

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan secara maksimal dan penuh tanggung jawab untuk meningkatkan mutu pendidikan. Tujuan pendidikan untuk memajukan tumbuhnya pikiran (intelektual) anak. Pikiran (intelektual) anak dapat dikembangkan melalui proses pendidikan di lembaga sekolah. Di sekolah, anak belajar berbagai macam mata pelajaran, salah satunya adalah matematika.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar (SD) untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama (Aisyah, dkk., 2007: 1.3). Pembelajaran matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika sehingga peserta didik memiliki kemampuan dalam berfikir logis dan memiliki penalaran yang sistematis. Diharapkan pembelajaran matematika dapat membekali peserta didik dan menjadikan pikiran atau intelektual anak berkembang dengan menggunakan penalaran, ide dan proses.

Ditinjau dari profil sekolah SDN 2 Metro Selatan, sekolah ini letaknya cukup strategis, yaitu berada di depan jalan utama dan berada di tengah dari jumlah seluruh SD yang berada di kota Metro yang berjumlah 8 SDN dan 2 SD swasta. SDN 2 Metro Selatan pun memiliki banyak piala karena prestasi yang pernah diraih seperti

prestasi dalam bidang akademik dan non akademik seperti pada tahun 2012 juara 1 dan 2 senam, olahraga tali temali dan sepak bola. Keunggulan lain yang dimiliki SDN 2 Metro Selatan adalah Sekolah ini menjadi ketua gugus dan ketua K3S se kecamatan Metro Selatan. Berdasarkan fakta di sekolah, meskipun sekolah ini memiliki banyak keunggulan, namun dalam hal pembelajaran masih ditemui berbagai masalah dalam proses belajar-mengajar khususnya pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru dan siswa kelas IV SDN 2 Metro Selatan dalam pembelajaran matematika, terlihat bahwa dalam proses belajar-mengajar terdapat beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran yang dihadapi guru, yaitu: (1) dalam mengelola pembelajaran guru kelas IV SDN 2 Metro Selatan belum menggunakan media yang bervariasi yang dapat menunjang proses pembelajaran; (2) guru hanya menggunakan media seadanya dalam pembelajaran di kelas seperti buku cetak matematika kelas IV sehingga guru lebih sering terpaku pada buku; (3) kurangnya stimulus (rangsangan) yang diberikan guru dalam upaya meningkatkan aktivitas mengelola informasi dan berfikir kritis dalam proses belajar; (4) guru mengungkapkan bahwa bila siswa diberikan pertanyaan maka sebagian besar jawaban siswa tidak benar dan; (5) siswa pasif ketika diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum mereka pahami. Timbulnya permasalahan di atas menyebabkan aktivitas dan hasil belajar siswa rendah. Kurang lebih 28% siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran matematika kelas IV SDN 2 Metro Selatan, atau sekitar 9 orang dari 32 orang siswa. Hal ini terlihat pada nilai hasil rata-rata ujian akhir semester matematika disemester ganjil Tahun Pelajaran 2010/2011 yaitu 48,00 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru di SDN 2 Metro Selatan adalah 60,0.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, diperlukan suatu perubahan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi termotivasi dan membangkitkan minat peserta didik sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Mata pelajaran matematika dalam pendidikan di SD, tidak terlepas dari sistem pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang merupakan alat perantara guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang bersifat abstrak agar menjadi konkret sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap matematika. Hal ini dikuatkan oleh Diyah (2007: 2) salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam mata pelajaran matematika, terlebih lagi pada siswa SD. Untuk memanipulasi objek-objek dalam materi pembelajaran yang akan diajarkan dalam mata pelajaran matematika diperlukan alat perantara yaitu dengan penggunaan suatu media dalam pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan akan menjadi lebih aktif dari pada tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran matematika dapat dipilih menggunakan benda yang nyata dan dekat dengan siswa. Benda-benda nyata yang akrab dengan kehidupan keseharian siswa dapat dijadikan sebagai alat peraga dalam pembelajaran matematika.

Kehadiran alat peraga atau media dalam proses belajar-mengajar khususnya pembelajaran mata pelajaran matematika dapat mewakili dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran melalui kata-kata atau kalimat tertentu yang tidak bisa diungkapkan guru kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat seperti media dapat digunakan untuk menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan minat/motivasi, menarik perhatian peserta didik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, mengaktifkan peserta didik, dan mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Ibrahim dan Syaodih (2003: 118) mengemukakan bahwa untuk mencapai hasil yang optimum dari proses belajar mengajar, salah satu hal yang sangat disarankan adalah digunakannya media yang bersifat langsung dalam bentuk obyek nyata atau realia. Dari pernyataan tersebut, peneliti tertarik untuk menggunakan media realia, yaitu media nyata atau termasuk dalam jenis benda sebenarnya atau obyek (*object*), yaitu semua benda yang masih dalam keadaan asli, alami seperti dimana ia hidup dan berada. Media realia dapat digunakan pada kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya. Peneliti memilih media realia karena media tersebut merupakan media yang dekat dengan kehidupan nyata siswa, sederhana dan mudah didapat dilingkungan sekitar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merasa perlu melakukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media realia untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN 2 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2011/2012.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika kelas IV SDN 2 Metro Selatan.
- 1.2.2 Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 2 Metro Selatan.
- 1.2.3 Sebagian guru SDN 2 Metro Selatan belum memanfaatkan media pembelajaran yang *real* untuk menunjang proses pembelajaran.

- 1.2.4 Pembelajaran matematika di SDN 2 Metro Selatan masih kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 1.2.5 Ketuntasan hasil belajar masih di bawah KKM yang ditetapkan di SDN 2 Metro Selatan yaitu 60,0.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- 1.3.1 Bagaimanakah penggunaan media realia dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 2 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2011/2012?
- 1.3.2 Bagaimanakah penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 2 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2011/2012?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendiskripsikan:

- 1.4.1 Peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 2 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2011/2012.
- 1.4.2 Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 2 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2011/2012.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tentang penggunaan media realia untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 2 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2011/2012 adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Bagi siswa; melalui penerapan penggunaan media realia diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
- 1.5.2 Bagi guru; penerapan penggunaan media realia dapat dijadikan salah satu wawasan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran secara fungsional sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna.
- 1.5.3 Bagi sekolah; penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan memberikan masukan bagi sekolah dalam usaha penyediaan dan pengelolaan media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran matematika agar dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.
- 1.5.4 Bagi keilmuan ke SD an; penelitian ini dapat memberikan referensi untuk kemajuan pengadaan media pembelajaran khusus lingkup ke SD an dan dapat meningkatkan hasil belajar bidang studi matematika sebagai kompetensi keprofesionalan.
- 1.5.5 Bagi peneliti; penelitian ini dapat menambah wawasan tentang penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media realia sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, sekaligus penelitian ini dapat meningkatkan kompetensi pedagogik pada diri peneliti.