

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu melakukan segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka dan kreatif tanpa kehilangan identitas dirinya, seperti yang tercantum dalam tujuan pendidikan Nasional. Oleh karena itu, setiap bagian dari proses pembelajaran belajar mengajar yang di rancang dan di selenggarakan harus mempunyai sumbangan nyata untuk mencapai tujuan tersebut (Jihad,2008:158).

Seorang siswa di nyatakan belajar apabila telah terjadi perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan yang di kehendaki sebagai hasil belajar mencakup kognitif,afektif dan dan aspek psikomotorik. Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan yang mencakup tiga aspek di atas sehingga dapat mengikuti bahkan pelopor dalam pembaharuan dalam pendidikan.

Menurut Langeveld (Hasbullah 2003: 2) pendidkan ialah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak melaksanakan tugas hidup sendiri. Menurut ( Heruman 2010: 1), menyatakan bahwa matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur. Matematika merupakan suatu ilmu yang berkaitan dengan bentuk atau struktur yang bersifat abstrak, sehingga diperlukan suatu konsep.

Berdasarkan observasi di SDN Gita Kec. Oba Kota Tidore Kepulauan mengenai pembeajaran bangun datar khususnya materi persegi dan persegi panjang, guru langsung memperkenalkan rumus keliling, luas persegi dan persegi panjang tidak memperkenalkan

konsep-konsep persegi dan persegi panjang. Bahkan guru memperkenalkan rumus juga tidak menjelaskan konsep rumus keliling luas persegi dan persegi panjang, sehingga pengetahuan siswa hanya sebatas pemahaman siswa mengikuti proses pembelajaran ada siswa yang cenderung pasif, ada yang mengganggu temannya dan bermain, proses belajar mengajar guru juga tidak melibatkan siswa sehingga siswa merasa cepat bosan dan tidak ada jiwa kekompakan

Pengamatan dilakukan penelitian ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran matematika, rendahnya hasil belajar siswa pada materi yang diajarkan guru sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai dengan maksimal. Pada hasil belajar matematika tergolong rendah, dari 25 siswa yang mencapai nilai KKM 9 siswa (36%) yang tidak memenuhi standar KKM, 16 siswa (64%) mendapatkan nilai dibawah KKM.

Untuk mengatasi permasalahan pada hasil belajar siswa kelas IV SDN Gita Kec. Oba Kota Tidore Kepulauan dengan menerapkan model pembelajaran *picture and picture* merupakan langkah yang dapat ditempuh untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi persegi dan persegi panjang. Model pembelajaran *picture and picture* adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan gambar sehingga dapat menarik perhatian siswa, yang masih menyukai hal-hal yang imajinatif.

Menurut Suprijono (2009:125) model pembelajaran *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar yang dipasang dan diurutkan menjadi urutan yang logis *Picture and picture* adalah suatu metode pembelajaran yang aktif dengan menggunakan gambar dan dipasang atau diurutkan menjadi urutan yang sistematis. Metode pembelajaran aktif untuk mengarahkan peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan paparan tersebut diatas, maka penulisan terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul : “ **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada**

## **Matematika Materi Persegi dan Persegi Panjang Melalui Penerapan Model *Picture and Picture* SDN Gita Kec. Oba Kota Tidore Kepulauan.”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran matematika guru belum diterapkan model *picture and picture* kurangnya kreativitas belajar
2. Hasil observasi kurangnya sumber – sumber belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan, dalam penelitian ini :

1. Bagaimana proses model *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika dengan menggunakan model *picture and picture* di SDN Gita Kec. Oba Kota Tidore Kepulauan ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan penerapan model *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran persegi dan persegi panjang dengan menerapkan model *picture and picture* pada siswa kelas IV SDN Gita Kec. Oba Kota Tidore Kepulauan

#### **E. Manfaat Penelitian**

Secara garis besar hasil peneliti diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a) Memberikan informasi tentang model *picture and picture* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi persegi dan persegi panjang
- b) Sebagian referensi mengkaji permasalahan yang sama.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a) Bagi siswa
  1. Memberi suasana yang menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar
  2. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika
- b) Bagi guru
  1. Guru termotivasi melakukan penelitian tindakan kelas yang bermanfaat untuk perbaikan dan meningkatkan hasil belajar matematika
- c) Bagi sekolah

Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga hasil belajar matematika lebih berkualitas

d) Bagi peneliti

Peneliti diharapkan dapat menambah referensi kepada pembaca penerapan model pembelajaran *picture and picture* pada mata pelajaran matematika dapat dijadikan motivasi penelitian lain untuk menciptakan kreasi baru yang lebih inovatif dan hasil yang lebih efektif.

#### **F. Asumsi Penelitian**

Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Hasil belajar siswa SDN Gita Kec. Oba Kota Tidore Kepulauan dapat mempelajari materi persegi dan persegi panjang dengan baik
2. Penerapan model pembelajaran *picture and picture* dengan hasil yang baik

#### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas penelitian lebih fokus, membatasi masalah pada hasil belajar siswa pada materi persegi dan persegi panjang dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* pada siswa kelas IV SDN Gita Kec. Oba Kota Tidore Kepulauan.

#### **H. Definisi Operasional**

Defensi operasional pembelajaran ini dilakukan untuk memperjelas variabel-variabel yang diteliti dan memudahkan peneliti dalam penjelasan matematika. Defenisi operasional terdapat beberapa variabel penelitian di jelaskan sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika siswa pada materi persegi dan persegi panjang dengan menggunakan model *picture and picture* dapat memudahkan peneliti dalam menyampaikan materi dan memperlihatkan gambar-gambar.
2. Persegi dan persegi panjang adalah bangun datar segi empat yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku dan memiliki dua pasang sisi sejajar.