

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bahkan memegang peranan utama dalam rangka menciptakan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas yang mampu bersaing dengan negara-negara maju di dunia, oleh karena itu setiap jenjang pendidikan dituntut untuk berkemampuan dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang menghasilkan manusia Indonesia yang cerdas, terampil dan berakhlak mulia dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin maju .

Untuk mewujudkan hal tersebut, pemerintah menetapkan berbagai undang-undang pendidikan nasional. Sebagaimana tercantum dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dilakukan guna mencetak sumber daya manusia yang berkualitas untuk menghadapi perkembangan zaman yang terus berubah dari waktu ke waktu. Apabila guru ingin meningkatkan prestasi, tentunya tidak akan terlepas dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Berlakunya kurikulum 2004 Berbasis Kompetensi yang telah di revisi melalui Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

(KTSP) menuntut perubahan pradigma dalam pembelajaran tersebut adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (teacher centered) beralih berpusat pada siswa (student centered).

Menurut Dzamarah dan Zain (2006:77) mengemukakan bahwa guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi lingkungan belajar anak didik di kelas. Seperti halnya dalam pembelajaran yang tercantum dalam KTSP.

Salah satu upaya guru untuk membantu membelajarkan siswa kelas I sehingga dapat membilang banyak benda, membilang secara urut, mengurutkan banyak benda, membaca bilangan, menulis lambang bilangan, menggambar benda sesuai lambang bilangan, melengkapi bilangan secara urut, membaca dan menggunakan simbol (+ - =) dalam pengerjaan hitungan samapai dengan 5, mengingat fakta dasar penjumlahan dan pengurangan samapai dengan 5, maka salah satu upaya guru adalah dengan menggunakan media gambar agar siswa lebih mudah dan lebih cepat dalam menerima pembelajaran. Media gambar selain untuk memudahkan dan mempercepat dalam pemahaman pembelajaran, media gambar juga untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan lebih baik lagi karena siswa berhadapan langsung dengan media-media gambar yang disenangi siswa sehingga siswa dapat belajar lebih rilek, gembira dan ceria dalam proses menghitung benda-benda berdasarkan gambar yang diamati, sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Media gambar dalam hal ini dibatasi pada gambar-gambar sederhana, seperti kartu bilangan, klereng, telinga, hidung, mata, jari tangan, kepala, kaki.

Media gambar juga sangat penting dalam proses pembelajaran karena memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran terutama dalam memadukan beberapa mata pelajaran dalam waktu bersamaan dalam proses pembelajaran, seperti matematika, IPA dan bahasa, sehingga siswa dapat mengamati secara langsung benda-benda melalui media gambar sehingga siswa lebih tertarik, aktif dan tidak jenuh dalam proses pembelajaran yang diberikan guru di sekolah. Khususnya siswa kelas I cenderung lebih senang proses belajar mengajar dengan melihat gambar-gambar yang diperlihatkan guru di depan kelas dari pada guru menjelaskan dengan menggunakan metode ceramah, karena sebagian siswa belum mengerti atau kurang dapat menangkap penjelasan-penjelasan yang disampaikan guru, dan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi atau pengamatan peneliti terhadap pembelajaran matematika kelas I semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013 di Sekolah Dasar Negeri 2 Gunung Sulah sebagai berikut; siswa kelas 1 berjumlah 32 siswa, Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran matematika yaitu 64, siswa yang belum mencapai nilai KKM ada 19 siswa (60,8%), yang sudah mencapai KKM 13 siswa (39,2%). Hal ini diduga karena kurangnya media yang digunakan oleh guru kelas rendah dalam hal ini media gambar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas penulis merasa tertarik untuk meneliti tentang “Peningkatam Hasil belajar Matematika Dengan Penerapan Media Gambar Pada Siswa Kelas I SDN 2 Gunung Sulah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika dengan penerapan media gambar kelas awal di Sekolah Dasar Negeri 2 Gunung Sulah. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 1 semester ganjil di SDN 2 Gunung Sulah Bandar Lampung Tahun pelajaran 2013/2014.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka indentifikasi masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Siswa kurang diberi kesempatan dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan yang didapat, sehingga siswa cenderung untuk bersikap pasif dalam mengikuti pembelajaran.
- 1.2.2 Rendahnya hasil pembelajaran yang diperoleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil pembelajaran sejumlah 32 siswa dalam pembelajaran matematika terdapat 60,8% siswa belum mencapai KKM di tahun pelajaran 2012 / 2013.
- 1.2.3 Kurangnya kreativitas guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, perumusan masalah yang dapat penulis rumuskan adalah “Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar matematika dengan penerapan media gambar pada siswa kelas 1 di SDN 2 Gunung Sulah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014 ? ”.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

Meningkatkan hasil belajar matematika dengan penerapan media gambar pada siswa kelas 1 SD N 2 Gunung Sulah Bandar Lampung.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Gunung Sulah Bandar Lampung, memiliki beberapa manfaat, yaitu :

1.5.1 Bagi Siswa

Diharapkan melalui penelitian ini siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran matematika sehingga hasil belajar siswa akan lebih baik lagi.

1.5.2 Bagi Guru

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika yang lebih baik lagi dengan penerapan media gambar dalam proses pembelajaran matematika oleh guru kelas, khususnya di kelas rendah.

1.5.3 Bagi sekolah

Apabila hasil belajar matematika dapat ditingkatkan dengan penerapan media gambar, maka untuk kedepannya diharapkan akan dapat lebih memajukan proses pembelajaran di sekolah, dengan demikian mutu pendidikan di SD N 2 Gunung Sulah akan semakin meningkat pula.

1.5.4 Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan sekaligus sebagai pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan penerapan media gambar di kelas rendah.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini, yaitu: Peningkatan hasil belajar matematika dengan penerapan media gambar pada siswa kelas 1 di Sekolah Dasar Negeri 2 Gunung Sulah Bandar Lampung tahun pelajaran 2013/2014.