BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari Sekolah Dasar (SD) agar siswa mampu berpikir logis, analistis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Sementara di sekolah pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa, banyak siswa yang tidak suka dengan alasan sukar, membosankan, dan menjenuhkan. Masalah tersebut bukan hanya bersumber dari siswa akan tetapi banyak faktor yang mempengaruhi baik dari guru maupun lingkungan siswa. Permasalahan yang berkaitan dengan guru antara lain: kurangnya kemampuan penguasaan, pengetahuan bagi guru SD, serta terbatasnya dana dan sarana tentang bagaimana cara membuat dan menggunakan media/alat peraga dalam pembelajaran matematika mengembangkan materi atau bahan ajar yang menyangkut pengelolaan proses pembelajaran matematika di SD perlu didukung alat peraga sebagai penunjang belajar siswa.

Permasalahan yang datang dari siswa antara lain kurangnya minat dan keterampilan siswa untuk belajar matematika dalam menerima bahan ajar yang diberikan guru. Mengatasi permasalahan tersebut, guru memiliki tanggung jawab untuk mengurangi dan bahkan untuk mencari jalan keluar dari permasalahan tersebut.

Pentingnya media/alat peraga dalam pembelajaran matematika untuk menunjang proses pembelajaran. Kompetensi guru dalam pelaksanaan interaksi belajar meng-ajar mempunyai indikator, mampu membuka pelajaran, menyajikan materi, menggunakan metode/strategi, mampu menggunakan media/alat peraga, mampu menggunakan bahasa yang komutatif, memotivasi siswa, mengorganisasi kegiatan menyimpulkan pelajaran, memberikan umpan balik, melaksanakan penilaian, dan mampu menggunakan waktu. (Departemen Pendidikan Nasional 2004: 13-14)

Pembelajaran yang akan diberikan oleh guru kepada siswa agar berhasil sesuai dengan kompetensi dasar, guru diharapkan dapat menyusun langkah-langkah pengembangan silabus pembelajaran, diantaranya merumuskan pengalaman belajar siswa meliputi: 1) Pengalaman belajar merupakan kegiatan fisik dan mental yang perlu dilakukan siswa dalam berinteraksi untuk mencapai kompetensi dasar dan standar kompetensi. 2) Pengalaman belajar dapat dilaksanakan di dalam dan di luar kelas. Kegiatan yang diberikan sebagai pengalaman belajar siswa harus berorientasi agar siswa aktif dalam belajar, suasana belajar menyenangkan, guru harus berfungsi sebagai fasilitator dari pada sebagai pemberi informasi, siswa terbiasa mencari sendiri informasi (dengan bimbingan guru) dari berbagai sumber, siswa dibekali dengan kecakapan hidup

dan mampu memecahkan permasalahan yang kontekstual yaitu terkait dengan lingkungan dari siswa. 3) Pada hakekatnya pengalaman belajar memberikan pengalaman kepada siswa untuk menguasai kompetensi dasar secara ilmiah dan ditinjau dari dimensi kompetensi yang ingin dicapai pengalaman belajar meliputi pengalaman untuk mencapai kompetensi pada ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Selanjutnya pengalaman belajar dirumuskan dengan kata kerja yang operasional. (Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Matematika, Dit PMU, Ditjen Dikdsmen, Depdiknas, 2003 :3).

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget 2014, anak usia SD berada pada tahap konkret operasional, dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1) Pola berpikir dalam memahami konsep yang abstrak masih terikat pada benda konkret.
2) Jika diberikan permasalahan belum mampu memikirkan segala alternatif pemecahannya
3) Pemahaman terhadap konsep yang berurutan melalui tahap demi tahap.
4) Belum mampu menyelesaikan masalah yang melibatkan kombinasi urutan operasi pada masalah yang kompleks.
5) Mampu mengelompokkan objek berdasarkan kesamaan sifat-sifat tertentu, dapat mengadakan korespondensi satu-satu dan dapat berpikir membalik.
6) Dapat mengurutkan unsur-unsur atau kejadian.
7) Dapat memahami ruang dan waktu.
8) Dapat menunjukkan pemikiran yang abstrak.

Selain itu, menurut Pujiati (2004 :1) dalam Bruner bahwa untuk memahami pengetahuan yang baru, maka diperlukan tahapan-tahapan yang runtut, yaitu: *enactive*, ikonik, dan simbolik. Tahap *enactive* adalah memanipulasi benda atau objek yang kongkret, tahap ikonik adalah belajar dengan menggunakan gambar, dan tahap simbolik adalah belajar melalui manipulasi lambang atau simbol. (Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Berhitung di SD, Pujiati, 2004).

Pembelajaran matematika bersifat hirarkis, yaitu dimulai dari gurunya. Konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks, materi yang satu mendasari materi yang lain sehingga hal ini membawa konsekuensi bahwa kesiapan mental seseorang anak dalam belajar matematika dimulai dari penguaaan materi sebelumnya.

Anak yang tidak tuntas matematika menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit, tidak menarik, dan menakutkan. Sehingga tidak ada keinginan untukmencari tahu lebih banyak atau minat belajar matematika pun sangat kurang. Sebaliknya anak yang tuntas matematika manganggap bahwa pelajaran matematika perlu dipahami dengan baik oleh siswa, dan seorang guru sangat perlu memperhatikan materi prasyarat untuk mempelajari suatu topik dnegan konsep yang benar.

Berdasarkan uraian diatas, agar siswa pada usia SD dapat memahami konsep-konsep matematika sangat memerlukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata (pengalaman-pengalaman konkret) yang dapat diterima akal mereka dengan penggunaan alat peraga pada pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini, peneliti mencoba satu bentuk pembelajaran aktif,

kreatif, efektif, dan menyenangkan. Proses Pembelajaran ini peneliti menggunakan media realia (busur) pada tema Indahnya Kebersamaan, pembelajaran dilakukan sebagai berikut: Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil (4-5 orang), kemudian media di bagikan kepada masing-masing kelompok. Guru memperagakan busur cara menggunakan busur untuk mengukur sudut pada jam. Kemudian siswa di beri lembar tugas untuk mengerjakan nya dengan cara menghitung sudut dengan menggunakan media yaitu busur yang telah diberikan. Sedangkan guru mengamati proses penggunaan media itu untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan.

Setelah waktu yang ditentukan habis, siswa disuruh memperagakan hasil kerjanya di depan kelas dengan percaya diri, begitu seterusnya sampai siswa terampil menggunakan busur untuk mengukur sudut dan mencoba nya di benda – benda sekitar. Pada akhir pembelajaran, guru mengadakan tanya jawab kepada siswa mengenai media realia (busur, jam) sebagai alat bantu siswa dalam pengukuran.

Hasil pengamatan dan observasi di SD Negeri 2 Way Gubak Bandar Lampung bahwa keterampilan siswa masih rendah khususnya pada pelajaran pengukuran sudut. Nilai yang didapat siswa sesuai KKM yaitu 65 kurang dari 50 %. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan media realia dari dapat mempengaruhi keterampilan belajar menjadi lebih baik khususnya mata pelajaran matematika. Karena itu sebagai judul dari penelitian ini yaitu “ Penggunaan

Media Realia Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Indahnya Kebersamaan Bagi Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Way Gubak Bandar Lampung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini adalah:

1) Siswa kurang berminat terhadap pelajaran matematika karena menggagap sulit.
2) Kurangnya kemampuan penguasaan, pengetahuan bagi guru
3) Guru hanya sebagai pemberi informasi bukan fasilitator siswa
4) Terbatasnya dana dan sarana tentang bagaimana cara membuat dan menggunakan media/alat peraga dalam pembelajaran matematika
5) Hasil belajar siswa rendah pada pelajaran matematika pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 dari 32 siswa, siswa yang mencapai KKM 12 orang (37,5%) dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 20 siswa (62,5%).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pengukuran sudut dikelas IV SD Negeri 2 Way Gubak Bandar Lampung.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Pada penelitian ini, supaya tidak terjadi kesalah pahaman diberikan batasan yaitu:

1. Metode penggunaan media yaitu pembelajaran yang terdiri dari 4 orang dalam satu kelompok yang masing-masing kelompok menjawab soal secara berkelompok dan mengoreksi hasil jawaban dengan mendiskusikannya dengan kelompok lain.
2. Hasil belajar adalah skor hasil tes yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran pada setiap siklus yang dilakukan sebanyak 2 kali.
3. Tema yang akan dibahas pada penelitian ini adalah Indahnya Kebersamaan
4. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV semester ganjil SD Negeri 2 Way Gubak Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Way Gubak Bandar Lampung, pada tema Indahnya Kebersasmaan dengan penggunaan media realia

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1) Bagi siswa

   Adanya penggunaan media realia diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.

2) Bagi guru

   Menambah cara meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar matematika, meningkatkan kretivitas guru, dapat berkembang lebih profesional.

3) Bagi sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan peningkatan kualitas belajar siswa, menambah kondusif hubungan guru karena harus bekerjasama satu dengan yang lain

4) Bagi Peneliti

Sebagai upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran di SD Negeri 2 Way Gubak Bandar Lampung