

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan bagian dari kegiatan guru disekolah. Proses belajar mengajar bertujuan menyampaikan informasi, pengetahuan, dan pengalaman kepada peserta didik. Menurut Krisna (2009:2) pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen:

1. Siswa yaitu seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
2. Guru yaitu seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.
3. Tujuan yaitu pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Isi Pelajaran yaitu segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

5. Metode yaitu cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
6. Media yaitu bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.
7. Evaluasi yaitu cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

Proses pembelajaran dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa. Jadi, kegiatan belajar berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator di dalamnya agar suasana kelas lebih hidup. Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

Kenyataan yang ada pada saat ini bahwa dalam komunikasi sering terjadi penyimpangan sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak efektif dan efisien. Keadaan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, ada kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan peserta didik, kurang minat peserta didik, kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran.

Selain itu proses belajar mengajar tidak efektif dikarenakan, sebagian guru belum sepenuhnya menerapkan model-model pembelajaran yang lebih menarik dan menantang kreativitas siswa melainkan guru masih menerapkan pembelajaran yang bersifat monoton dan membosankan, masih menggunakan metode ceramah sebagai pengantar pesan kepada siswa, hal ini mengakibatkan pengaruh tidak baik untuk siswa mengeksplorasi pengetahuannya sendiri. Dalam Penelitian tindakan kelas ini peneliti mengambil tindakan dengan menggunakan alat peraga yang tepat dengan menggunakan benda konkrit agar siswa lebih mudah menerima materi yang diberikan guru serta dalam pembelajaran menerapkan pembelajaran yang tidak membosankan salah satunya dengan Pembelajaran yang Aktiv, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.

Dari pengamatan guru selama proses pembelajaran berlangsung selama ini tampak hanya sekitar 36% siswa kelas VB yang mencapai nilai KKM (65).

Untuk lebih jelas nilai siswa tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1.1 Nilai matematika kelas VB SDN 2 Sukabumi Bandar Lampung

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
1	0-20	0	0%	Tidak Tuntas
2	21-40	7	28%	Tidak Tunas
3	41-64	9	36%	Tidak Tunas
4	65-80	5	20%	Tuntas
5	81-100	4	16%	Tuntas
Jumlah		25	100	

Rendahnya hasil belajar tersebut diduga akibat motivasi dan cara penyampaian materi yang tidak tepat dan membosankan. Hal ini perlu dilakukan perbaikan untuk mengatasi masalah di atas, salah satunya adalah dengan menggunakan alat peraga gambar dan benda konkrit seperti bangun datar persegi panjang dan segitiga dengan tujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Untuk

meningkatkan kemampuan siswa tidak hanya menggunakan alat peraga tetapi juga dibutuhkan guru yang profesional. Guru yang profesional dapat membuat alat peraga yang menarik dan juga skenario pelajaran yang menyenangkan.

Seorang guru yang profesional adalah menguasai kemampuan dan keterampilan diantaranya yaitu kemampuan menguasai bahan ajar, kemampuan dalam mengelola kelas, kemampuan dalam menggunakan metode, media dan sumber belajar, kemampuan untuk melakukan penilaian.

Menggunakan alat peraga gambar bangun datar persegi panjang dan segitiga pada pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 2 Sukabumi diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, sehingga diperoleh hasil yang maksimal. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Pada Sifat – Sifat Bangun Datar Menggunakan Alat Peraga Gambar di Kelas V SD Negeri 2 Sukabumi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian siswa kelas V SD Negeri 2 Sukabumi Bandar Lampung, memiliki nilai dibawah KKM yang ditetapkan, terutama pada pelajaran matematika.
2. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan kurang menarik, berlangsung membosankan
3. Interaksi yang terjadi hanya satu arah karena guru yang dominan aktif, sementara siswanya pasif.

4. Ketidaksiapan peserta didik, kurang minat peserta didik dan kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka perumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Apaakah penggunaan alat peraga gambar bangun datar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa tentang sifat – sifat bangun datar di kelas V SD Negeri 2 Sukabumi Bandar Lampung?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menggunakan alat peraga gambar bangun datar persegi panjang dan segitiga kelas V SD Negeri 2 Sukabumi Bandar Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Melatih siswa agar aktif dalam proses pembelajaran. dan mampu memahami materi tentang bangun datar persegi panjang dan segitiga
2. Dapat memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kinerjanya
3. Diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan kerjasama antar guru dengan warga sekolah
4. Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas sekolah