

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Di dalam kalangan masyarakat berlaku pendapat bahwa semakin tinggi pendidikan seseorang, maka semakin baik status sosialnya dan penghormatan masyarakat juga akan lebih baik. Pendapat tersebut tidak hanya berlaku di dalam masyarakat saja, namun dalam suatu negara juga akan berlaku pendapat demikian. Maka dari itu, pendidikan sangat dibutuhkan untuk merubah nasib dari suatu bangsa. Negara bisa dikatakan maju dan menjadi bangsa yang besar salah satunya apabila rakyat di dalam negara tersebut memiliki pendidikan yang tinggi dan keterampilan yang baik.

Penyelenggaraan pendidikan yang tinggi diharapkan masyarakat Indonesia dapat menggunakan pemikiran tersebut untuk membuat perubahan dalam hidupnya agar menjadi lebih baik. Semakin banyak masyarakat Indonesia yang berpendidikan tinggi dan mempunyai keterampilan yang baik, maka akan mendorong kemajuan dari bangsa Indonesia, sehingga status sosial dan penghormatan negara lain terhadap bangsa Indonesia akan lebih baik.

Pengertian dari pendidikan itu sendiri para ahli sudah banyak yang mengemukakannya, seperti pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara (Choirul Mahfud, 2009: 3) adalah daya upaya untuk bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter, pikiran, intelek dan tubuh anak). Pendapat lain mengenai pendidikan juga dikemukakan oleh Crow and Crow (Choirul

Mahfud 2009: 34) yang menerangkan bahwa pendidikan sebagai proses yang berisi berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi.

Pengertian pendidikan juga tertuang dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 (Undang-undang sistem pendidikan nasional) pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dari beberapa pengertian-pengertian pendidikan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar seseorang untuk mengubah diri, baik dari pengetahuan, sikap, tingkah laku dan akhlak, agar menjadi lebih baik melalui pengajaran yang mendidik secara terencana dan berjenjang. Pendidikan yang baik diharapkan dapat merubah diri sendiri, orang lain atau masyarakat, bangsa dan negara ke arah kemajuan.

Pada dasarnya, pendidikan mempunyai tujuan untuk menghantarkan siswa pada perubahan tingkah laku baik moral maupun intelektual yang dapat dijadikan bekal hidup sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan

belajar yang telah dibimbing oleh guru melalui suatu proses yaitu kegiatan belajar mengajar. Namun, akhir-akhir ini gejala kejenuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran sudah banyak muncul, dapat dilihat pada sikap siswa yang terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan masih banyak sekolah yang hanya memberikan teori-teori dibandingkan praktek atau pelaksanaan dalam kehidupan sehari-hari.

Begitu pula dalam pembelajaran matematika, sangat diperlukan praktek untuk memahami konsep matematika dan juga mengurangi sikap siswa yang terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran matematika disebut berjalan dan berhasil dengan baik, manakala guru mampu mengubah diri peserta didik selama ia terlibat di dalam proses pengajaran itu, dan dapat dirasakan manfaatnya secara langsung. Matematika merupakan salah satu sarana berfikir ilmiah yang diperlukan untuk menambah kemampuan berfikir logis, sistematis dan kritis di dalam diri peserta didik. Untuk mempelajari matematika, siswa memerlukan kemampuan pemahaman yang kompleks karena matematika berkaitan dengan berbagai macam bentuk yang abstrak. Adanya bentuk-bentuk abstrak tersebut merupakan kesulitan belajar tersendiri bagi siswa SD.

Kebanyakan guru dalam mengajar belum menggunakan media konkret dalam pembelajaran matematika. Padahal fungsi alat peraga sangatlah beragam. Menurut Arief S. Sadiman (2003: 17-18) kegunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar adalah (1) memperjelas penyajian

pesan agar tidak bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (3) penggunaan media pendidikan secara tepat dapat mengatasi sikap pasif anak didik, (4) sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Banjaranyar pada tanggal 3 Oktober 2011, diperoleh informasi bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centre*). Pembelajaran masih bersifat satu arah dari guru kepada siswa sehingga kurang adanya interaksi bermakna dalam kegiatan pembelajaran. Guru seharusnya dapat membuat perencanaan pembelajaran yang tepat untuk diterapkan agar pembelajaran lebih menarik minat siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan baik. Salah satu cara untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan. Hamalik (Azhar Arsyad, 2009: 15) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Selama ini pembelajaran matematika di SDN Banjaranyar masih menggunakan media yang sudah ada, seperti papan tulis, penggaris dan sebagian menggunakan media gambar. Media gambar adalah media yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan berupa simbol-simbol. Menurut Arief S. Sadiman (2003: 31) ada beberapa

kelemahan dari media gambar yaitu: 1) gambar hanya menekankan persepsi indera mata, 2) gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, dan 3) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Jean Piaget (Dimiyati dan Mudjiono, 2010: 14) menyatakan bahwa perkembangan intelektual melalui tahap-tahap berikut: 1) sensori motor (0,0-2,0 tahun), 2) pra operasional (2,0- 7,0 tahun), 3) operasional konkret (7,0-11,0 tahun), 4) operasional formal (11,0- 13,0 tahun).

Siswa SD pada umumnya berada dalam tahap *operasional konkret*, pada tahap ini siswa berpikir atas dasar pengalaman konkret atau nyata. Keterlibatan siswa dalam menemukan sendiri pengetahuannya sangat berpengaruh terhadap kemampuan siswa menangkap isi pembelajaran. Pengalaman siswa yang dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran juga dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Dalam kegiatan pembelajaran guru dapat melibatkan siswa untuk mengoperasikan media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menjembatani pengetahuan yang bersifat abstrak agar mudah dimengerti oleh siswa.

Pada siswa Sekolah Dasar, mempelajari hal konkret jauh lebih mudah dibandingkan dengan mempelajari hal yang bersifat abstrak. Media pembelajaran berupa benda-benda konkret dapat membantu guru memperkenalkan sifat-sifat bangun ruang. Media konkret yang bersifat nyata

akan lebih mudah dipahami siswa sehingga akan merangsang siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu penggunaan media konkret juga dapat mengurangi verbalisme dari guru sehingga pembelajaran dapat terpusat pada siswa.

Selain informasi di atas, dalam observasi yang dilakukan peneliti juga menemukan hasil belajar matematika masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata UTS semester 1 yang diraih siswa kelas V pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Daftar Nilai Rata-rata UTS Semester 1 Kelas V SDN Banjaranyar Tahun Ajaran 2011- 2012**

No.	Mata Pelajaran	Kelas A	Kelas B
1.	Bahasa Indonesia	7,5	7,35
2.	IPA	6,9	6,75
3.	IPS	7,25	7,30
4.	Matematika	6,42	6,37
5.	Pkn	7,6	7,25

Menurut tabel di atas, nilai rata-rata dari pelajaran matematika masih berada di bawah KKM. KKM di SDN Banjaranyar adalah 6,5 sedangkan nilai rata-rata dari kedua kelas tersebut lebih rendah sehingga masih belum memenuhi KKM, selain itu kurangnya sarana prasarana sebagai media dalam pembelajaran matematika kelas V A, dan V B SD Negeri Banjaranyar juga belum memenuhi.

Berdasarkan uraian di atas untuk menguji dugaan tersebut maka peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan

Media Konkret pada Pokok Bahasan Bangun Ruang terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Banjaranyar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Penggunaan media konkret dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya dilaksanakan.
3. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran matematika pada siswa kelas V SDN Banjaranyar.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, dan mengingat masalah yang muncul dalam pembelajaran matematika, agar hasil penelitian lebih terfokus maka penelitian ini dibatasi pada perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang menggunakan media konkret dengan kelompok siswa yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN Banjaranyar.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, permasalahan yang akan diteliti adalah “Apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang menggunakan media konkret dengan kelompok siswa yang

menggunakan media gambar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN Banjaranyar?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang menggunakan media konkret dengan kelompok siswa yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran matematika kelas V SDN Banjaranyar.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, antara lain:

##### 1. Bagi Siswa

Dapat memberi kemudahan dalam memahami pelajaran melalui penggunaan media yang konkret.

##### 2. Bagi Guru

Menambah pengalaman bagi guru untuk menggunakan media konkret dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran untuk hasil yang maksimal.

##### 3. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran dengan menggunakan media konkret.



#### 4. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui secara langsung pengaruh penggunaan media konkret pada pokok bahasan bangun ruang terhadap hasil belajar siswa, serta memberi gambaran yang lebih jelas bagi peneliti mengenai penerapan penggunaan media konkret dalam lapangan.