

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Proses belajar diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, hal ini tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara berencana, baik itu pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Interaksi ini karena proses belajar itu dipengaruhi oleh lingkungan, antara lain dari siswa, guru dan lingkungan belajar anak tersebut. Proses belajar dilaksanakan pada setiap mata pelajaran, salah satunya yaitu matematika yang menjadi mata pelajaran Ujian Nasional.

Upaya meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di sekolah diperlukan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Hal ini dikarenakan setiap guru pasti menginginkan siswa selalu berhasil dalam segala bidang mata pelajaran. Keberhasilan ini ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru selalu berusaha dengan berbagai cara untuk membantu siswa memahami pelajaran, baik dengan menggunakan strategi. Media pembelajaran, metode/pendekatan dan alat peraga dalam menyampaikan suatu materi/informasi

kepada siswa secara beragam, meskipun dalam pelaksanaan proses pembelajaran itu terkadang muncul berbagai permasalahan baik yang disebabkan oleh siswa, materi, metode, media dan pendekatan serta faktor lainnya.

Dalam kegiatan belajar mengajar, peristiwa yang sering terjadi adalah siswa kurang aktif, kurang berpartisipasi, kurang terlibat dan tidak punya inisiatif. Pertanyaan, gagasan maupun pendapat sering tidak muncul. Guru bersifat otoriter, penyampaian ilmu secara searah, menganggap murid sebagai penerima, pencatat dan pengingat saja.

Penggunaan strategi model pembelajaran, metode serta media pembelajaran yang tepat dan bervariasi diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Meningkatnya aktivitas belajar selama pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya mata pelajaran yang menjadi momok dalam proses belajar-mengajar adalah mata pelajaran Matematika. Dimana untuk siswa yang berada dikelas rendah sangat memerlukan pembelajaran dengan penggunaan objek konkrit. Hal ini berarti pembelajaran di kelas rendah harus berpusat pada siswa. Matematika merupakan salah satu pelajaran pokok yang pertama dan utama di lembaga pendidikan dasar. Dengan demikian 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 bekerja sama

Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran, maka perlu dikembangkan media yang tepat yang dapat mengoptimalkan kemampuan siswa. Memberikan kesempatan pada siswa untuk bertukar pendapat, menanggapi pemikiran siswa yang lain, menggunakan media yang ada, akan dapat mengingat lebih lama mengenai suatu fakta, prosedur, definisi dan teori dalam matematika dan memberikan pengalaman belajar yang tidak semata-mata hanya pengalaman belajar matematika. Untuk itu disini peneliti akan mencoba menggunakan media realia dengan dengan harapan lebih aktif dalam belajar dan mempunyai semangat belajar yang tinggi.

Jika dilihat berdasarkan tahapan perkembangan kognitif menurut piaget, anak usia sekolah dasar termasuk kedalam tahap praoperasional dimana proses pembelajarannya masih bergantung pada objek-objek konkrit dan pengalaman yang dialami secara langsung¹ begitu juga saat anak belajar suatu konsep matematika, peserta didik belum dapat berpikir secara abstrak sehingga pada saat pembelajarannya peserta didik memerlukan pembelajaran yang bermakna dan konkrit melalui media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa kelas 2 MIN Bangkal Kota Banjarbaru, bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika yang diajarnya, hal ini dirasakan oleh peneliti sebagai masalah yang harus dicarikan jalan keluarnya karena proses pembelajaran akan

¹ Hermawan , hendy. 2007, *Teori belajar dan Motivasi* .Bandung : CV.Citra Praya

berdampak pada hasil belajar siswa. Selama ini peneliti hanya menggunakan metode ceramah saja hanya menyampaikan materi secara verbal saja, materi yang disampaikan sangat membuat siswa bosan, susah menyerap materi ajar, dari hasil belajar yang didapat, hanya 8 orang yang tuntas mencapai KKM yaitu lebih dari 60, sedang siswa yang belum tuntas sebanyak 12. Pada aspek pertama yang berkaitan dengan implementasi tentang perkalian yang berkaitan dengan keperluannya dalam kehidupan sehari-hari yaitu ketika sewaktu mereka belanja yang memerlukan perkalian. Sedangkan aspek yang kedua berkaitan dengan nilai hasil belajar, di mana nilai-nilai rata-rata kelas, di bawah ketuntasan minimal pada mata pelajaran Matematika dengan KKM 60.

Sebagai sebuah upaya reflektif, penulis berusaha melakukan perbaikan terhadap pengelolaan pembelajaran, dimana kegiatan pembelajaran selama ini dilakukan dengan metode ceramah, tanpa didukung media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan bahan pembelajaran, sehingga keaktifan belajar siswa dalam materi perkalian pada pelajaran matematika sangat rendah, serta tingkat penguasaan terhadap informasi keilmuan belum optimal.

Penulis berasumsi bahwa kegiatan belajar siswa dengan media pembelajaran yang tepat memiliki fungsi luas dan memberi pengaruh yang sangat besar terhadap indera serta lebih dapat menjamin pemahaman siswa. Interaksi antara siswa dengan media pembelajaran merupakan komponen penting untuk mendeskripsikan strategi penyampaian dan kegiatan belajar siswa. Komponen ini sangat mendasar karena strategi penyampaian tidaklah lengkap tanpa memberi gambaran tentang pengaruh apa yang dapat ditimbulkan suatu media pada

kegiatan belajar, apa yang dilakukan siswa dan bagaimana peranan media dalam meningkatkan hasil belajar.

Guna mengkaji secara mendalam ketepatan penggunaan media realia dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi perkalian pada mata pelajaran matematika, penulis melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dan menuangkannya dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Realia Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MIN Bangkal Kota Banjarbaru."

Untuk menghindari kekeliruan penafsiran terhadap judul penelitian di atas, penulis merasa perlu memberikan penegasan judul, sebagai berikut:

1. Upaya meningkatkan berarti usaha, tindakan, proses, cara yang dilakukan untuk mempertinggi, memperhebat keberhasilan². Dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai suatu usaha yang dilakukan guru dalam pengelolaan kegiatan belajar-mengajar untuk mempertinggi keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.
2. Hasil Belajar adalah: Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Begitu juga hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang tetap sebagai hasil proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

² Departemen Pendidikan Nasional, 2001, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka. h, 1198.

Prinsip yang mendasari penilaian hasil belajar yaitu untuk memberi harapan bagi siswa dan guru untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas dalam arti siswa menjadi pembelajar yang efektif dan guru menjadi motivator yang baik. Dalam kaitan dengan itu, guru dan pembelajar dapat menjadikan informasi hasil penilaian sebagai dasar dalam menentukan langkah-langkah pemecahan masalah, sehingga mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan belajarnya .

3. Media Realia : Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Untuk membawa proses pembelajaran matematika yang terkesan teoritis dan abstrak ke arah konkrit, maka media realia merupakan solusi alternatif dalam mempermudah pembelajaran matematika.

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Ciri-ciri media realia yaitu benda asli yang masih ada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya³

Benda nyata yang digunakan seperti tumbuhan, buah, bunga, dan sebagainya. Sehingga peserta didik dengan mudah mengingat apa yang mereka pelajari karena telah mengalami langsung dan berinteraksi dengan media, pemanfaatan media realia dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif, karena dapat memberikan informasi yang lebih akurat. Walaupun tidak semua benda nyata dapat digunakan sebagai media realia karena keterbatasan penyediaannya, misalnya karena ukuran ataupun biayanya.

³ Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Baantu Media Pengajaran. Mengenal, Merancang, dan Mempraktikannya*. Jogjakarta: DIVA Press.p.15.

Berdasarkan uraian di atas maka yang dimaksudkan dalam judul penelitian ini adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru dalam rangka meningkatkan nilai hasil belajar pada materi perkalian dengan KKM mata pelajaran Matematika sebesar 60. Upaya dimaksud dilakukan dengan menerapkan media realia yang di dalamnya berisi benda asli yang masih ada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan penegasan judul di atas rendahnya nilai hasil belajar materi perkalian mata pelajaran matematika pada siswa kelas 2 MIN Bangkal Kota Banjarbaru disebabkan dua faktor, yakni:

1. Kegiatan belajar mengajar didominasi oleh guru sebagai sumber informasi dan pusat belajar satu-satunya. Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi pembelajar pasif yang hanya menerima informasi dan menempatkan konsep-konsep perkalian sebagai hapalan yang tidak implementatif dalam kenyataan kehidupannya.
2. Rendahnya motivasi dan keaktifan belajar siswa. Hal ini disebabkan kegiatan belajar yang masih terbatas kepada teks bahan pelajaran. Siswa belum dibelajarkan secara visual yang dapat mendorong mereka untuk berpikir, mengingat, memahami dan menjelaskan relevansi dan konstektualitas konsep perkalian dalam kehidupan sehari-hari.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan Identifikasi masalah, dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah dengan penggunaan media Realia aktivitas belajar siswa dapat meningkat pada materi perkalian mata pelajaran Matematika
2. Apakah dengan media Realia/alat peraga dapat meningkatkan aktivitas guru pada materi perkalian mata pelajaran Matematika
3. Bagaimanakah pembelajaran dengan media Realia, siswa dapat memahami materi perkalian pada mata pelajaran Matematika, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut?

D. Cara Memecahkan Masalah

Seperti yang telah diuraikan dalam latar belakang serta tersirat dalam rumusan masalah, rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika materi perkalian akan dapat diatasi menggunakan media Realia. Dengan media ini diharapkan siswa dan guru dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas dalam pembelajaran matematika dan siswa mampu memahami materi perkalian dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan fakta yang terjadi dalam pembelajaran Matematika di MIN Bangkal rata-rata hasil belajar siswa kelas II tahun pelajaran 2013-2014 pada konsep perkalian < 60 hal ini kurang dari KKM yaitu 60 yang telah ditentukan oleh Madrasah.

E. Hipotesis Tindakan

Dalam pembelajaran matematika materi perkalian dengan menggunakan media realia dapat meningkat hasil belajar siswa dan siswa kelas 2 MIN Bangkal Banjarbaru akan semakin tertarik dan senang belajar matematika

F. Tujuan Penelitian

Dengan berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 MIN Bangkal Kota Banjarbaru.
2. Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media realia dapat meningkatkan hasil pembelajaran guru di kelas 2 MIN Bangkal Kota Banjarbaru.
3. Untuk mengetahui apakah dengan media Realia siswa mampu memahami materi perkalian pada mata pelajaran Matematika

G. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa dapat lebih termotivasi dapat belajar
 - b. Pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan
 - c. Aktivitas dan hasil belajar meningkat.

2. Bagi Guru

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan guru kelas rendah khususnya guru kelas yang lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru bahwa setiap pelaksanaan PBM hendaknya dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal agar hasil belajar seperti yang diharapkan.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah dapat membuat kebijakan dan mendorong guru-guru lain untuk difasilitasi melakukan penelitian tindakan guna mencapai prestasi sekolah yang optimal
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MIN Bangkal melalui media Realia.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan penulis adalah;

Bab I. Pendahuluan. Yang berisi Latar belakang masalah, Identifikasi rumusan masalah, cara memecahkan masalah, hipotesis tindakan, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II. Landasan Teori. yang berisi tentang meningkatkan hasil belajar, Media realia, matematika dan perkalian

Bab.III. Metode Penelitian yang berisi: Setting(waktu dan tempat) penelitian, siklus PTK, Subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik dan alat pengumpul data, indikator kinerja, teknik analisis data, prosedur penelitian, dan jadwal penelitian.

Bab IV.Laporan Hasil Penelitian berisi. Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Deskripsi Hasil Penelitian Per-Siklus (Data tentang Rencana ,Pengamatan Refleksi), keberhasilan, lengkap, dengan datanya. Pembahasan (dari setiap siklus)

Bab V. Penutup yang memuat kesimpulan dan saran-saran.