

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan bagian dari kegiatan guru di sekolah. Proses belajar mengajar atau yang sering disebut dengan pembelajaran berguna untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, 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 : seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan; (2.) Guru : seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif; (3.) Tujuan: pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran; (4.) Isi Pelajaran: segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan; (5.) Metode: cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi

yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan; (6.) Media: bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa; dan (7.) Evaluasi: cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya. (Krisna,2009:2)

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 hal diantaranya : 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 misalnya model pembelajaran kontekstual dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan kurang menarik, berlangsung monoton dan membosankan, serta interaksi yang terjadi hanya satu arah karena guru yang dominan aktif, sementara siswanya pasif dan sebagian siswa kelas V SD negeri 3 Labuhan Ratu Kedaton Bandar Lampung memiliki nilai matematika dibawah KKM yang ditetapkan.

Tabel 1.1. Nilai Pretest Kelas VB SD Negeri 3 Labuhan Ratu

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
1.	80 – 100	6	16	Tuntas
2.	60 – 79	12	33	Tuntas
3.	0 – 59	19	51	Belum Tuntas

Berdasarkan pengamatan guru selama proses pembelajaran berlangsung selama ini tampak sekitar 51% siswa kelas V B yang mendapat nilai kurang dari 60. Untuk lebih jelas nilai rata-rata siswa tersebut dapat dilihat pada tabel di atas.

Hasil belajar tersebut masih lebih rendah jika dibandingkan dengan kriteria ketuntasan belajar yaitu 60. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga akibat motivasi, minat dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sangat rendah sehingga terlihat banyak siswa kurang siap dalam menerima materi pelajaran setiap pertemuan.

Beberapa upaya telah dilakukan untuk mengatasi masalah diatas, salah satunya adalah menggunakan alat peraga gambar seperti bangun datar persegi panjang dan segitiga untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar supaya dalam proses belajar mengajar tercipta suasana yang kondusif. Apabila suasana yang kondusif telah tercapai maka hasil belajar siswa akan meningkat. Tidak hanya hasil belajarnya saja yang meningkat tetapi juga kemampuan siswa dalam menguasai materi akan meningkat.

Untuk meningkatkan kemampuan siswa tidak hanya menggunakan alat peraga tetapi juga dibutuhkan guru yang professional. Guru yang professional dapat menciptakan alat peraga yang menarik dan juga scenario pelajaran yang menyenangkan. Seorang guru yang professional adalah menguasai kemampuan dan keterampilan, antara lain:

- Kemampuan menguasai bahan ajar.
- Kemampuan dalam mengelola kelas.
- Kemampuan dalam menggunakan metode, media dan sumber belajar.
- Kemampuan untuk melakukan penilaian.

Dengan menggunakan alat peraga gambar bangun datar persegi panjang dan segitiga pada pelajaran Matematika di kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga diperoleh hasil yang maksimal. Berdasarkan uraian diatas maka, penulis mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Aktifitas dan Prestasi Belajar Siswa Pada Sifat – Sifat Bangun Datar Menggunakan Alat Peraga Gambar di Kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Kedaton Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010 / 2011”.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Sebagian guru belum menerapkan model-model pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan kurang menarik, berlangsung monoton dan membosankan, serta interaksi yang terjadi hanya satu arah karena guru yang dominan aktif, sementara siswanya pasif.
3. Sebagian siswa kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Kedaton, Bandar Lampung memiliki nilai dibawah KKM yang ditetapkan, terutama pada pelajaran Matematika.

1.3. Rumusan Masalah

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

Apakah penggunaan alat peraga gambar bangun datar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan prestasi belajar siswa tentang sifat – sifat bangun datar dikelas VB SD Negeri 3 Labuhan Ratu?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pemanfaatan alat peraga gambar bangun datar persegi panjang dan segitiga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan prestasi belajar siswa kelas VB di SD Negeri 3 Labuhan Ratu.

1.5. Kegunaan Penelitian

- a. Manfaat Bagi Siswa
 - ◆ Melatih siswa agar aktif dalam proses pembelajaran.
 - ◆ Melatih siswa agar mampu memahami materi tentang bangun datar persegi panjang dan segitiga
- b. Manfaat Bagi Guru
 - ◆ Dapat memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kinerjanya.

c. Manfaat Bagi Sekolah

- ◆ Diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan kerjasama antar guru dengan warga sekolah.
- ◆ Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas sekolah.

