

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan ilmu pendidikan semakin pesat menuntut sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Untuk meningkatkan SDM tersebut, tentunya mutu pendidikan harus ditingkatkan. Permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan formal bertambah dari tahun ke tahun. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi bangsa Indonesia adalah, rendahnya mutu pendidikan formal pada setiap jenjang pendidikan. Usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kompetensi guru, pengadaan buku dan alat pembelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, dan peningkatan mutu manajemen sekolah. Namun demikian berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang berarti.

Mutu pendidikan erat kaitannya dengan prestasi belajar. Mutu pendidikan dikatakan baik apabila prestasi belajar tinggi, untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi diperlukan proses pembelajaran yang baik dan bermutu. Oleh karena itu, agar mutu pendidikan dapat meningkat, seyogyanya setiap sekolah berusaha untuk dapat menyelenggarakan pendidikan yang bermutu. Pendidikan yang bermutu tersebut memerlukan guru yang profesional, karena guru memegang

peranan penting dan terlibat langsung dengan peserta didik. Proses pendidikan semula dipandang sebagai proses belajar mengajar menyiapkan peserta didik hidup di masyarakat, kini telah mengalami perubahan menjadi proses pembelajaran atau perubahan paradigma belajar yang berpusat pada siswa, guru bertugas mentransfer ilmunya kepada murid, karena belajar harus berpusat pada siswa dan guru, guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Hal ini adalah salah satu usaha dalam rangka memperbaiki mutu pendidikan dan guru berperan untuk mengatur, mengelola, memfasilitasi, dan membantu siswa, sehingga tercipta kondisi belajar yang kondusif dalam rangka mengembangkan manusia seutuhnya.

Pada hakikatnya 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, afektif, dan psikomotorik. Selanjutnya pengalaman belajar dirumuskan dengan kata kerja yang operasional. (Depdiknas, 2003 : 3)

Proses pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan pembelajaran sangat ditentukan oleh kerjasama antara guru dan siswa. Guru dituntut untuk mampu menyajikan materi pembelajaran dengan optimal. Oleh karena itu diperlukan kreatifitas dan gagasan yang baru untuk mengembangkan cara penyajian materi pembelajaran di sekolah. Kreativitas yang dimaksud adalah kemampuan seorang guru dalam memilih metode, pendekatan, dan media yang tepat dalam penyajian materi pembelajaran.

Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan, terutama dalam sistem pendidikan di Indonesia mempunyai tujuan memberikan kemampuan dasar baca, tulis, hitung, pengetahuan dan keterampilan dasar lainnya. Selain itu pula, di sekolah dasar banyak diperkenalkan dengan benda-benda konkrit yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari yang terdesain dalam suatu mata pelajaran pendidikan matematika. Ironisnya matematika dikalangan para pelajar merupakan mata pelajaran yang kurang disukai, minat mereka terhadap pelajaran ini rendah sehingga penguasaan siswa terhadap mata pelajaran matematika menjadi sangat kurang. Masalah ini cukup mengglobal dan tidak hanya terjadi di Indonesia sebagaimana hasil survey “*Education Testing Service*” pada Universitas Princeton, Amerika Serikat bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang dikuasai oleh pelajar.

Dalam pembelajaran matematika, terutama di kelas rendah banyak hal atau faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa dan hal-hal yang sering menghambat untuk tercapainya tujuan belajar. Karena pada dasarnya setiap anak tidak sama cara belajarnya, demikian pula dalam memahami konsep-konsep abstrak. Melalui tingkat belajar yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, maka guru yang baik adalah guru yang mampu mengajar dengan baik, khususnya ada saat menanamkan konsep baru. Salah satu metode pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan bantuan pemecahan masalah dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan menerapkan sistem pembelajaran yang menggunakan alat peraga, khususnya pada bidang studi matematika. Media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan belajar.

Penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan alat peraga, khususnya bidang studi matematika didasari kenyataan, bahwa pada bidang studi matematika terdapat banyak pokok bahasan yang memerlukan alat bantu untuk menjabarkannya, diantaranya pada materi operasi bilangan bulat dengan pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan. Oleh sebab itu, pembelajaran dengan menggunakan alat peraga dalam pokok bahasan tersebut dianggap sangat tepat untuk membantu mempermudah siswa memahami materi. Disisi lain suasana belajar akan lebih hidup, dan komunikasi antara guru dan siswa dapat terjalin dengan baik. Hal ini dapat membantu siswa dalam upaya meningkatkan prestasi belajar pada bidang studi matematika.

Selanjutnya untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 65 yang telah ditetapkan SD Negeri 1 Tambahrejo, harus dikembangkan hal-hal yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri serta perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Belajar tidak cukup membaca, mendengar dan melihat, jika pembelajaran melibatkan peserta didik untuk mengalami dan membicarakan langsung bahan tertentu kepada orang lain dapat lebih bermakna dalam belajar. Terlebih lagi bila peserta didik mempunyai kesempatan untuk mengajarkan pengetahuan kepada peserta lain. Pembelajaran membutuhkan kondisi yang mendukung pelaksanaan, diantaranya adalah alat peraga dan perlengkapan pendidikan berupa alat bantu dalam pembelajaran.

Selanjutnya dari pra penelitian melalui pengamatan terdapat kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran matematika “Bilangan pecahan dan lambangnya”

karena sudah tidak mempunyai kemampuan dalam hal pengadaan peralatan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran tersebut.

Semua hal yang telah dikemukakan diatas merupakan tantangan bagi sekolah, guru bahkan semua unsur yang terlibat dalam dunia pendidikan dan harus dicarikan ssolusinya agar proses berjalan berlangsung baik.

Kendala tersebut akhirnya bermuara pada anak didik, kerena mereka tidak dapat menyerap ilmu atau materi dengan baik. Cara mengatasi agar pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran dapat dilaksanakan/terlaksana, maka dalam proses pembelajaran guru harus merancang strategi, memilih metode dan memanfaatkan media pembelajaran serta memilih alat peraga yang paling tepat, sehingga siswa dapat mencapai kompetensi yang di harapkan, berarti juga menuntut guru untuk bekerja secara professional.

Berdasarkan pengalaman penulis dalam pelaksanaan pembelajaran pelajaran matematika di SD Negeri 1 Tambahrejo secara umum masih memprihatinkan, misalnya iklim belajar kurang mendukung, yang dapat di jelaskan sebagai berikut : pembelajaran masih berpusat pada guru, proses pembelajaran masih didominasi oleh model pembelajaran yang kurang member kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, tujuan pembelajaran hanya berorientasi pada pengembangan aspek kognitif pada peringkat rendah ( C1, C2, C3) pada umumnya guru mengajar berdasarkan teks, tanpa memperhatikan lingkungan dan kebutuhan siswa, guru mendengar dan menstransper ilmunya ,melalui metode ceramah, guru kurang terlatih menggunakan model pembelajaran keterampilan proses seperti disarankan BSNP, dan kurang memiliki kemampuan untuk memilih metode pembelajaran

yang tepat, guru merasa kesulitan menentukan alat peraga yang mendukung tercapainya penguasaan kompetensi yang ditargetkan sesuai standar isi, sarana sekolah kurang mendukung, siswa sedikit sekali yang bertanya dan selalu itu-itu saja yang bertanya, buku tidak dibaca, tugas-tugas guru tidak dikerjakan, siswa santai dalam belajar, dan prestasi belajar matematika siswa rendah.

Pada prapenelitian diketahui bahwa nilai kemampuan hasil belajar matematika siswa dengan kategori baik berjumlah 2 siswa dengan persentase 13,33%, kemampuan hasil belajar siswa dengan kategori cukup baik berjumlah 6 siswa dengan persentase 40,00% dan kemampuan hasil belajar siswa dengan kategori kurang baik berjumlah 7 siswa dengan persentase sebesar 46,67%. Secara keseluruhan, rata-rata kemampuan hasil belajar siswa pada prapenelitian sebesar 53,67 dengan kategori kurang baik. Berdasarkan hasil pembelajaran pra penelitian bahwa jumlah siswa yang tuntas hanya 2 siswa dengan persentase 13,33% dan yang belum tuntas 13 siswa dengan persentase 86,67 %.

Berdasarkan hasil pembelajaran pra penelitian hasil evaluasi belajar belum mencapai KKM yang ditentukan, maka permasalahan tersebut penting sekali untuk diteliti, sehingga Standar Kompetensi (SK) mata pelajaran matematika yang akan dicapai siswa akan dapat tercapai secara maksimal. Rendahnya hasil belajar matematika, siswa akan sulit untuk melanjutkan materi pembelajaran matematika dikelas berikutnya, serta perilaku malas belajar matematika akan terus berlangsung. Untuk itu penulis mencoba untuk melakukan penelitian.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut

1. Proses pembelajaran matematika belum maksimal.
2. Prestasi hasil belajar matematika lebih rendah dari pada mata peajaran lainnya.
3. Prestasi hasil belajar siswa tentang pengetahuan pecahan dan lambangnya masih tergolong rendah.
4. Media dan alat pembelajaran matematika tidak menggunakan benda asli.
5. Siswa sulit memahami materi pembelajaran yang dipelajari.
6. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika belum tepat.
7. Aktifitas proses pembelajaran belum berfokus pada siswa.
8. Guru SD jarang sekali mendapatkan pelatihan mata pelajaran matematika, khususnya materi pecahan dan lambangnya serta urutannya.

Berdasarkan fenomena tersebut diatas, maka penelitian ini akan lebih terfokus pada upaya perbaikan hasil pembelajaran matematika yang selama ini kurang baik, dengan upaya perbaikan ini peneliti ingin meningkatkan pemahaman materi pembelajaran matematika melalui pembelajarna yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan untuk memotivasi minat belajar siswa. Seseorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, jangan diharapkan bahwa dia akan berhasil dengan baik dalam mempelajari sesuatu, sebaiknya kalau seseorang belajar dengan penuh minat, maka dapat diharapkan bahwa hasilnya akan lebih baik.

Diantara langkah srategis yang mungkinkan guru melalui penggunaan metode pembelajaran yang menggunakan alat peraga dalam mengaktifkan anak untuk meningkatkan hasil belajar.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Untuk lebih fokus maka penelitian ini dibatasi pada “Peningkatan pembelajaran matematika menggunakan alat peraga dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan pada siswa SD kelas IV SDN 1 Tambahrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu”.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identitas dan pembatasan masalah, maka dalam penelitian ini dapat dirinci rumusan masalah sebagai berikut.

“Apakah alat peraga benda asli dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam materi pokok pecahan di kelas IV SD Negeri I Tambahrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupatin Pringsewu?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pokok pecahan menggunakan alat peraga benda asli pada siswa kelas IV SD Negeri I Tambahrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu.



## 1.6 Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan:

- a. Mengembangkan konsep-konsep desain pembelajaran mata pelajaran matematika SD merupakan bagian dari teknologi pembelajaran, agar dapat melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.
- b. Untuk menerapkan teori tentang penggunaan alat peraga dalam mengaktifkan dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Secara praktis dapat diharapkan :

- 1) Untuk guru

Dapat meningkatkan kinerja sebagai agen pembelajaran yang berkualitas, berfariasi dan bekerja secara profesional.

- 2) Untuk siswa

Meningkatkan motivasi belajar siswa, tidak verbalisme, melatih kecerdasan, ketangkasan, keterampilan, dan mencapai prestasi maksimal.

- 3) Untuk sekolah

Memberikan masukan dan membantu memfasilitasi media belajar dan alat belajar secara kualitas maupun kuantitas.