

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan di bidang pendidikan didasarkan atas falsafah negara Pancasila dan diarahkan untuk membentuk manusia-manusia yang patuh terhadap Pancasila dan untuk membentuk manusia Indonesia yang sehat jasmani dan rohaninya serta sesuai dengan ketentuan dalam UUD 1945. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah dijabarkan bahwa:

Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang membutuhkan usaha dan dana yang sangat banyak. Hal ini sudah diakui oleh semua orang maupun suatu negara untuk kelangsungan hidup dimasa mendatang. Tak terkecuali negara Indonesia yang menaruh harapan besar terhadap pendidikan untuk kelangsungan hidup masyarakat Indonesia dimasa yang akan datang. Karena melalui pendidikan tunas muda Indonesia bisa menjadi generasi penerus bangsa yang lebih baik.

Setiap negara tentu mempunyai cita-cita tentang kemana warga negaranya akan diarahkan. Cita-cita tersebut dimanifestasikan dalam bentuk tujuan pendidikannya. Cita-cita bangsa Indonesia adalah terbentuknya

manusia Pancasila bagi seluruh warga negaranya. Hal ini sesuai dengan pembukaan UUD 1945 alinea ke-4 yang berbunyi:

Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu pemerintah negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, maka disusunlah kemerdekaan kebangsaan Indonesia itu dalam suatu Undang-Undang Dasar negara Indonesia, yang terbentuk dalam suatu susunan negara Republik Indonesia yang berkedaulatan rakyat dengan berdasarkan kepada: Ketuhanan Yang Maha Esa, kemanusiaan yang adil dan beradab, persatuan Indonesia, dan kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, serta dengan mewujudkan suatu keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Tujuan pendidikannya telah disejajarkan dengan cita-cita tersebut. Semua institusi atau lembaga pendidikan harus mengarahkan segala kegiatan di sekolahnya bagi pencapaian tujuan itu. Namun dalam mencapai tujuan tersebut, pendidik diharuskan bertindak lebih kreatif dan profesional serta mampu membuat situasi pembelajaran menjadi kondusif dan menyenangkan bagi siswa untuk belajar. Guru tidak hanya sebagai penyampaian informasi ketika di dalam kelas, namun guru harus mampu menjadi fasilitator bagi siswa dan juga mampu memahami setiap karakter siswa untuk membantu mereka menghadapi kesulitan belajar.

Seorang guru harus bisa memanfaatkan benda dari lingkungan sekitar sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar, meskipun hal tersebut tidak termasuk ke dalam program sekolah. Banyak benda yang dapat dimanfaatkan dari lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Sebab dengan memanfaatkan media yang berasal dari lingkungan sekitar siswa menjadi

lebih kreatif dan mendapatkan pengalaman yang dapat menambah semangat dalam belajar. Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik supaya siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran agar siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, memerankan, melakukan dan lain-lain.

Guru yang baik akan menghendaki anak didiknya dapat memahami materi yang sudah diajarkan secara maksimal dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini dilandasi prinsip bahwa kemampuan guru menyampaikan pelajaran mempunyai keterbatasan terutama kemampuan mengartikulasikan materi-materi dalam bentuk verbal. Guru harus berusaha menggunakan media sebagai alat bantu untuk mempermudah mentransfer materi yang telah diajarkan.

Musfiqon (2012: 28) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Ketika interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Adanya media pembelajaran akan membuat siswa lebih tertarik dalam kegiatan belajarnya dan juga minat anak untuk belajar. Salah satu media pembelajaran matematika adalah benda konkrit. Benda konkrit adalah salah satu media pembelajaran matematika yang digunakan untuk menjelaskan konsep/pengertian operasi hitung bilangan. Guru yang kreatif akan dapat memanfaatkan benda konkrit yang ada di sekitar lingkungan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan siswa lebih tahu dan jelas tentang konsep operasi hitung bilangan. Kreatifitas guru dalam menciptakan dan menggunakan media benda konkrit sangatlah diperlukan, media benda konkrit sangat banyak dan mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. guru dituntut untuk menciptakan berbagai inovasi media pembelajaran yang menarik.

Berbagai macam media pembelajaran yang bisa dikatakan benda konkrit, salah satunya adalah media plat nomor kendaraan, buku, pensil, penggaris, penghapus, spidol, tas. Plat nomor kendaraan bisa digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi mengurutkan jumlah bilangan. Guru harus bisa membimbing peserta didik dalam mengoperasikan media pembelajaran tersebut, sebab apabila guru salah dalam memberikan instruksi maka peserta didik akan kebingungan.

Keengganan penggunaan alat peraga sekarang ini banyak dirasakan oleh para guru dengan alasan ribet dan merepotkan. Guru umumnya menggunakan metode ceramah yang dianggap lebih simpel dan sederhana serta mudah dilakukan, tanpa persiapan dapat langsung mengajar di kelas

menyampaikan materi pembelajaran. Disinilah cermin bahwa guru mendefinisikan sebagai manusia *superpower* karena dirinya adalah sumber belajar sekaligus media pembelajaran satu-satunya yang tidak ada gantinya.

Jika terdapat 80% dari total keseluruhan guru di Indonesia yang kreatif, pasti akan banyak ditemukan berbagai alat peraga yang tersedia untuk menyampaikan materi pembelajaran di sekolah. Guru yang kreatif tidak akan pernah menyerah dengan keadaan. Kondisi minimnya dana justru membuat guru itu kreatif memanfaatkan alat peraga lainnya yang tidak hanya berada di dalam kelas seperti : pasar, lapangan olahraga, sungai, kebun, dan lingkungan sekitar lainnya.

Namun pada kenyataannya sekarang ini belum semua guru yang ada di sekolah memanfaatkan alat peraga ini secara optimal. Masih banyak guru yang mengandalkan cara mengajar dengan paradigma lama, dimana guru merasa satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Inilah yang terjadi pada kebanyakan guru-guru di Indonesia. Padahal banyak alat peraga yang dapat dimanfaatkan oleh guru guna membantu proses pembelajarannya. Contohnya, dalam film *Laskar Pelangi*. Ibu muslimah tidak hanya sebagai pusat sumber belajar berupa orang, tetapi juga dapat mengarahkan siswanya untuk melihat sumber belajar yang lain, seperti langit yang kebetulan ada pelanginya, Laut yang luas, dan suasana kedaerahan Belitung dijadikan juga sumber belajar. Inilah bukti guru yang menjadi motivator dan inspirator bagi lingkungannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Sarkiyah (2009: 38) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengalikan Bilangan Cacah Dengan

Menggunakan Media Benda Konkrit Untuk Siswa Kelas II SD Negeri Cengkawakrejo Tahun 2009/2010” memperoleh hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan media benda konkrit efektif untuk meningkatkan kemampuan mengalikan bilangan cacah siswa kelas II SD Negeri Cengkawakrejo.

Penelitian yang dilakukan oleh Puji (2013:) dengan judul “Penggunaan Media Benda Konkrit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Selo Kokap Kulon Progo Tahun Pelajaran 2013/2014” memperoleh hasil bahwa penggunaan media benda konkrit dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada MI Muhammadiyah Selo Kokap semester II tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar pra siklus hanya 36% siswa dapat tuntas, kemudian meningkat menjadi 64% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa benda konkrit memiliki pengaruh besar dalam pembelajaran matematika bangun ruang sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk menganalisis dan mengkaji mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar. Maka dalam skripsi ini peneliti mengangkat judul “Efektivitas pembelajaran menggunakan media benda konkrit terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN Lawanganagung”.

1.2 Permasalahan

Bagaimana efektivitas pembelajaran menggunakan media benda konkrit terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN Lawanganagung?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan media benda konkrit terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN Lawanganagung.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari Segi Teoritis

Secara umum, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi/bahan kajian untuk penelitian yang relevan.

Dari Segi Praktis

1. Bagi guru

- 1.1 Membantu guru dalam melakukan perbaikan-perbaikan pembelajaran yang dikelolanya.
- 1.2 Sebagai wahana dalam meningkatkan profesionalisme guru karena mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.
- 1.3 Sebagai wahana penumbuhan rasa percaya diri.
- 1.4 Memperoleh gambaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang dengan menggunakan alat peraga berupa benda konkrit di kelas IV SDN Lawanganagung.

1.5 Meningkatkan keterampilan dan kreatifitas guru.

2. Bagi siswa

1.1 Meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Meningkatkan proses pembelajaran siswa menjadi lebih aktif.

1.3 Memberoleh pengalaman belajar yang menarik dengan bantuan alat peraga berupa benda konkret melalui metode demonstrasi.

3. Bagi sekolah

3.1 Memiliki guru yang profesionalisme dalam mengelola pembelajaran di kelas.

3.2 Meningkatnya kualitas sekolah.

3.3 Sekolah dapat berkembang sesuai dengan tuntutan zaman.

1.5 Hipotesis

Berdasarkan variabel yang ada dalam penelitian ini, maka hipotesis yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1.5.1 Hipotesis Nol

Ho: Pembelajaran menggunakan media benda konkrit tidak efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN Lawanganagung

1.5.2 Hipotesis Alternatif

Ha: Pembelajaran menggunakan media benda konkrit efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN Lawanganagung.