

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa “pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, mengembangkan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi dengan kreativitas dan kemandirian pada peserta didik.”

Pembelajaran yang diharapkan pemerintah akan dapat terwujud jika semua unsur pembelajaran dapat berperan sebagaimana mestinya. Dalam hal ini yang dimaksudkan dengan unsur-unsur pembelajaran antara lain adalah guru dan peserta didik. Peranan seorang guru dalam pembelajaran hendaknya sebagai pendidik, pengajar, fasilitator dan sumber belajar sehingga nantinya pembelajaran yang terjadi bukanlah pembelajaran secara konvensional.

Peserta didik bukan lagi sebagai obyek pembelajaran namun peserta didik diharapkan secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat menggunakan kemampuan berpikir kritis, terlibat penuh dalam mengupayakan dan ikut bertanggung jawab atas terjadinya proses pembelajaran yang efektif.

Keberhasilan pembelajaran Matematika pada semua jenjang pendidikan merupakan harapan semua pihak, karena dengan keberhasilan pembelajaran matematika dapat membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi dan mengatasi berbagai masalah kehidupan di masa mendatang. Hal ini sesuai tujuan pembelajaran Matematika adalah untuk menumbuhkembangkan kemampuan nalar, berpikir sistematis, logis dan kritis dalam mengkomunikasikan gagasan atau dalam pemecahan masalah (Widodo, 2006).

Permasalahan yang ada saat ini, tugas seorang guru matematika adalah bagaimana menciptakan suatu suasana pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu penerapan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Selain itu menciptakan pembelajaran konteks (*contextual teaching*) dipengaruhi oleh banyak faktor yang tidak dapat terlepas dengan metode pembelajaran, media pembelajaran yang akan dipergunakan, suasana kelas serta kreativitas guru dalam menguasai kelas dalam pembelajaran.

Implikasi pembelajaran dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di SDN 10 Metro Pusat belum terlaksana sesuai dengan ketentuan di atas, terutama pada mata pelajaran Matematika, tampak dari data yang diperoleh hasil mid semester mata pelajaran Matematika Kelas Vb di SDN 10 Metro Pusat semester ganjil tahun pelajaran 2009-2010 menduduki nilai terendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hasil belajar Matematika Kelas Vb di SDN 10 Metro Pusat semester ganjil tahun pelajaran 2009-2010 dalam mid semester adalah sebanyak 11 siswa telah mencapai ketuntasan atau sebesar 40,74 %, dan sebanyak 16 siswa belum memenuhi syarat ketuntasan yaitu 60 atau sebesar

59,26%. Artinya masih banyak siswa kelas Vb yang belum mengalami tuntas belajar Matematika.

Beberapa faktor yang diindikasikan sebagai penyebab rendahnya nilai hasil belajar matematika tersebut adalah: siswa belum mampu menyerap materi dengan baik, sebab matematika lebih bersifat abstrak sehingga sulit dipahami, minat dan motivasi siswa sangat rendah sehingga cenderung melakukan kegiatan yang tidak relevan dalam pembelajaran. Minat siswa yang kurang tersebut dapat dilihat dari kurangnya aktivitas belajar. Pada saat pembelajaran siswa terlihat pasif, jika diberi kesempatan bertanya siswa tidak memberi respon dan setelah diberi pertanyaan oleh guru mereka enggan menjawab. Siswa nampak kurang bergairah dan kurang siap menerima pelajaran. Untuk itu perlu diupayakan penerapan metode yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran matematika.

Menurut Piaget mengenai pembelajaran kognitif, pada proses dan perkembangan belajar anak usia Sekolah Dasar kebanyakan memiliki berbagai kecenderungan. Kecenderungan diantaranya : a) beranjak dari hal-hal nyata, riil serta konkret, b) memandang yang dipelajari dengan suatu keutuhan, dan c) terpadu melalui proses manipulatif. Dalam teori belajar Piaget dalam Subarinah (2006:2) yang sering disebut dengan *Teori Perkembangan Mental Anak* atau *Teori Tingkat Perkembangan Berpikir Anak*. Dalam teori ini, tahapan berpikir dibagi menjadi empat:

- a. tahap sensori motorik (usia kurang dari 2 tahun)
- b. tahap praoperasi (usia 2-7 tahun)
- c. tahap operasi kongkret (7-11 tahun)
- d. tahap operasi formal (11 tahun keatas)

Siswa SD di Indonesia pada umumnya 7 – 12 tahun, sehingga terletak pada tahap operasi kongkret. Oleh karena itu sebaiknya pembelajaran matematika di SD dibuat kongkret. Materi bangun ruang merupakan materi bersifat abstrak dan perlu dikongkretkan dalam proses penyampaian materinya sehingga sesuai dengan kecenderungan anak usia Sekolah Dasar dan tingkat perkembangan berfikir anak.. Maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian bagaimana upaya yang dapat dilakukan dalam mengemas pembelajaran Matematika dengan pemanfaatan media pembelajaran tiga dimensi sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang berujung pada hasil belajar.

Media tiga dimensi adalah media tiruan atau model yang merupakan tiruan dari benda yang berbentuk tiga dimensi yang dibuat sedemikian rupa sehingga serupa dalam bentuk dan tidak sama dalam hal-hal yang lainnya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil praobservasi, faktor-faktor yang diindikasikan sebagai penyebab rendahnya aktivitas dan hasil belajar matematika tersebut adalah:

- a. Rendahnya aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika sehingga cenderung melakukan kegiatan yang tidak relevan dalam pembelajaran.
- b. Rendahnya hasil belajar peserata didik dalam pembelajaran Matematika.
- c. Guru belum menggunakan media tiga dimensi dalam materi yang bersifat abstrak.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan aktivitas peserta didik kelas Vb SDN 10 Metro Pusat pada pembelajaran Matematika materi bangun ruang dengan menggunakan media tiga dimensi?
2. Bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas Vb SDN 10 Metro Pusat pada pembelajaran Matematika materi bangun ruang dengan menggunakan media tiga dimensi?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Untuk meningkatkan aktivitas peserta didik kelas Vb SDN 10 Metro Pusat pembelajaran Matematika materi bangun ruang dengan media tiga dimensi.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas Vb SDN 10 Metro Pusat pada pembelajaran Matematika materi bangun ruang dengan media tiga dimensi.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Peserta didik
  - a. Dapat memahami konsep pembelajaran melalui media pembelajaran.
  - b. Dapat memotivasi peserta didik dalam belajar matematika.

- c. Dapat meningkatkan prestasi belajar matematika khususnya pada pokok bahasan bangun ruang.

## 2. Guru

- a. Memotivasi untuk selalu berinovasi dalam membuat skenario pembelajaran.
- b. Lebih kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang bermakna.
- c. Menambah wawasan serta memperkaya pengetahuan bagi guru sebagai salah satu alternatif upaya menjadi pendidik, fasilitator dan sumber belajar peserta didik, khususnya peserta didik yang bermasalah dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang.

## 3. Sekolah

- a. Dipergunakan sebagai pengembangan sekolah ke arah yang lebih baik terutama dalam kualitas pembelajaran.
- b. Sebagai salah satu peningkatan mutu pendidikan di sekolah sehingga tercipta suasana sekolah yang kondusif dan menyenangkan.