

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju. Diawali dengan zaman pertanian, zaman industrialisasi, dan era globalisasi, menyebabkan pendidikan menjadi salah satu sarana utama dalam upaya pengembangan kemampuan manusia. Melalui pendidikan, kemampuan murid ditingkatkan, murid dibina untuk menjadi dirinya sendiri, yaitu diri yang memiliki potensi yang luar biasa.

Seperti kita ketahui, bahwa Undang-Undang Dasar 1945 mengamanatkan kepada Pemerintah Indonesia yang melindungi segenap Bangsa Indonesia untuk dapat memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Undang-Undang No. 2 Tahun 2003, agar peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan pendidikan yang dapat mewujudkan tujuan mulia tersebut, perhatian Pemerintah Republik Indonesia terhadap dunia pendidikan begitu besar. Anggaran pendidikan yang dialokasikan tiap tahunnya selalu besar. Pembangunan unit gedung sekolah baru, pengangkatan guru baru, pelatihan guru, dan pemberian bantuan sarana dan prasarana dilakukan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan penyelenggaraannya.

Usaha pemerintah tersebut perlu didukung oleh guru-guru di sekolah. Salah satu usahanya adalah mengoptimalkan pengajaran dengan penggunaan alat peraga/ media pengajaran. Alat peraga/ media pengajaran merupakan satu komponen pengajaran yang mendukung keberprestasian kegiatan belajar mengajar di sekolah. Proses

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat berlangsung lebih efektif dan optimal jika semua komponen saling mendukung.

Selain merencanakan mengusahakan adanya alat peraga dan memahami penggunaannya, seorang guru harus dapat mengembangkan kreasi dan keterampilannya untuk membuat sendiri alat bantu pengajaran yang dibutuhkan tersebut, disesuaikan dengan kondisi sekolah dan lingkungan anak didik. Agar pengajaran matematika berprestasi baik maka guru juga harus merancang proses belajar mengajar yang melibatkan murid secara aktif, kreatif dan terampil.

Fungsi alat peraga/ media dalam kegiatan pengajaran matematika tidak hanya sekedar sebagai alat bantu bagi guru dalam proses kegiatan belajar mengajar, tetapi juga sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran yang dibutuhkan. Alat peraga kubus, limas dan kerucut adalah bagian alat peraga prestasi dari kreasi penulis yang diharapkan dapat menjadi media dalam menyampaikan informasi pengajaran pada pokok bahasan bangun ruang khususnya kubus, limas dan kerucut yang diharapkan juga dapat memberi motivasi belajar murid.

Alat peraga yang digunakan dapat dibuat oleh guru sendiri maupun murid-murid dalam kelompok maupun individual dan di dalam pembuatan maupun penggunaannya harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif dan mencapai sasaran.

Berdasarkan pengalaman mengajar penulis, dapat disimpulkan bahwa kemampuan murid dalam menjelaskan volume kubus, limas dan kerucut masih rendah, karena nilai rata-rata kelas pada tes formatif maupun sumatif selama 3 tahun terakhir ini masih kurang dari angka enam (6). Padahal bentuk-bentuk materi volume sering dijumpai dalam materi-materi penerapan pada jenjang kelas yang lebih tinggi atau pada mata pelajaran yang lain.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diketahui bahwa masalah yang timbul dalam penelitian ini adalah;

1. Prestasi belajar murid pada matematika sangat rendah. (Lampiran 6).
2. Murid tidak aktif bertanya pada guru pada saat pelajaran Matematika sedang berlangsung.
3. Guru belum menggunakan alat peraga secara baik.
4. Murid menganggap bahwa pelajaran Matematika adalah pelajaran yang sulit.

C. Pembatasan Masalah

Agar dalam penelitian ini tidak terlalu luas cakupannya maka akan dibatasi pada rendahnya prestasi murid dalam mata pelajaran matematika dan penggunaan media/ alat peraga bangun ruang.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan alat peraga bangun ruang dapat meningkatkan prestasi belajar pada operasi hitung volumee kubus, limas dan kerucut bagi murid kelas VI SDN I Perumnas Way Halim.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan alat peraga model bangun ruang sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar bangun ruang bagi murid kelas VI SDN I Perumnas Way Halim.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan memberikan manfaat baik langsung maupun tidak langsung sebagai berikut :

1. Manfaat bagi murid

Murid lebih termotivasi dalam belajar karena dikenalkan dengan hal baru berupa bangun ruang kubus, limas dan kerucut. Murid terlibat langsung dalam proses pengajaran, sehingga pada akhirnya murid dapat memahami pelajaran dan prestasi belajarnya meningkat.

2. Manfaat bagi guru

Mendorong guru untuk kreatif dalam proses belajar mengajar dan membuat alat peraga matematika yang inovatif sehingga mata pelajaran matematika mudah untuk dipelajari.

3. Manfaat bagi sekolah

Informasi yang didapat dari penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi perencanaan sekolah untuk masa-masa yang akan datang. Salah satunya dengan memperbanyak fasilitas dan sarana bagi pengadaan alat peraga pengajaran matematika.