

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu komponen yang sangat penting dalam dunia pendidikan adalah guru. Guru merupakan ujung tombak pendidikan. Dalam konteks ini, guru mempunyai peranan yang sangat besar dan strategis, karena gurulah yang berada di barisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan. Guru langsung berhadapan dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang didalamnya mencakup kegiatan pentransferan bahasa, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Guru yang secara langsung bertanggung jawab terhadap bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa, harus benar-benar kreatif dalam mengemas dan mendesain proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Dalam rangka belajar dan menguasai ilmu pengetahuan, kemahiran membaca sangat penting bagi siswa.

Oleh karena itu, mengingat betapa pentingnya pendidikan bagi peserta didik di era globalisasi ini maka setiap guru yang mengajar di kelas I pasti menginginkan peserta didiknya mampu membaca, menulis, dan berhitung dengan lancar agar memudahkan siswa pada mata pelajaran yang lain. Kegiatan membaca, menulis, dan berhitung merupakan kegiatan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, sehingga sejak di SD siswa dibekali keterampilan membaca, menulis, dan berhitung. Hal ini didukung oleh

pendapat Akhadiyah (2007: 49) yang menyatakan bahwa pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung mempunyai peranan yang sangat penting, sebab melalui pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung guru dapat memilih bahan ajar yang dapat memudahkan penanaman nilai-nilai Pancasila yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Sesuai dengan usia siswa kelas I yang suka bermain, maka pelajaran membaca, menulis, dan berhitung permulaan sebaiknya dibawa kedalam suasana permainan yang menyenangkan misalnya, membaca dan menulis dengan menggunakan permainan bahasa dan berhitung dengan permainan teka-teki menggunakan angka dengan harapan belajar sambil bermain dapat meningkatkan kemampuan siswa yang tidak lancar dalam membaca menulis, dan berhitung permulaan. Akhadiyah (2007: 23) menyebutkan ciri-ciri kegiatan membaca diantaranya yaitu membaca harus lancar, artinya pembaca harus dapat membedakan antara tulisan dengan makna yang terkandung dalam tulisan itu. Begitu pula dengan berhitung anak harus dapat menghitung dengan lancar dan membedakan angka dari yang terkecil hingga yang terbesar. Membaca, menulis, dan berhitung permulaan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mempelajari pelajaran di sekolah. Makin cepat siswa dapat membaca, menulis, dan berhitung dengan lancar, makin besar peluang untuk dapat memahami dan mempelajari pelajaran di sekolah. Sesuai dengan target kurikulum semua siswa harus dapat menguasai minimal 14 huruf.

Untuk menarik minat dan perhatian siswa terhadap materi yang diberikan, seyogyanya pengajaran membaca, menulis, dan berhitung dilengkapi dengan alat peraga. Penggunaan alat peraga sangat besar manfaatnya untuk mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Kreativitas guru dalam membuat alat peraga yang sesuai dengan materi pelajaran sangat menentukan bagi kelancaran pelaksanaan pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung permulaan.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan, aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema keluarga masih rendah. Hal ini disebabkan karena, secara umum pembelajaran di kelas I SDN 4 Ambarawa belum dilaksanakan secara optimal. Pada pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung guru hanya menulis di papan tulis dan siswa menirukan apa yang dibacakan oleh guru. Suasana kelas yang kurang kondusif terlihat adanya beberapa siswa sering bermain sendiri ketika pembelajaran berlangsung. Pembelajaran juga kurang melibatkan siswa, hanya berlangsung satu arah guru mengajar sedangkan siswa mendengarkan penjelasan guru. Guru juga tidak menggunakan alat peraga pembelajaran. Pembelajaran seperti ini terkesan tidak kondusif dan tidak menyenangkan.

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema keluarga salah satunya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang belum bervariasi. Siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar, dan siswa menjadi malas. Upaya yang dilakukan guru sebagai

tenaga pendidik sebaiknya menciptakan suasana pembelajaran di dalam kelas yang mampu membuat peserta didik lebih aktif sehingga meningkatkan hasil belajar mereka. Hasil belajar siswa tema keluarga kelas I SDN 4 Ambarawa dapat dilihat pada tabel berikut.

Hasil belajar siswa tergolong kurang memuaskan, hal ini terlihat dari rata-rata nilai akhir semester ganjil masih dibawah KKM yang ditetapkan sekolah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 65 belum bisa dicapai oleh siswa. Dari 20 siswa hanya 6 orang atau 30% siswa yang nilai rata-ratanya mencapai KKM.

Tabel 1. Data hasil belajar tema keluarga siswa kelas I SDN 4 Ambarawa Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
1	76 – 80	2	10	Tuntas
2	71 – 75	2	10	Tuntas
3	66 – 70	1	5	Tuntas
4	61 – 65	1	5	Tuntas
5	56 – 60	10	50	Tidak tuntas
6	51 – 55	4	20	Tidak tuntas
	Jumlah	20	100	

Sumber: Rekapitulasi Dokumen Hasil Belajar tema keluarga siswa Kelas I SDN 4 Ambarawa Tahun Pelajaran 2011/2012.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan menggunakan media kartu huruf dan angka pada pembelajaran tema keluarga siswa kelas I SD Negeri 4 Ambarawa dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran tema keluarga. Dengan menciptakan suasana

pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti yang diinginkan.

Cara tersebut diharapkan dapat mengatasi masalah siswa yang tidak lancar dalam membaca, menulis, dan berhitung permulaan. Tetapi efektivitas dari sistem pembelajaran menggunakan media kartu huruf dan kartu angka dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema keluarga masih perlu di uji kembali.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan mencoba melakukan perbaikan pembelajaran tema keluarga menggunakan media kartu huruf dan angka bagi siswa kelas I SDN 4 Ambarawa tahun pelajaran 2012/2013.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, selanjutnya dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Guru dalam menyampaikan materi pelajaran belum menggunakan metode pembelajaran yang tepat .
3. Kurangnya kreativitas guru dalam membuat alat peraga pembelajaran di kelas.
4. Guru belum menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.
5. Rendahnya aktivitas belajar siswa

6. Rendahnya hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa masih dibawah KKM yang ditetapkan (65). Siswa yang tuntas hanya 30% (6 orang).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tema keluarga di kelas I SD Negeri 4 Ambarawa. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penggunaan media kartu huruf dan angka dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas I SDN 4 Ambarawa dalam pembelajaran tema keluarga tahun pelajaran 2012/2013?
2. Bagaimanakah penggunaan media kartu huruf dan angka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 4 Ambarawa dalam pembelajaran tema keluarga tahun pelajaran 2012/2013?
3. Bagaimanakah penggunaan media kartu huruf dan angka dapat meningkatkan kinerja guru kelas I SDN 4 Ambarawa pada pembelajaran tema keluarga tahun pelajaran 2012/2013?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas I SDN 4 Ambarawa melalui penggunaan media kartu huruf dan angka pada pembelajaran tema keluarga tahun pelajaran 2012/2013.

2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 4 Ambarawa melalui penggunaan media kartu huruf dan angka pada pembelajaran tema keluarga tahun pelajaran 2012/2013.
3. Meningkatkan kinerja guru kelas I SDN 4 Ambarawa pada pembelajaran tema keluarga menggunakan media kartu huruf dan angka tahun pelajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi Siswa

- a). Dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas I SDN 4 Ambarawa melalui penggunaan media kartu huruf dan angka pada pembelajaran tema keluarga.
- b). Dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 4 Ambarawa melalui penggunaan media kartu huruf dan angka pada pembelajaran tema keluarga.
- c). Dapat membantu siswa kelas I SDN 4 Ambarawa yang mengalami kesulitan pada pelajaran membaca, menulis dan berhitung dengan penggunaan media kartu huruf dan angka.

2. Bagi Guru

- a). Dapat memiliki kemampuan untuk memperbaiki proses pembelajaran tema keluarga pada kelas I SDN 4 Ambarawa.

- b). Mendapatkan kesempatan untuk berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri pada pembelajaran tema keluarga.
- c) Memberi masukan kepada guru kelas satu dalam pembelajaran tema keluarga.

3. Bagi Sekolah

- a) Dapat memperbaiki hasil pembelajaran bagi siswa sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
- b) Dapat memberikan gambaran tingkat aktivitas dan kemampuan siswa kelas I SD Negeri 4 Ambarawa tentang penggunaan media kartu huruf dan kartu angka.
- c) Bahan masukan bagi sekolah untuk bahan pertimbangan dalam membuat rencana pendidikan dan pengajaran selanjutnya.