbatasnya waktu, dalam pembelajaran guru terbiasa dengan system konvensional, guru malas menggunakan media karena hanya ingin mencari kepraktisan dalam mengajarnya. Hal semacam itu sebenarnya tidak akan terjadi jika setiap guru telah membekali diri dengan kompetensi dalam dirinya.

Dari berbagai hal di atas, berakibat pada kondisi pembelajaran tematik di kelas I cenderung kurang diminati siswa dan kelas menjadi gaduh. Aktivitas belajar siswa menjadi rendah dan kurang termotivasi. Hasil belajar siswa juga menjadi rendah, dari berbagai mata pelajaran yang ditekankan, matematika

selalu memperoleh nilai yang rendah. Nilai tersebut belum mencapai Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 71. Pencapaian tersebut masih rendah yaitu 16 siswa mendapatkan nilai rata-rata 63 di bawah KKM, sedangkan hanya 13 siswa yang telah mencapai nilai di atas KKM dengan perolehan rata-rata 83.

Sehubungan dengan masalah yang telah dipaparkan, seorang guru perlu menerapkan pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan di atas, salah satu materi pembelajaran yang mengaitkan secara langsung dengan dunia nyata. Alternatif sebagai solusi yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media realia dalam pembelajaran yang orientasinya menuju kepada penalaran siswa yang bersifat realistik sesuai dengan tuntutan kurikulum yang ditujukan kepada pengembangan pola pikir kritis, logis, praktis, dan jujur dengan berorientasi pada penalaran matematika dalam menyelesaikan masalah secara kontekstual.

Berdasarkan uraian di atas untuk mengatasi/meminimalisasi masalah, penulis akan melakukan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Realia pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas I C SD Xaverius Metro tahun pelajaran 2011/2012".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas perlu diidentifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut :

- a. Siswa tidak memberikan respon/tanggapan ketika guru memberi kesempatan bertanya, mengajukan pendapat/gagasan.

- b. Siswa masih takut dan kurang percaya diri untuk menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan guru.
- c. Pada saat mengerjakan latihan di papan tulis, hanya beberapa siswa yang berani mengerjakannya.
- d. Dalam pembelajaran guru tidak mengaitkan materi dengan kehidupan nyata (kontekstual) dan tidak menggunakan media realia sehingga membuat aktivitas siswa menjadi rendah dan kurang termotivasi.
- e. Kurangnya keprofesional anguru dalam menggunakan media pembelajaran membawa dampak rendahnya hasil belajar matematika, yaitu 16 siswa mendapatkan nilai rata-rata 63 di bawah KKM, yaitu 71.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian, yaitu "Apakah penggunaan media realia pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika kelas I C SD Xaverius Metro?"

1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah penelitian yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk:

- a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IC SD Xaverius Metro dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan media realia.
- b. Meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IC SD Xaverius Metro dalam pembelajaran matematika menggunakan media realia.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian yang dilaksanakan di kelas I C SD Xaverius Metro memiliki manfaat bagi:

a. Siswa

Mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengoperasionalkan penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran matematika serta mempermudah siswa mencari alat bantu pembelajaran dengan benda-benda kongkret di sekitar sekolah.

b. Guru

Memperluas wawasan dan menambah pengetahuan guru serta meningkatkan profesionalisme dalam bidang pendidikan, khususnya dalam menggunakan alat peraga. Selain itu, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan menambah wawasan dan pengetahuan tentang Penelitian Tindakan Kelas sehingga menjadi guru yang lebih profesional.

c. Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembelajaran tematik dengan menggunakan media realia.

d. Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman tentang media pembelajaran, sehingga kelak dapat menjadi guru yang profesional.