

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk watak dan karakter siswa. Pendidikan merupakan bantuan atau pertolongan yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain untuk mengembangkan rohani dan jasmani manusia agar meningkat wawasan pengetahuannya, bertambah terampil sebagai bekal kelangsungan hidup dan kehidupannya disertai akhlak mulia dan mandiri ditengah masyarakat. Pembentukan watak dan karakter harus dilakukan secara intensif disemua mata pelajaran.

“Sebagaimana pentingnya pendidikan tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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 (Abdul Latif, 2009:7)”.

Kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan kongkrit yang dilakukan oleh siswa dan guru yang harus mempunyai pola tertentu, sehingga proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kegiatan belajar mengajar bagi anak usia sekolah dasar mempunyai arti dan tujuan tersendiri. Hal ini berkaitan erat dengan ciri-ciri atau karakteristik anak yang bersangkutan. Seorang guru sekolah dasar sewajarnya memahami bahwa komponen anak merupakan komponen

terpenting dalam proses pengajaran. Karenanya proses pengajaran itu harus diciptakan atas dasar pemahaman siapa dan bagaimana anak tumbuh dan berkembang. Artinya, kegiatan belajar mengajar yang secara praktis dikembangkan guru di sekolah dasar dituntut untuk berorientasi pada perkembangan anak secara tepat. Sejalan dengan empat tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Andi Prastowo, 2013:35) “yang terdiri dari fase sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal”. Siswa pada usia SD/MI (7-11 tahun) berada pada tahapan operasional konkret. Siswa pada usia tersebut memiliki beberapa kecenderungan perilaku, yaitu mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak; mulai berpikir secara operasional; mampu menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda; dan dapat memahami konsep substansi, panjang, lebar, luas, tinggi, rendah, ringan, serta berat.

Matematika merupakan ilmu universal yang mempunyai peran penting dalam memajukan daya pikir manusia. Perkembangan matematika dapat menguasai dan menciptakan teknologi dimasa depan. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama (Sunnyoto Hadi Prayitno, 2010:49). Maka dari itu pembelajaran matematika merupakan suatu konsep ilmu dasar yang harus dikuasai dan diberikan

kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa tersebut dengan kemampuan berpikir logis dan membentuk pola pikir siswa yang terarah serta sikap yang baik, sebab pelajaran matematika melatih siswa untuk teliti, sabar dan membentuk pola pikir siswa secara logis, sistematis, kritis dan kreatif.

Pada kenyataannya pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan ditakuti oleh sebagian siswa. Kesulitan ini terjadi bisa dikarenakan tingkat kecerdasan dan minat siswa yang kurang dan metode pengajaran guru yang cenderung satu arah. Hal demikian berakibat pada kemampuan daya ingat siswa dalam memahami pelajaran akan berkurang, sehingga pelajaran tersebut mudah dilupakan dan belajar tidak memiliki makna bagi siswa. Menurut David Ausubel (dalam Andi Prastowo, 2013:22) mengatakan bahwa “belajar bermakna adalah suatu proses belajar, dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengetahuan yang sudah dipunyai seseorang yang sedang belajar”. Hal tersebut menunjukkan, belajar menjadi bermakna jika siswa mencoba menghubungkan fenomena baru kedalam struktur pengetahuan mereka. Proses pembelajaran dari kegiatan yang dilakukan akan diingat dalam memori jangka panjang daripada pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan menghafal, sebab siswa mengalami langsung. Artinya, proses berpikir siswa berkembang secara aktif, kritis, kreatif dan menyenangkan.

Dari kenyataan tersebut peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika belum mencapai KKM
2. Kurangnya minat siswa terhadap pelajaran matematika
3. Metode pembelajaran yang cenderung hanya satu arah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka kemudian diambil sebuah tindakan untuk mengoptimalkan pembelajaran sehingga dapat mendukung terciptanya rasa senang dalam diri siswa untuk menerima pelajaran tersebut. Solusi yang dirasa tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media ini sering terabaikan dengan berbagai alasan, misal merasa kesulitan menggunakan media pembelajaran, diperlukan adanya biaya, malas untuk menggunakan media dan lain sebagainya. Padahal malah sebaliknya, penggunaan media tidak perlu rumit ataupun butuh biaya tergantung dari kreativitas seorang guru untuk merancang media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa bisa belajar dengan menyenangkan tanpa perlu adanya pemaksaan dan tertekan. Menurut Andi Prastowo “pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*)”.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media gambar. Media gambar merupakan suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas. Dengan adanya media akan tercipta suasana belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan secara tidak langsung akan mampu membangkitkan keaktifan belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan. “Manfaat dikembangkannya bahan ajar bagi siswa adalah kegiatan pembelajaran lebih menarik, siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan guru dan siswa mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai (Andi Prastowo, 2013:302)”.

Pemanfaatan media gambar sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami pelajaran. Namun, harus diakui bahwa pemanfaatan media pembelajaran di kalangan siswa kelas II SDN Daramista I Kecamatan Lenteng, belum seperti apa yang diharapkan. Kondisi ini tidak lepas dari proses pembelajaran matematika di sekolah dinilai kurang efektif dalam membantu mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelas II SDN Daramista I Kecamatan Lenteng dalam memahami pelajaran matematika pada tingkat yang rendah, hanya 5 orang dari 20 siswa yang dinilai memiliki kemampuan memahami materi yang baik. Dari 5 orang siswa ini sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yakni 65 sehingga dari skala 100% yang mencapai KKM hanya 25% dari 5 orang siswa sementara 75% dari 15 orang siswa tidak memenuhi KKM. Indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan memahami siswa kelas II terhadap pelajaran matematika ditunjukkan dari hasil belajar siswa.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan motivasi belajar yang baru bagi siswa. Selain itu pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Dalam hal ini, tentunya diperlukan kreativitas seorang guru dalam mendesain pembelajaran yang menarik dan efektif, yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pemanfaatan media gambar dalam meningkatkan kemampuan memahami alat ukur waktu dengan satuan jam siswa kelas II SDN Daramista I Lenteng?

2. Bagaimana hasil peningkatan kemampuan memahami alat ukur waktu dengan satuan jam melalui pemanfaatan media gambar siswa kelas II SDN Daramista I Kecamatan Lenteng?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan media gambar dalam meningkatkan kemampuan memahami alat ukur waktu dengan satuan jam siswa kelas II SDN Daramista I Kecamatan Lenteng
2. Mendeskripsikan hasil peningkatan kemampuan memahami alat ukur waktu dengan satuan jam melalui pemanfaatan media gambar siswa kelas II SDN Daramista I Kecamatan Lenteng

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang ditemukan hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu melalui media gambar kemampuan memahami alat ukur waktu dengan satuan jam pada siswa kelas II SDN Daramista I Kecamatan Lenteng dapat meningkat.

E. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, pemanfaatan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar khususnya dalam pembelajaran matematika tentang alat ukur waktu dengan satuan jam pada siswa kelas II SDN Daramista I.

Secara praktis, penggunaan media gambar mempunyai manfaat, yaitu:

1. Bagi siswa, hasil penelitian dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Daramista I dengan pemanfaatan media gambar
2. Bagi guru, pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dan mempelajari materi dengan mudah dan bermakna.
3. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.
4. Bagi peneliti, peneliti mampu menerapkan media yang sesuai dalam materi pembelajaran tertentu serta peneliti mempunyai pengetahuan dan wawasan mengenai materi dan media pembelajaran yang sesuai.

F. Definisi Operasional

1. Media gambar adalah penyajian visual dua dimensi yang memanfaatkan rancangan gambar sebagai sarana pertimbangan mengenai kehidupan sehari-hari, misalnya menyangkut manusia, peristiwa, benda, tempat dan sebagainya. (Hamdani, 2010:262)
2. Kemampuan pemahaman adalah tingkat kemampuan yang menuntut siswa mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini siswa tidak hanya hapal secara verbalistis, tetapi mengerti atau paham terhadap konsep atau fakta yang ditanyakannya. (Ngalim Purwanto, 1997:45)

3. Alat ukur waktu adalah instrument (alat) yang di gunakan untuk menghitung besaran waktu, dan biasanya dalam satuan detik. Salah satunya jam sebagai alat ukur waktu yang digunakan untuk menunjukkan waktu dan mengukur lamanya suatu kegiatan.(Taofik Hidayat, 2006:55).
4. Satuan jam adalah Satuan waktu adalah lamanya suatu peristiwa berlangsung. Satuan-satuan waktu antara lain adalah detik, menit, jam, hari, minggu, bulan dan tahun. (Abadiyatrohmah, 2012:2)

