

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dalam arti luas telah mulai dilaksanakan sejak manusia berada dimuka bumi ini. Adanya pendidikan adalah setua dengan adanya kehidupan manusia itu sendiri (Dwi Siswoyo,dkk, 2007: 16). Oleh karena itu pendidikan merupakan salah satu unsur penting yang mempengaruhi kelangsungan hidup manusia, baik secara langsung maupun tidak langsung. Telah tersirat dalam tujuan Pendidikan Nasional berdasarkan UU nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yaitu:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam hal ini pemerintah mengharapkan dengan adanya pendidikan, masyarakat atau peserta didik dapat mempersiapkan dirinya untuk menjadi manusia yang memiliki ahlak mulia, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, serta dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawab baik secara pribadi maupun dalam hidup bermasyarakat. Sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah dijelaskan, siswa dituntut untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya, khususnya lingkungan sekolah atau lingkungan belajar dengan bimbingan dan panduan dari para guru melalui proses belajar mengajar.

Secara umum pendidikan merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan

yang dicita-citakan dan berlangsung terus- menerus (Sugihartono dkk, 2007: 3). Hal itu sesuai dengan tujuan dari pendidikan (bimbingan) dan pengajaran yaitu yang membantu anak menjadi orang dewasa mandiri dalam kehidupan bermasyarakat. Pencapaian tujuan ini harus melalui proses pendidikan yang tidak sebentar, proses pendidikan yang ditempuh tidak hanya berlangsung dalam beberapa waktu saja melainkan pendidikan dapat terjadi tanpa adanya batasan waktu (Sugihartono dkk, 2007: 3). Pendidikan berjalan secara kontinu, bertahap dari manusia dilahirkan sampai akhir hayat mereka. Oleh karena itu, pendidikan dipandang salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi mendatang. Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu mengantisipasi masa depan. Mengingat sangat pentingnya pendidikan maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga dapat memperoleh hasil yang baik.

Matematika menurut Ruseffendi (Heruman, 2007: 1), adalah bahasa simbol dan ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi (Heruman, 2007: 1), yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

Oleh karena itu pengetahuan matematika adalah salah satu subjek ideal yang mampu mengembangkan proses berfikir anak dimulai dari usia dini, usia pendidikan kelas awal (pendidikan dasar), pendidikan menengah, pendidikan

lanjutan dan bahkan sampai mereka dibangku perkuliahan ([http://syarifartikel.blogspot.com/2010/04/menciptakan-pembelajaran matematika.html](http://syarifartikel.blogspot.com/2010/04/menciptakan-pembelajaran-matematika.html)).

Hal ini diberikan untuk mengetahui dan memakai prinsip matematika dalam kehidupan sehari-hari baik itu mengenai perhitungan, pengerjaan soal, pemecahan masalah kehidupan dilingkungan sekolah ataupun dilingkungan masyarakat. Khusus untuk anak-anak atau siswa pendidikan kelas awal atau pendidikan dasar (SD), matematika sangat berguna sekali bagi mereka untuk mengembangkan proses berfikir mereka mulai dari hal-hal yang sederhana sampai kepada hal-hal yang rumit.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi menjelaskan juga, bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan dalam bekerjasama. Kompetensi tersebut sangat diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

(<http://www.slidershare.net/HarunWira/6-lamppermendiknas-no22-tahun-2006-ttg-standar-isi-doc>).

Siswa sekolah dasar umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget (Heruman, 2007: 1), mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan

dalam proses berfikir untuk mengoprasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat pada objek yang konkret. Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Selain itu, Baugh (Sulaiman, 1998: 30) mengemukakan tentang perbandingan peranan tiap alat indera kita. Semua pengalaman belajar yang dimiliki seseorang dapat diprosentasekan yaitu : 90% diperoleh melalui indera lihat, 5% melalui indera dengar, dan 5% melalui indera lain.

Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat membantu memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa (Heruman, 2007: 2). Oleh karena itu, penggunaan media untuk pembelajaran matematika sangat dibutuhkan anak dalam mentransfer ilmu yang mereka dapatkan. Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami oleh siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama pada memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya (Heruman, 2007: 2). Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan oleh siswa.

Akan tetapi sampai saat ini peserta didik masih menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan rumit. Anggapan ini menyebabkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika menjadi rendah. Diperlukan kreativitas dan inovasi pembelajaran yang tinggi oleh guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran matematika dikelas yang dapat

membangkitkan motivasi pada peserta didik, khususnya pada siswa kelas awal, sehingga ketrampilan belajar pada mata pelajaran matematika menjadi meningkat.

Untuk menunjang terbentuknya sebuah motivasi belajar yang tinggi pada diri siswa dan hasil belajar matematika yang tinggi, sebagai guru kita harus lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran didalam kelas, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran (Ruseffendi, 1992: 139). Penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran terutama pada peserta didik (Ruseffendi, 1992: 140). Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, serta motivasi peserta didik akan cepat tumbuh. Dengan demikian hasil belajar siswa akan lebih cepat tertanam secara maksimal dalam diri siswa, apabila peserta didik memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah, hingga yang canggih dan mahal. Ada yang sudah tersedia dilingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang.

Berbagai sudut pandang mendefinisikan tentang pengertian media salah satunya yaitu, media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran. Dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar-mengajar (Azhar Arsyad, 2009: 15). Pada tahun 1950-an, media disebut sebagai alat bantu audio-visual (*audio-visual aids*) karena pada masa itu, peranan media memang semata-mata untuk membantu guru dalam mengajar. Berbagai

bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih konkret. Pembelajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal), sehingga dapat kita harapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa. Salah satu media yang paling umum dipakai adalah media gambar, yaitu segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk 2 dimensi, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja, serta mudah mendapatkannya.

Peranan media pembelajaran sangat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika juga sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Untuk itu guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam pembuatan media pembelajaran dengan tujuan agar motivasi belajar siswa lebih meningkat dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang tepat. Jadi hasil belajar siswa akan lebih tinggi.

Bicara tentang pengembangan media pembelajaran, tidak terpungkiri juga kita harus memikirkan bagaimana cara membuat media pembelajaran yang tepat dan inovatif. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, maka dari itulah guru diharapkan dapat memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran (<http://kiflipaputungan.wordpress.com/2010/06/27/pengembangan-media-pembelajaran/>). Dengan harapan bahwa penggunaan media akan mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk itu kita sebagai guru harus bisa mengembangkan media pembelajaran dengan tepat, yaitu

menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar.

Kenyataan yang ada di lapangan khususnya di tempat penelitian yaitu di SD Negeri SE- Gugus Kemangkon, Kecamatan Kemangkon, Purbalingga, proses pembelajaran matematika masih menggunakan pendekatan konvensional (ceramah) dan kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Guru aktif dalam menjelaskan materi pelajaran sementara siswa hanyalah sebagai pendengar saja. Siswa kurang diikutsertakan dalam pengelolaan informasi, sehingga siswa tidak aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung, dan untuk itu motivasi belajar siswa menjadi rendah, ditandai dengan banyaknya siswa yang bermain sendiri dan bersenda gurau pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran guru terbatas hanya menekankan pada penanaman konsep pada diri siswa, tanpa memperdulikan apakah konsep-konsep yang telah diajarkan sudah dipahami oleh siswa itu sendiri.

Berdasarkan keterangan yang saya peroleh melalui wawancara dengan salah satu kepala sekolah SD Negeri yang ada di Gugus Kemangkon, yaitu Bapak Toto Riyanto, S. Pd, alasan guru kurang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya pemahaman guru tentang cara atau tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran. Untuk itu peneliti mengembangkan media gambar sebagai bahan tambahan referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya media gambar untuk mata pelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka untuk meningkatkan konsentrasi siswa, keaktifan siswa, motivasi siswa

dalam mengikuti pelajaran dan terutama meningkatkan hasil belajar siswa, pada mata pelajaran matematika.

Dari urian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada kelas I di SD Negeri SE- Gugus Kemangkon Kecamatan Kemangkon Purbalingga dengan menggunakan hasil pengembangan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dengan judul penelitian “Pengaruh Hasil Pengembangan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SD N SE- Gugus Kemangkon Kecamatan Kemangkon Purbalingga”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang ditemui dalam pembelajaran matematika khususnya kelas I SD Negeri SE- Gugus Kemangkon, Kecamatan Kemangkon, Purbalingga adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran cenderung klasikal dan cenderung menggunakan metode ceramah.
2. Pembelajaran yang hanya menekankan pada penanaman konsep, tanpa menitik beratkan pada hasil belajar siswa.
3. Minat belajar siswa yang rendah khususnya pada mata pelajaran matematika karena pembelajaran masih cenderung klasikal.
4. Tingginya tingkat persepsi siswa yang menganggap matematika adalah pelajaran yang rumit dan membosankan.



### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, tidak semua masalah tersebut akan diteliti. Penelitian ini, masalah hanya dibatasi pada hasil belajar matematika siswa yang masih rendah karena kurangnya pengembangan media dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk menyelesaikan soal-soal matematika. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil pengembangan media khususnya media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Negeri SE- Gugus Kemangkon, pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah peneliti kemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah hasil pengembangan media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Negeri SE- Gugus Kemangkon?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh hasil pengembangan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Negeri SE- Gugus Kemangkon.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri SE- Gugus Kemangkon pada siswa kelas I diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi kalangan akademik maupun yang lain. Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil pengembangan media gambar dapat dijadikan referensi dan sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Hasil penelitian dapat membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka. Dan meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka.

#### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya media gambar dan membenahan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang evektif dan variatif, serta mengukur keefektifan guru dalam mengajar.