

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak bisa lepas dari kehidupan, karena kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh faktor kemajuan pendidikan. Jepang adalah negara yang menghargai pendidikan dari pada kepentingan yang lain. Jepang tidak segan-segan mengeluarkan dana yang besar untuk pendidikan sehingga Jepang bisa menjadi negara yang terkenal dengan kehebatan sains dan teknologinya.¹

Pendidikan saat ini menjadi sorotan banyak pihak, baik dari pihak masyarakat maupun para pendidik. Masyarakat dapat dilihat dari semakin meningkatnya tuntutan masyarakat terhadap kualitas pendidikan. Sedangkan para pendidik menfokuskan perhatian pada praktek pembelajarannya guna mencapai kualitas prestasi yang dapat dibanggakan.

Pendidikan pada dasarnya bukan suatu hal yang statis atau tetap, melainkan suatu hal yang dinamis sehingga terjadi suatu perubahan atau perbaikan secara terus-menerus. Perubahan atau perbaikan dapat dilakukan dalam hal metode mengajar, buku-buku pelajaran, alat-alat pembelajaran, maupun materi-materi pelajaran. Oemar Hamalik menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur

¹ Joko Susilo, *Pembodohan Siswa Tersistematik* (Yogyakarta: Pinus Book Publisser, 2007), 14

manusiawi, materi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.² Jadi dengan adanya perubahan atau perbaikan dalam hal metode mengajar, buku-buku pelajaran, alat-alat pembelajaran, maupun materi-materi pelajaran akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Kurikulum yang sedang diterapkan saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan yang mengacu kepada standar isi dan Standar Kompetensi Lulusan serta berpedoman pada panduan umum yang disusun oleh BSNP yang telah disesuaikan dengan kekhasan, kondisi, kebutuhan, dan potensi daerah.³ Diberlakukannya KTSP, siswa dituntut untuk bersikap aktif, kreatif dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan.

Matematika merupakan *Mother of sains*. Untuk dapat berkecimpung di dunia sains, teknologi, ataupun ilmu lainnya, hal yang harus dilakukan adalah menguasai matematika secara benar. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini tidak terlepas dari adanya campur tangan matematika. Contohnya penggunaan logika matematika sebagai dasar bahasa pemrograman, struktur data, kecerdasan buatan, dll.⁴

² Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 57

³ Zainal Aqib, *Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Bandung: CV Yrama Media, 2009), 30

⁴ Arsyilia09, Peran Matematika, 2 mei 2011. <http://arsyilia09.wordpress.com/2010/04/08/peran-matematika/>

Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtida'iyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah. 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.⁵

Berdasarkan pernyataan tersebut matematika sangatlah penting bagi kehidupan sehari-hari. Untuk itu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan agar peserta didik tidak merasa jenuh. Untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan, diperlukan berbagai keterampilan diantaranya adalah keterampilan

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006

membelajarkan atau keterampilan mengajar.⁶

Dalam setiap pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Sedangkan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya.⁷

Data yang diperoleh peneliti dari guru mata pelajaran mengungkapkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pelajaran matematika. Dalam hal ini siswa kurang mampu dalam melakukan penjumlahan pada pecahan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa kelas IV sebelum dilakukan penelitian masih kurang memuaskan. Dari siswa yang berjumlah 22 siswa hanya 10 siswa (45.5%) yang berhasil mencapai nilai ketuntasan minimum 70, sedangkan 12 siswa (54.5%) masih belum mencapai nilai ketuntasan minimum.

Sejumlah faktor diduga sebagai penyebab rendahnya hasil belajar siswa tentang operasi hitung pecahan. Diantaranya kurangnya persiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, guru belum menggunakan media / alat peraga yang sesuai dalam proses pembelajaran, dan kurangnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti bersama guru kelas

⁶ Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Rosda Karya 2007), 69

⁷ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006

sepakat menggunakan media gambar sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa.

Media gambar adalah media yang dipergunakan untuk memvisualisasikan atau menyalurkan pesan dari sumber ke penerima (siswa).⁸ Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar.⁹

Media gambar dipilih karena cara berfikir siswa SD yang masih konkret. Dengan menggunakan media gambar, siswa berhadapan langsung dengan permasalahan. Sehingga dengan mudah siswa menggunakan kemampuannya untuk mengatasi kesulitan dan menemukan pemecahannya. Berangkat dari pemikiran inilah, peneliti memilih judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Operasi Hitung Pecahan Dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV MI Ar-Rohman Bangah”**.

⁸ <http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/05/pengertian-media-pemanfaatan-media.html>

⁹ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar mengajar* (Bandung: Sinar Baru 2001), 68

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada operasi penjumlahan pecahan mata pelajaran Matematika kelas IV MI Ar-Rohman Bangah Sidoarjo dengan menggunakan media gambar?
2. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Ar-Rohman Bangah Sidoarjo?

C. Tindakan yang Dipilih

Tindakan yang dipilih untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran matematika khususnya pada materi pokok penjumlahan pecahan adalah dengan menggunakan media gambar.

Media gambar adalah salah satu media yang paling sering dipakai dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan. Media gambar dipilih karena sesuai dengan cara berfikir siswa SD yang masih konkret. Media gambar diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok penjumlahan pecahan.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah antara lain :

1. Mengetahui hasil belajar siswa pada operasi penjumlahan pecahan mata pelajaran Matematika kelas IV MI Ar-Rohman Bangah Sidoarjo dengan menggunakan media gambar.
2. Mengetahui kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Ar-Rohman Bangah Sidoarjo.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan perbandingan dan alternatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dalam meningkatkan hasil pembelajaran matematika, khususnya pada materi pokok operasi penjumlahan pecahan.

2. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media gambar siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar matematika sesuai perkembangan berpikirnya. Sehingga akan meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dengan menggunakan media gambar diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dan menghasilkan kualitas pendidikan yang lebih baik lagi kedepannya.

F. Definisi Operasional

Dari permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka perlu disampaikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika adalah suatu upaya untuk membantu siswa dalam membangun konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses interaksi sehingga konsep atau prinsip itu terbangun.¹⁰
2. Operasi hitung pecahan adalah pengerjaan hitung yang menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada pecahan. Operasi hitung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penjumlahan pecahan.
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹¹ yang dimaksud dengan hasil belajar disini

¹⁰ Wahidah Noor Anisa, *Penggunaan Permainan Math-Congklak Dalam Pembelajaran Matematika Pada Sub Materi Pokok FPB Dan KPK Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosep Siswa* (Surabaya: UNESA, 20011), 11. Skripsi tidak dipublikasikan

¹¹ Nana Sudjana, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1995), 22

adalah hasil nilai ulangan harian yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran matematika pokok bahasan pecahan. Siswa dikatakan berhasil dalam belajarnya apabila tuntas dalam belajar. Ketuntasan belajar siswa adalah tingkat penguasaan matematika yang dicapai siswa secara individu maupun secara klasikal. Ketuntasan belajar mengacu pada SKM yang ditetapkan oleh sekolah.

4. Media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang divisualkan kedalam bentuk dua dimensi. Bentuknya berupa gambar yang berhubungan dengan pokok bahasan berhitung.

Kemampuan mengelola pembelajaran adalah penguasaan guru dalam menerapkan media gambar dalam pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran dan diamati dengan memberikan skor pada saat menerapkan setiap langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan media gambar.¹²

Pada penelitian ini, pengelolaan pembelajaran yang akan diamati dan diberi skor adalah pengelolaan pada aspek persiapan pembelajaran, aspek pelaksanaan pembelajaran, aspek pengelolaan waktu pembelajaran, dan aspek suasana pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran pada penelitian ini diukur dengan menggunakan lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran.

¹² Nur Cholis, Penerapan Pendidikan Matematika Realistic Indonesia (PMRI) Pada Materi Pokok Pecahan Di Kelas IV SDN Tamberu Barat II Sokobanah (Surabaya: UNESA, 2011), 9. Skripsi tidak dipublikasikan