

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, serta pendidikan menjadi salah satu hal yang turut menentukan prestasi seseorang. Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat tergantung pada proses belajar mengajar di kelas. Dalam pembelajaran di sekolah, terdapat banyak unsur yang saling berkaitan dan menentukan keberhasilan dalam proses mengajar. Unsur-unsur tersebut adalah pendidik (guru), peserta didik (siswa), kurikulum, pengajar, tes, dan lingkungan. Siswa sebagai subjek dalam proses tersebut juga sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Seperti yang dijelaskan definisi pendidikan di Indonesia yaitu yang tercantum dalam Undang-Undang tentang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003, Bab I Pasal I ayat I yang mengemukakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Melalui proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik. Menurut Husdarta (2013, hlm. 2) ciri utama terjadinya proses belajar adalah siswa dapat secara aktif ikut terlibat di dalam proses pembelajaran. Maka para guru harus selalu berupaya agar para siswa dimotivasi untuk lebih berperan aktif. Walau demikian, para guru tetap berfungsi sebagai pengelola proses belajar dan pembelajaran di sekolah.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan bukti dari usaha yang dilakukan dalam kegiatan belajar dan merupakan nilai yang diperoleh peserta didik dari proses belajarnya. Penilaian hasil belajar pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi pada diri peserta didik. Hasil belajar diperoleh setelah peserta didik melalui proses pembelajaran dan umumnya dinyatakan dalam bentuk angka.

Perolehan hasil belajar yang optimal dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni faktor internal dan eksternal. Menurut Syah (2010, hlm. 129), Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa secara global terbagi kedalam tiga macam yaitu: (a) faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa, (b) faktor eksternal (faktor dari luar), yakni kondisi lingkungan sekitar siswa dan (c) faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi pembelajaran. Ketiga faktor tersebut, merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar siswa yang optimal karena jika kondisi jasmani dan rohani siswa kurang sehat, maka hasil belajar yang akan dicapai pun akan kurang optimal pula.

Proses adalah kata yang berasal dari bahasa latin "*processus*" yang berarti "berjalan ke depan". kata ini menunjukkan konotasi urutan langkah atau kemajuan yang mengarah pada suatu sasaran atau tujuan. Proses adalah suatu perubahan yang menyangkut tingkah laku atau kejiwaan). Jadi, proses belajar dapat di artikan sebagai tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terjadi dalam diri seseorang. Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang maju dari pada keadaan sebelumnya.

Ketidak cocokan sering terjadi dalam sebuah proses belajar, jika pekerjaan sudah tersusun rapih dan sesuai dengan tingkat kebutuhan anak yang sedang belajar, maka proses belajar akan menjadi pengalaman yang positif, tanpa kegagalan. Namun terkadang pelajaran dan beberapa system pembelajaran di susun dengan tidak hati-hati, atau mengabaikan fisiologi struktur dalam proses

belajar yang akan membuat peserta didik seolah-olah di paksa untuk memahami bacaan-bacaan yang tidak mereka pahami.

Berlatih merupakan salah satu proses belajar dimana kita bisa melatih diri hingga melewati sebuah titik kita merasa sudah memahami sesuatu *overlearning*. Selain berlatih Berpikir kreatif juga termasuk dalam proses belajar yang tergantung pada beberapa konsep dan kelompok informasi dalam memori peserta didik dan kemampuan untuk mencari hubungannya.

Proses belajar mengajar penting adanya interaksi secara langsung antara guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran dapat terlihat aktivitas yang dilakukan siswa di kelas. Dalam aktivitas tersebut dapat dilihat proses perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa dari hari ke hari. Adanya perubahan sangatlah bagus dalam proses perkembangan siswa menjadi manusia yang bermakna. Dan perubahan-perubahan tersebut dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran Matematika khususnya pada materi mengurutkan pecahan Kelas IV dalam proses maupun hasilnya masih kurang dari harapan, karena aktivitas siswa masih cenderung pasif dan hasil belajar siswa masih rendah. Jika guru membaginya ke dalam sebuah pembelajaran berkelompok masih terjadi ketidakaktifan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru atau tidak meratanya pekerjaan yang dikerjakan siswa atau kurangnya kerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada saat magang 3 di kelas IV diperoleh informasi sebagai berikut:

Tabel 1.1

No	Rentang Nilai	Predikat	Kualitas	Jumlah
1	< (KBM) 75	D	Kurang	16
2	\leq (KBM) 75	C	Cukup	3
3	= 75	B	Baik	4
4	> (KBM) 75	A	Sangat Baik	7

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, dapat diketahui beberapa siswa yang belum mencapai dan yang telah mencapai ketuntasan belajar minimal (KBM), nilai yang ditentukan yaitu 75 pada kelas IV yang jumlah 30 siswa rata-rata siswa yang belum tuntas yaitu sebanyak 17, sedangkan siswa yang tuntas 13. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran siswa yaitu salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa karena media pembelajaran merupakan mediator bagi siswa dalam belajar. Selain faktor dari media pembelajaran yang menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa di dalam kelas, ada pula faktor yang mempengaruhinya yaitu keluarga, lingkungan, maupun diri sendiri.

Matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap paling sulit oleh sebagian besar siswa sehingga berakibat pada rendahnya penguasaan materi pelajaran tersebut. Salah satu hal yang membuat sebagian siswa menganggap matematika sebagai pelajaran sulit dan membosankan, karena pelajaran matematika hanya menghitung angka-angka. Kurangnya siswa menguasai materi matematika akibat dari metode pembelajaran masih konvensional, materi yang disampaikan guru masih bersifat abstrak seperti halnya pembelajaran mengurutkan pecahan biasa siswa hanya menggunakan ingatan saja untuk memahaminya, dan guru dalam memberikan materi pelajaran kepada siswa jarang memakai media pembelajaran sehingga proses belajar mengajar terlihat sulit, membosankan, dan kurang menarik. Apabila permasalahan tersebut tidak diatasi, akan berdampak pada siswa terutama untuk menguasai materi selanjutnya.

Matematika sebagai ilmu dasar yang mempunyai peran penting dalam berbagai bidang ilmu serta dapat mewujudkan daya pikir manusia, mata pelajaran matematika diberikan kepada siswa sebagai media untuk melatih kemampuan berpikir kritis, inovatif, kreatif, mandiri dan mampu menyelesaikan masalah serta kemampuan bekerja sama. Mengingat peranan matematika yang sangat penting itulah maka sudah seharusnya guru dan semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal. Belajar matematika merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya. Karena dengan belajar matematika, kita akan belajar bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu.

Untuk mencapai hasil belajar yang baik, hendaknya pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran yang efektif dan bersifat kontekstual supaya siswa dapat aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan kemampuannya. Dalam pembelajaran matematika penguasaan konsep operasi hitung bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan siswa dalam berhitung, karena konsep-konsep dalam matematika saling berhubungan, sehingga satu konsep disusun berdasarkan konsep-konsep yang sebelumnya dan akan menjadi dasar bagi konsep-konsep selanjutnya.

Purwanto (2016, hlm. 44) mengatakan bahwa, "Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan". Dalam hal ini hasil belajar siswa sangatlah penting pada akhir pembelajaran, dari hasil belajar dapat terlihat siswa yang benar-benar memahami dalam pelajaran maupun siswa yang belum memahami dalam pembelajaran. Siswa yang sudah memahami pelajaran di kelas sebaiknya di berikan pengayaan agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal sedangkan yang belum memahami pelajaran sebaiknya diberikan suatu kegiatan remedial agar siswa tersebut dapat memperbaiki nilai dan juga dapat memahami pelajaran lebih baik dari sebelumnya.

Guru dapat menggunakan benda-benda yang ada di sekeliling untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Guru juga bisa membuat sendiri media pembelajaran tersebut yang tentunya sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Contohnya, penggunaan media garis bilangan untuk materi pembelajaran bilangan bulat di tingkat Sekolah Dasar. Masih banyak ditemui peserta didik kelas V

maupun kelas VI tingkat Sekolah Dasar yang masih belum bisa mengurutkan bilangan. Padahal mengurutkan bilangan sudah dipelajari di kelas IV tingkat Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian yang akan dilakukan tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Garis Bilangan terhadap Proses dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan-permasalahan yang dapat diidentifikasi yakni sebagai berikut:

1. Masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika.
2. Sering terjadi keributan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Sebagian besar peserta didik yang sering keluar masuk kelas.
4. Sebagian besar peserta didik yang lama dalam menyelesaikan tugas matematika yang diberikan.
5. Nilai rata-rata siswa pada pembelajaran Matematika sebagian besar masih rendah.
6. Sebagian besar siswa menganggap sulit pembelajaran Matematika.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, diperoleh gambaran permasalahan yang begitu luas. Maka penulis memberi batasan masalah sebagai berikut:

1. Masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika.
2. Nilai rata-rata siswa pada pembelajaran Matematika sebagian besar masih rendah.
3. Sebagian besar peserta didik yang lama dalam menyelesaikan tugas matematika yang diberikan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, akan dirumuskan menjadi rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran garis bilangan terhadap proses dan hasil belajar siswa ?

2. Rumusan Masalah khusus

Agar penelitian lebih terarah, maka permasalahan tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Apakah setiap kali pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran?
- b. Media apa saja yang digunakan guru dalam proses pembelajaran?
- c. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran garis bilangan?
- d. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran sesudah menggunakan media pembelajaran garis bilangan?
- e. Berapa nilai rata-rata hasil ulangan harian yang diperoleh siswa sebelum guru menggunakan media pembelajaran garis bilangan?
- f. Berapa nilai rata-rata hasil ulangan harian yang diperoleh siswa sesudah guru menggunakan media pembelajaran garis bilangan?
- g. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran garis bilangan terhadap proses belajar?
- h. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran garis bilangan terhadap nilai rata-rata hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu secara umum dan secara khusus sebagai berikut:

Secara Umum:

“Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran garis bilangan terhadap proses dan hasil belajar matematika siswa.”

Secara Khusus:

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran garis bilangan terhadap pengaruh dan hasil belajar matematika siswa.
2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran garis bilangan.
3. Untuk mengetahui bagaimana proses dan hasil belajar matematika siswa sebelum dan setelah menggunakan garis bilangan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan perumusan masalah di atas, secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah meningkatnya proses dan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan garis bilangan.

2. Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan untuk mengetahui penggunaan media yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran dan membangun proses dan hasil belajar siswa yang aktif.

b. Bagi siswa

Manfaat penelitian bagi siswa adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap suatu pembelajaran dan menjadikan suatu pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu untuk meningkatkan kinerja guru dalam suatu proses mengajar dengan mengetahui penggunaan media yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran dan membangun proses belajar siswa yang aktif.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman dan membawa wawasan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas. Sebagai tambahan pengetahuan atau sebagai bahan acuan bagi peneliti berikutnya yang berminat melakukan penelitian dengan menggunakan strategi yang sama.