

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik. Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan bangsa.

Pendidikan itu bisa dilakukan di berbagai tempat. Salah satunya adalah di sekolah. Sekolah merupakan sebuah tempat yang di dalamnya terdapat guru dan siswa untuk melakukan sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Sisdiknas No 23 Th 2003).

Pendidikan dan pembelajaran merupakan komponen yang saling terkait. Dalam pencapaian pendidikan, setiap individu memerlukan proses belajar. Belajar merupakan tingkah laku untuk melakukan proses dan meningkatkan kemampuan mental pada individu. Siswa sebagai pembelajar di sekolah memiliki kepribadian, pengalaman, dan tujuan. Siswa mengalami perkembangan jiwa sesuai asas emansipasi diri menuju keutuhan dan kemandirian. Guru sebagai pendidik melakukan rekayasa pembelajaran. Rekayasa pembelajaran tersebut dilakukan

berdasarkan kurikulum yang berlaku. Dengan berakhirnya proses belajar, maka siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar diperoleh dari tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:3).

Belajar adalah kewajiban dari setiap orang tidak terkecuali diikuti oleh siswa Sekolah Dasar dari kelas I sampai kelas VI. Dalam pembelajaran di sekolah dasar ada beberapa pelajaran yang dianggap sulit, salah satunya adalah pelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika yang mengacu pada 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. Guru diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator yang akan memfasilitasi peserta didik dalam belajar, dan peserta didik sendirilah yang harus aktif belajar dari berbagai sumber belajar.

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 Badan Standar Nasional Pendidikan (2006), 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.

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan yang paling dasar, dimana pada jenjang ini materi pembelajaran matematika yang diberikan memuat konsep-konsep yang mendasar dan penting serta tidak dapat dikesampingkan. Kecermatan dalam penyajian konsep-konsep tersebut sangat diperlukan supaya siswa mampu memahaminya dengan benar dan tepat, karena kesan dan pandangan yang diterima siswa terhadap suatu konsep di sekolah dasar akan selalu terbawa hingga pada tingkat selanjutnya. Di sekolah dasar, matematika termasuk salah satu mata pelajaran yang disertakan dalam ujian akhir nasional (UAN). Setiap siswa harus lulus dalam ujian tersebut supaya dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya yaitu sekolah lanjutan tingkat menengah pertama (SLTP). Namun, hingga saat ini matematika masih menjadi momok yang menakutkan bagi siswa, karena matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga hasil belajar matematika cenderung lebih rendah daripada mata pelajaran lain.

Matematika sebagai ilmu dasar segala bidang ilmu pengetahuan merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada semua jenjang pendidikan, dari mulai Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Dasar, sampai Perguruan Tinggi. Matematika berfungsi sebagai alat bantu dan pelayanan ilmu yang tidak hanya untuk matematika saja tetapi juga untuk ilmu-ilmu yang lain.

Berdasarkan pemaparan di atas, hal tersebutlah yang menjadi dasar dari penelitian ini, peneliti memfokuskan pada proses pembelajaran matematika di sekolah dasar, alasannya karena banyak siswa SD yang tidak senang dan bergairah

untuk mempelajari matematika karena sifatnya abstrak, menganggap matematika sebagai pelajaran yang membosankan, tidak menarik dan sulit dipahami. Sedangkan matematika merupakan induk dari cabang ilmu pengetahuan.

Seperti halnya yang terjadi di SD Sukasirna tempat penulis melakukan penelitian, dari kegiatan observasi yang penulis lakukan di SDN Sukasirna Kecamatan Parongpong Kabupaten Bandung Barat ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih belum optimal, khususnya siswa kelas IV. Masih terdapat 9 orang siswa yang minat belajarnya kurang dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 25 orang dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut, hasil belajar yang didapat kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 73.

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut sebagai akibat dari proses pembelajaran yang konvensional, yaitu proses pembelajaran yang lebih banyak menggunakan metode ceramah, pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa lebih banyak mendengarkan, menulis dan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru.

Akibat dari pembelajaran yang konvensional tersebut, minat siswa terhadap mata pelajaran matematika menjadi rendah, siswa kurang aktif dan antusias saat mengikuti pembelajaran. Siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

Jika dilihat berdasarkan tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget, anak usia sekolah dasar termasuk kedalam tahap praoperasional dimana proses pembelajarannya masih bergantung pada objek-objek konkret dan pengalaman

yang dialami secara langsung (Sarini, 2012:3). Begitu juga saat anak belajar suatu konsep matematika, peserta didik belum dapat berfikir secara abstrak melainkan berfikir dari hal-hal yang sifatnya konkret menuju kepada hal-hal yang bersifat abstrak. Sehingga pada saat pembelajarannya, peserta didik memerlukan pembelajaran yang bermakna dan konkret melalui media pembelajaran.

Guru harus menyadari kemampuan siswa itu tidak sama irama perkembangannya sehingga guru harus menyesuaikan pemberian materi pelajaran dengan kemampuan siswa, seperti belajar hal-hal yang konkret menuju abstrak, dari hal sederhana menuju kompleks, dari mudah menuju sulit sehingga siswa lebih muda memahami konsep-konsep dasar matematika.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran penting karena peserta didik dalam menerima pengalaman belajar atau mendalami materi-materi pelajarannya masih banyak memerlukan benda-benda, kejadian-kejadian yang sifatnya konkret, mudah diamati, langsung diamati, sehingga pengalaman-pengalaman tersebut akan lebih mudah dipahami. Menurut Ibrahim, (dalam Kurniawati, dkk., 2015:6) untuk mencapai hasil belajar yang optimum dari proses belajar-mengajar, salah satu hal yang sangat disarankan adalah digunakannya pula media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata atau *Realia*.

Menurut Arsyad (dalam Sarini, 2012:7) media adalah yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud tertentu. Menurut Sadiman (dalam Sarini 2012:7), media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Media adalah suatu perantara untuk menyampaikan pesan oleh si pemberi pesan kepada si penerima pesan

dalam memberikan informasi ilmu pengetahuan. Untuk membawa proses pembelajaran matematika yang terkesan teoritis dan abstrak ke arah konkret, maka media *Realia* merupakan solusi alternatif dalam mempermudah pembelajaran matematika. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Widya Sarini (2015) dengan judul: “Penggunaan Media *Realia* Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 SDN 11 Segarau Kabupaten Sambas”. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sifatnya kolaboratif yang dilakukan bersama-sama dengan teman sejawat. Penelitian tersebut dilakukan sebanyak 2 (dua) siklus. Hasil belajar siswa siklus I mencapai nilai rata-rata 63,57. Siklus II nilai rata-rata siswa mencapai 81,43. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *realia* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika kelas 1 SDN 11 Segarau Kabupaten Sambas.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Wulandari Tri Mitalia Endah (2014) dengan judul: “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Media *Realia* Kelas IV SD Negeri Wonosaren I No. 42 Kecamatan Jebres Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013”. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Untuk memperoleh data digunakan metode observasi, tes, dokumentasi dan wawancara. Berdasarkan analisis data maka dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media *realia* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Wonosaren I Surakarta. Banyak siswa yang mencapai KKM pra tindakan 39% dengan nilai rata-rata 60,7. Pada siklus I siswa yang mencapai KKM 73,2%

dengan nilai rata-rata 73,2. Pada siklus II siswa yang mencapai KKM 87,8% dengan nilai rata-rata 78,3.

Media *Realia* adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Kata *Realia* sendiri maksudnya adalah nyata. Jadi guru harus bisa menyiapkan dan menggunakan media yang nyata atau konkret sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contohnya foto, gambar, model, dan masih banyak lagi yang ada dilingkungan sekitar siswa. (Endriani dalam Sarini, 2012:7).

Menurut Endriani (dalam Sarini, 2012:4) pemanfaatan media *Realia* dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif, karena dapat memberikan informasi yang lebih akurat. Dalam dunia pendidikan, *Realia* sering dianggap sebagai media informasi yang paling mudah di akses dan menarik. Sebagai media informasi, *Realia* mampu menjelaskan hal-hal yang abstrak dengan hanya sedikit atau tanpa keterangan verbal. Sebagai media pembelajaran, *Realia* memiliki potensi untuk digunakan dalam berbagai topik mata pelajaran. *Realia* mampu memberikan pengalaman belajar langsung (*Hands on Experience*) bagi siswa. Dengan menggunakan benda nyata sebagai media, siswa dapat menggunakan berbagai indera untuk mempelajari suatu objek. Siswa dapat melihat, meraba, mencium, bahkan merasakan objek yang tengah dipelajari. Dalam menggunakan *Realia*, pengguna dituntut kemampuannya menginterpretasikan hubungan-hubungan tentang benda yang sesungguhnya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok, mata pelajaran wajib yang ada di setiap jenjang pendidikan dasar dan menengah. Sampai sekarang

masih ada siswa yang kurang berminat terhadap Matematika dan belum menunjukkan hasil belajar yang optimal. Untuk itu dalam Penelitian Tindakan Kelas kali ini, peneliti berharap media yang digunakan dapat diterapkan di kelas, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Realia*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Sukasirna pada Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Media *Realia*.

B. Identifikasi Masalah

Dari berbagai masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran Matematika pada materi menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana diketahui bahwa proses pembelajaran belum berhasil membuat siswa belajar secara efektif.

Proses pembelajaran kurang efektif karena:

1. Proses pembelajaran matematika di SDN Sukasirna masih dominan menggunakan metode konvensional.
2. Siswa SDN Sukasirna memiliki minat yang rendah terhadap mata pelajaran matematika karena mereka menganggap matematika adalah pelajaran sulit dan membosankan.
3. Komunikasi yang terjadi dalam proses pembelajaran cenderung satu arah yaitu dari guru ke siswa.
4. Siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran, siswa lebih banyak mendengarkan, mencatat dan mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru sehingga siswa cenderung pasif.

5. Penggunaan media pembelajaran matematika masih jarang atau belum pernah dilaksanakan oleh guru kelas IV SDN Sukasirna dalam proses belajar mengajar.
6. Masih rendahnya tingkat pencapaian hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Sukasirna.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah di atas, dapat dikemukakan rumusan masalah yang akan dipecahkan melalui penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran dalam peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukasirna pada materi menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana dengan menggunakan media *Realia*?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukasirna pada materi menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana dengan menggunakan media *Realia*?
3. Bagaimanakah media pembelajaran *Realia* meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Sukasirna pada materi menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana?
4. Bagaimanakah media pembelajaran *Realia* meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukasirna pada materi menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan minat dan hasil

belajar siswa kelas IV di SDN Sukasirna dengan menggunakan media *Realia*.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui rencana pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukasirna pada materi menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana.
- b. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukasirna pada materi menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana.
- c. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas IV SDN Sukasirna pada materi menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana.
- d. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukasirna pada materi menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukasirna pada materi menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana.

2. Manfaat Praktis

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat meningkatkan minat dan hasil belajar pada materi menentukan sifat-

sifat bangun ruang sederhana.

- 2) Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, kreatif, dan menyenangkan.

b. Bagi Peneliti

- 1) Dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini peneliti memiliki pengetahuan, keterampilan dan pengalaman tentang Penelitian Tindakan Kelas.
- 2) Peneliti mampu memperbaiki proses pembelajaran di dalam kelas dalam rangka meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukasirna pada materi menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana.
- 3) Dapat menambah pengetahuan peneliti tentang penggunaan media *Realia* di kelas IV SD.
- 4) Memberikan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan PTK dengan media *Realia*.
- 5) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah awal untuk penelitian selanjutnya.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai acuan untuk melakukan kegiatan yang sejenis.
- 2) Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha-usaha yang mengarah pada peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika dengan menggunakan media *Realia*.

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menyamakan pandangan mengenai beberapa istilah utama yang digunakan sebagai judul penelitian. Adapun definisi operasional yang dimaksud adalah:

1. Media *Realia*

Media *Realia* adalah benda nyata yang mampu memberikan pengalaman belajar langsung (*Hands on Experience*) bagi siswa, siswa dapat menggunakan berbagai indera untuk mempelajari suatu objek. Siswa dapat melihat, meraba, mencium, bahkan merasakan objek yang tengah dipelajari sehingga materi pelajaran akan mudah dipahami.

2. Minat

Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan sifat yang terorganisir berdasarkan dari pengalaman seseorang, yang mendorong seseorang atau individu untuk memusatkan perhatian rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap sebuah objek, aktivitas atau kegiatan, pemahaman, *skill*, dalam hal ini adalah belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan kearah yang lebih baik dari sebelumnya yang diperoleh oleh seseorang setelah melakukan proses belajar.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan stuktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Teoritis

Bagian kajian teori menjelaskan mengenai kajian teori, analisis dan

materi pelajaran yang diteliti, dan kerangka pemikiran.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian kajian teori menjelaskan mengenai komponen dari penelitian yaitu, lokasi penelitian, subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, tahapan pelaksanaan PTK, rancangan pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, rancangan analisis data, indikator keberhasilan.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bagian ini membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis penelitian.