

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup untuk mempengaruhi pertumbuhan individu. Pendidikan adalah segala situasi yang diupayakan sekolah terhadap siswa agar mempunyai kemampuan dan kesadaran terhadap hubungan dan tugas sosial mereka (Mudyahardjo, 2006: 3).

Tujuan pendidikan Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Sidiknas, 2003 Pasal 3) yang berbunyi Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya pembelajaran matematika di sekolah terus menerus dilakukan baik secara efektif maupun inovatif. Untuk mencapai keberhasilan tujuan tersebut, secara bertahap dan dilakukan perbaikan, pengembangan kurikulum dan kualitas pendidikan serta keterampilan yang diperlukan oleh siswa.

Proses pembelajaran, seorang guru memegang peranan yang sangat menentukan, karena bagaimanapun keadaan sistem pendidikan di sekolah, alat apapun yang digunakan dan bagaimanapun keadaan siswa, maka pada akhirnya tergantung pada guru dalam memanfaatkan semua komponen yang ada. Metode dan keputusan guru dalam interaksi belajar mengajar akan sangat menentukan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan.

Guru sebagai pendidik harus mampu mendesain pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar. Setiap mata pelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dalam mengajarkan materi pembelajaran tentu akan sangat berbeda baik dari segi metode penyampaian, penggunaan contoh dan sebagainya yang berhubungan dengan pembelajaran. Mata pelajaran matematika selama ini dikenal sangat sulit baik yang dialami oleh siswa dalam belajar, maupun yang dialami oleh guru dalam mengajarkannya, sehingga seorang guru dan siswa harus benar-benar mempersiapkan segala sesuatunya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik pula. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran matematika adalah cara merancang media dalam penyampaian materi sehingga materi dapat diterima dengan mudah oleh siswa dan mengingat materi tersebut lebih lama. Selain itu, dalam penentuan media pembelajaran oleh guru harus mengetahui terlebih dahulu macam-macam aspek pembelajaran yang diajarkan, baik itu aspek kognitif, afektif maupun aspek psikomotorik.

Pentingnya pembelajaran matematika untuk dipelajari oleh siswa, karena siswa dituntut agar dapat menguasai konsep-konsep pembelajaran matematika sebagai salah satu kecakapan hidup. Hal ini sejalan dengan pendapat Sundayana (2014: 2) yang menyatakan bahwa matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Artinya matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Olehnya itu matematika merupakan salah satu bidang studi yang harus dikuasai oleh siswa, yang nantinya akan menjadi bekal dalam kehidupan.

Pembelajaran matematika dapat diukur dengan tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang mengarah pada hasil belajar yang dicapai siswa. Dengan demikian, proses

pembelajaran yang dilakukan diharapkan para siswa memperoleh suatu hasil belajar yang merupakan suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa dalam menjelaskan materi bangun ruang, guru selalu menggunakan gambar yang ada pada buku paket dan menugaskan siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan dari lembar kerja siswa (LKS). Hal tersebut membuat siswa merasa sulit dalam memahami materi pelajaran yang berkaitan dengan bangun ruang.

Untuk mengurai permasalahan di atas, ada banyak cara yang dapat dilakukan guru dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika di sekolah, guru dapat memilih dan memilah media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara fisik maupun mental. Sehingga materi yang diajarkan oleh guru menjadi lebih konkrit dan siswa akan mengingatnya dalam jangka waktu yang lama.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mencapai keberhasilan pada proses pembelajaran. Media memiliki peran yang sangat penting, yaitu sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Sehingga dapat kita pahami bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dijadikan sarana penghubung untuk mencapai pesan yang harus dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar.

Banyak media pembelajaran yang dapat guru gunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, namun seringkali sekolah terbentur pada kendala kemampuan dalam merakit atau membuatnya. Hal ini sekolah melalui para guru harus memiliki daya kreasi yang tinggi agar dapat menciptakan atau mendesain media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.

Di sisi lain, dimana proses belajar mengajar masih ditemui adanya kesenjangan antara kemampuan kognitif maupun kemampuan afektif atau sikap siswa yang kita inginkan, yang harus mereka miliki sehingga penggunaan media tiga dimensi diharapkan turut dapat meningkatkan pengetahuan atau keterampilan siswa yang dimaksud dengan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelum ia memiliki kegiatan instruksional.

Salah satu media pembelajaran yang peneliti maksudkan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah media tiga dimensi, yaitu bentuk-bentuk bangun ruang seperti kubus dan balok yang terbuat dari bahan dasar karton. Media tiga dimensi dapat digunakan untuk membantu pemahaman siswa terkait materi yang masih abstrak. Karena media tiga dimensi dapat menunjukkan tampaknya suatu benda yang masih abstrak menjadi suatu benda yang bersifat konkret. Untuk itu, dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang, informasi yang diterima oleh siswa akan lebih optimal jika pada pelaksanaan pembelajarannya guru menggunakan media tiga dimensi.

Untuk menunjang terlaksananya penelitian ini diperlukan memperhatikan beberapa hal, yakni masalah yang dihadapi siswa, karakteristik materi matematika SD lebih khusus materi kubus dan balok, juga data kemampuan awal matematika (KAM) siswa. Hal ini sebagaimana pendapat Ruseffendi (dalam Umar, 2016) bahwa pemahaman seseorang terhadap konsep yang baru dipengaruhi oleh kemampuan dasar dan pengalaman masa lalu yang relevan dengan konsep tersebut. Kemampuan dasar dimaksud dalam konteks ini adalah KAM siswa, akan sangat bermanfaat bagi siswa maupun peneliti. Bagi siswa kemampuan awal ini diperlukan untuk membantu mereka mempelajari ide-ide pada materi yang baru, sedangkan untuk peneliti, data KAM ini akan sangat membantu dalam mengelompokkan siswa berdasarkan tingkatan kemampuan sehingga berimplikasi pada hasil diskusi selama proses pembelajaran maupun hasil belajarnya (Umar, 2016).

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas, maka kiranya perlu diadakan suatu penelitian tentang hasil belajar materi bangun ruang, khususnya kubus dan balok melalui penerapan media tiga dimensi pada siswa kelas V SD Negeri 57 Kota Ternate.

B. Identifikasi Masalah

1. Kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran matematika belum optimal, dimana proses pembelajaran yang terjadi masih satu arah, siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran, dan pembelajaran berpusat pada guru.
2. Metode pembelajaran yang diterapkan adalah konvensional, akibatnya hasil belajar matematika siswa rendah
3. Pemanfaatan media pembelajaran belum relevan dengan materi matematika
4. Di SD Negeri 57 Kota Ternate, guru belum menerapkan media tiga dimensi dalam pembelajaran bangun ruang

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan pada penelitian ini tidak menjadi luas. Perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah penggunaan media tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang khususnya pada materi kubus dan balok di tinjau dari kemampuan awal matematika pada siswa kelas V SD Negeri 57 Kota Ternate.

D. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan batasan masalah yang telah disebutkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi?

2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa pada materi kubus dan balok melalui pembelajaran dengan penggunaan media tiga dimensi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa pada materi kubus dan balok melalui pembelajaran dengan penggunaan media tiga dimensi.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi kubus dan balok.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk:

1. Secara teoritik penelitian ini dapat menjelaskan bahwa media tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar bangun ruang pada siswa kelas V SD Negeri 57 Kota Ternate.
2. Secara praktis dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi tenaga pengajar, siswa, dan peneliti.