

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu pendidikan menuntut orang-orang yang terlibat di dalamnya untuk bekerja sama secara maksimal, penuh rasa tanggung jawab dan loyalitas yang tinggi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Melalui pendidikan inilah suatu bangsa dapat menjadi bangsa yang tangguh, mandiri, berkarakter dan berdaya saing. Selain itu, pendidikan juga dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam mempersiapkan sekaligus membentuk generasi muda di masa yang akan datang.

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu, membentuk kepribadian individu yang cakap dan kreatif, serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal tersebut sejalan dengan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (ayat 1) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Peningkatan pendidikan dapat dilakukan melalui upaya meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar. Sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), kegiatan proses belajar mengajar hendaknya berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreativitas, kontekstual, menantang dan menyenangkan, menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan belajar melalui berbuat. Dalam hal ini guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan di lapangan diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator yang akan memfasilitasi peserta didik dalam belajar, dan peserta didik sendirilah yang harus aktif belajar dari berbagai sumber belajar.

Terkait pelaksanaan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar Suharjo (2006: 1) mengungkapkan bahwa pada pendidikan di Sekolah Dasar (SD) dimaksudkan sebagai upaya pembekalan kemampuan dasar siswa berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Dalam hal ini matematika merupakan salah satu pelajaran pokok yang pertama dan utama di lembaga pendidikan dasar. Mengingat pentingnya pembelajaran matematika sebagai bagian integral dari pendidikan pada umumnya sudah seharusnya dimulai sejak di Sekolah Dasar. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2006: 156), mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki

kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Pembelajaran matematika yang mengacu pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), kegiatan proses belajar mengajarnya hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (contextual problem). Dengan mengajukan masalah kontekstual, menjadikan siswa dapat belajar dari pengalaman maupun lingkungan sekitar. Kemudian secara bertahap siswa dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Upaya untuk menunjang tercapainya pembelajaran matematika tersebut harus didukung dengan iklim pembelajaran yang kondusif, dan Iklim pembelajaran yang kondusif ini diciptakan oleh guru di dalam kelas untuk mendukung keberhasilannya mencapai tujuan pembelajaran.

Selain menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif tugas seorang guru adalah mendidik siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, yang belum bisa menjadi bisa dan yang belum mengerti menjadi mengerti. Dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), seorang guru harus memerhatikan banyak hal. Salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang tepat. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga siswa dapat memahami dan menguasai bahan ajar dengan mudah. Sehubungan dengan hal tersebut maka guru perlu memahami secara benar berbagai macam media pembelajaran, serta terampil dalam menerapkannya dalam pengajaran di kelas.

Untuk menunjang keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, guru memerlukan sarana untuk menyampaikan materi dengan baik maupun menarik sehingga dapat dipahami oleh siswanya. Media pembelajaran merupakan alat untuk memperlancar pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa, sehingga dimungkinkan pula dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan. Media pembelajaran yang dimaksud tidak harus mahal tetapi bisa berbentuk yang sederhana, yang terpenting adalah dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Adapun penggunaan media pembelajaran harus berpedoman pada tujuan dan materi yang disajikan.

Diantara banyak media pembelajaran salah satu media yang memiliki kelebihan cukup baik untuk pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang memerlukan pengalaman langsung adalah media realia. Berkaitan dengan hal tersebut di atas siswa akan semangat dan tertarik untuk belajar dan meraih prestasi yang memuaskan dengan bantuan, bimbingan dan penggunaan media realia tersebut. Dengan menggunakan media realia maka hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti di SD Tri Sukses diperoleh keterangan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum menerapkan sepenuhnya media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar, dalam hal ini guru belum menggunakan media realia dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran

matematika sehingga menjadikan pembelajaran pada mata pelajaran matematika disampaikan secara verbal, sehingga menimbulkan rasa hayal yang tinggi dan menjadikan pembelajaran kurang menarik perhatian siswa, selain itu kurang bervariasinya metode pembelajaran dan sering menggunakan metode ceramah, menjadikan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) membuat siswa tidak aktif, serta kurangnya sarana dan prasarana juga menghambat proses kegiatan belajar mengajar. Penelusuran dokumen hasil belajar matematika siswa kelas III diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa rendah, nilai ulangan semester ganjil siswa pada mata pelajaran matematika kelas III dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Semester Ganjil Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015

| Kelas | Jumlah Siswa | Nilai | KKM | Jumlah Ketuntasan | Persentase Ketuntasan | Keterangan   |
|-------|--------------|-------|-----|-------------------|-----------------------|--------------|
| III A | 34           | 41-65 | 66  | 18                | 52,94 %               | Belum Tuntas |
|       |              | 66-92 |     | 16                | 47,06 %               | Tuntas       |
| III B | 37           | 50-65 |     | 20                | 54,05 %               | Belum Tuntas |
|       |              | 66-88 |     | 17                | 45,95 %               | Tuntas       |

Sumber: Dokumentasi guru kelas III A dan III B di SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa data tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih jauh dari harapan, dilihat dari jumlah persentase nilai belum tuntas siswa lebih besar dari pada tingkat ketuntasan siswa. Keadaan ini bukan sepenuhnya kesalahan siswa, namun seluruh aspek dalam bidang pendidikan pun harus dibenahi supaya hasil belajar siswa dapat meningkat. Berdasarkan latar belakang inilah penulis tertarik untuk

mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang diambil oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Guru belum menerapkan media realia dalam kegiatan belajar mengajar matematika siswa kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika yang ditunjukkan oleh ketidak tercapainya KKM.
3. Kurangnya sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran matematika di kelas III SD Tri Sukses.
4. Masih kurang bervariasinya metode pembelajaran sehingga kurang menarik perhatian siswa.
5. Rendahnya kemampuan siswa untuk memahami pelajaran matematika.
6. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015 yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran matematika.

2. Guru belum menerapkan media realia dalam kegiatan belajar mengajar matematika siswa kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan membawa manfaat secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia pendidikan, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teori hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pendidikan.

## **2. Mafaat Praktis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan serta pengetahuan kepada guru untuk menggunakan media realia dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.
- b. Agar siswa lebih meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa melalui penggunaan media realia dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.
- c. Memberikan informasi dan masukan bagi para peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian dibidang pendidikan.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini adalah mencakup hal-hal sebagai berikut.

### **1. Ruang lingkup objek penelitian**

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika dengan menggunakan media realia dan tanpa menggunakan media realia.

### **2. Ruang lingkup subjek penelitian**

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015.

### **3. Ruang lingkup tempat penelitian**

Ruang lingkup tempat penelitian adalah SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

#### 4. Ruang lingkup waktu penelitian

Ruang lingkup waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2014/2015.