

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran yang efektif akan mendorong ke arah perubahan, pengembangan serta meningkatkan keinginan untuk belajar. Pembelajaran tidak hanya menghasilkan atau membuat sesuatu, tetapi juga memperluas dan memperdalam pengetahuan. Tujuan pembelajaran adalah pencapaian perubahan perilaku pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran merupakan sasaran akhir yang diharapkan guru setelah melaksanakan program pembelajarannya

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik, pembelajaran dapat membantu peserta didik belajar dengan baik (Susanto, 2016:19).

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa, tetapi juga dari segi prosesnya. Hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar. Ini berarti bahwa optimalnya hasil belajar siswa bergantung pula pada proses belajar siswa dan proses mengajar guru. Salah satu tugas guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Suasana pembelajaran yang demikian akan berdampak positif dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam memilih media pembelajaran atau alat peraga

yang tepat. Ketidaktepatan dalam penggunaan media atau alat peraga akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan sehingga materi kurang dapat dipahami yang akan mengakibatkan hasil belajar dan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Proses belajar mengajar adalah hubungan timbal balik antara siswa dengan guru dan antar sesama siswa dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar dapat berjalan efektif jika seluruh komponen yang berpengaruh dalam proses tersebut dapat mendukung tercapainya suatu tujuan pembelajaran, seperti siswanya termotivasi, materi pengajaran menarik, tujuannya jelas dan hasilnya dapat dirasakan manfaatnya. Pencapaian kondisi seperti di atas tentunya sulit untuk ditemukan dalam suatu proses pembelajaran.

Dengan demikian setiap bagian dari proses belajar mengajar yang dirancang dan diselenggarakan harus mempunyai sumbangan nyata untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional. Salah satunya pada proses pembelajaran matematika. Sejalan dengan itu mata pelajaran matematika tidak hanya sekedar diperoleh berbagai pengetahuan dan keterampilan, tetapi mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap prinsip, nilai dan proses, dan menumbuhkan daya nalar, berpikir logis, sistematis, kritis, kreatif, cerdas, rasa ingin tahu sesuai dengan filsafat matematika.

Sejalan dengan pikiran tersebut, maka guru matematika hendaknya menguasai kumpulan pengetahuan, menguasai proses, pendekatan dan metode matematika yang sesuai sehingga mendukung siswa berpikir kritis, menggunakan nalar secara efektif, serta menanamkan benih sikap ilmiah dan disiplin, bertanggung jawab, keteladanan, dan rasa percaya diri disertai dengan

iman dan taqwa. Dengan bekal tersebut diharapkan siswa memiliki kemampuan menghadapi masa datang yang selalu berubah, dan menjadi manusia yang berkualitas yang diperlukan untuk pembangunan bangsa.

Guru terkadang masih kurang menyadari bahwa siswa SD pola berpikirnya masih bersifat konkret atau nyata. Sesuai dengan perkembangan yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Hartiny, 2010:20), usia 7 sampai 12 tahun terletak pada tahap operasional konkret sebab berpikir logiknya didasarkan pada manipulasi fisik benda-benda konkret. Oleh karenanya pembelajaran matematika dibuat konkret atau pengalaman langsung dialaminya. Banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang membosankan. Karena terlalu banyak materi pada pembelajaran matematika khususnya kelas IV. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV, guru kelas IV lebih sering menggunakan metode ceramah, tugas kelompok dan tidak pernah menggunakan alat peraga dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak pernah menjawab pertanyaan dari guru karena merasa takut dan malu. Siswa juga tidak pernah mengungkapkan pendapatnya setiap diminta oleh guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di sekolah SDN Kolor II Sumenep nilai KKM untuk mata pelajaran matematika adalah 70. Dari 22 orang siswa kelas IV, 16 orang siswa mendapatkan nilai di bawah 70, dan hanya 6 orang siswa yang mendapat diatas 70. Masalah tersebut bersumber pada beberapa faktor diantaranya alat peraga pembelajaran yang kurang menarik minat belajar siswa. Siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran matematika disebabkan karena alat peraga yang digunakan guru selama ini

kurang mendorong siswa untuk belajar secara kondusif, sehingga penyajian materi pelajaran oleh guru cenderung monoton. Berdasarkan hasil konfirmasi dari guru kelas IV yaitu ibu Niken Prastyo di SDN Kolor II Sumenep:

“Guru memang cenderung lebih banyak berceramah dan kurang variatif dalam menggunakan alat peraga dalam pembelajaran. Dikarenakan kurangnya ide-ide dan waktu yang kurang untuk membuat alat peraga/media Hal ini menyebabkan pembelajaran bersifat abstrak dan teoretis, sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan akan menimbulkan kebosanan terhadap pembelajaran yang dilakukan.”

Oleh karena itu dalam proses pembelajaran perlu kiranya dirancang keterlibatan siswa secara aktif. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disusun. Keadaan seperti ditunjukkan di atas tentu sangat mengkhawatirkan. Untuk mengatasi dan membantu siswa agar tidak mengalami kesulitan, kejenuhan, dan memotivasi belajar siswa, diperlukan proses pembelajaran yang sehat, menyenangkan dan kompetitif yang menjadikan siswa aktif dan kreatif, yaitu salah satunya adalah dengan alat peraga. Alat peraga merupakan sebuah alat atau perangkat yang digunakan tenaga pendidik (guru) untuk dapat menyampaikan informasi yang diberikannya kepada peserta didik agar tepat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Alat peraga mempunyai arti penting dalam pembelajaran, karena ketidakjelasan dalam pembelajaran dapat terbantu dengan alat peraga. Dengan alat peraga diharapkan dapat menanamkan dan menjelaskan konsep pembelajaran matematika, mengatasi kebosanan siswa, sekaligus meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Sesuai tingkat perkembangannya maka siswa dalam pembelajaran matematika diperlukan alat peraga yang tepat. Kenyataannya masih ada sekolah yang tidak menggunakan alat peraga yang tidak tepat, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat

dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan alat peraga “Paku Cerdik”. Paku cerdas ini digunakan untuk mengukur keliling dan luas bangun datar secara konkret. Paku tersebut disusun secara sejajar di atas kayu triplek dengan jarak paku dengan paku lainnya sepanjang 5cm. Kemudian siswa menggunakan karet gelang dan membentuk macam-macam bangun datar di atas paku tersebut dan mengukur keliling dan luas bangun datar.

Penggunaan alat peraga “Paku Cerdik” diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang disampaikan guru. Berdasarkan penjelasan di atas tergambar bahwa diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika khususnya tentang materi keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV SDN Kolor II Sumenep. Oleh karena itu penelitian ini ingin meningkatkan hasil belajar itu dengan menggunakan alat peraga dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Alat Peraga Paku Cerdik di SDN Kolor II Tahun 2017/2018.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan alat peraga paku cerdas terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika materi “Keliling dan Luas Bangun datar” di SDN Kolor II Sumenep?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika materi “Keliling dan Luas Bangun datar” di SDN Kolor II Sumenep dalam menggunakan alat peraga paku cerdas?

### C. Manfaat Penelitian

#### 1. Bagi siswa

- a. Penelitian ini diharapkan berdampak positif bagi siswa, sebab dengan adanya perbaikan siswa dapat lebih memahami maupun menguasai materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat menjadi lebih baik.
- b. Menumbuhkan keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru.
- c. Menumbuhkan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat.

#### 2. Bagi guru

- a. Memudahkan dalam menyampaikan materi.
- b. Memacu guru untuk meningkatkan kualitas pengelolaan pembelajaran.
- c. Mendorong para guru agar dapat mengadakan modifikasi pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan
- d. Sebagai referensi dan acuan apabila ada diantara guru yang mengalami kesulitan seperti yang dihadapi oleh peneliti.

#### 3. Bagi sekolah

- a. Memajukan prestasi sekolah
- b. Meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

#### 4. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan bagi peneliti dan dapat menerapkan ilmu-ilmu yang didapat.

#### D. Definisi Operasional

1. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik, pembelajaran dapat membantu peserta didik belajar dengan baik (Santoso, 2016 : 19).
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Mudlofir, 2013:111).
3. Alat Peraga  
Alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkret (Solihatin, 2012:185)
4. Hasil Belajar Siswa  
Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2016:5)
5. Matematika  
Menurut Johnson dan Myklebust (dalam Hartiny, 2010:11) matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan pemikiran.