

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

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. Sebagaimana termaktub dalam bab II pasal 3 UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik 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 (Latif, 2009: 7-12).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk membuat siswa belajar dengan melibatkan unsur ekstrinsik maupun intrinsik yang melekat dalam diri siswa dan guru, termasuk lingkungan guna tercapainya tujuan yang telah ditetapkan (Prastowo, 2013:65). Dalam mengajar guru seharusnya melibatkan penggunaan model atau metode pelajaran, media pembelajaran. Guru sebagai transformator ilmu mempunyai peran strategis dan dominan guna mengantarkan siswa pada penguasaan IPTEK salah satunya melalui

pendidikan Matematika. Penciptaan suasana yang kondusif sangat berpengaruh terhadap sikap siswa termasuk belajar Matematika. Oleh karena itu, guru harus dapat menyikapi segala permasalahan pembelajaran yang muncul. Dalam pembelajaran Matematika di tingkat SD, diharapkan terjadi *reinvention* (penemuan kembali). Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran di kelas (Heruman, 2014: 4). Walaupun penemuan tersebut sederhana dan bukan hal baru bagi orang yang telah mengetahui sebelumnya, tetapi bagi siswa SD penemuan tersebut merupakan sesuatu hal yang baru yang akan siswa ingat.

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan peserta didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik. Dalam menerangkan suatu benda, guru dapat menerangkan bendanya secara langsung ke hadapan peserta didik di depan kelas. Media sebagai sumber belajar di akui sebagai alat bantu auditif, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan perumusan dan tujuan instruksional, dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri, dan sebagainya (Djamarah, 2010: 123).

Media manipulatif dalam pembelajaran Matematika SD/MI adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan terutama untuk menjelaskan konsep dan prosedur matematika. Kontas (2016: 12) mengemukakan bahwa “*effect of using manipulatives upon the achievement of students, especially with the*

*students at higher levels of education, who have gained abstract thinking skills. This situation indicates to us that the effects of manipulatives on the achievement and attitude of students have yet not been explicitly clarified*". Efek menggunakan manipulatif pada prestasi siswa, terutama dengan siswa pada tingkatan pendidikan yang lebih tinggi, akan mendapatkan kemampuan berpikir abstrak. Situasi ini menunjukkan kepada kita bahwa efek manipulatif terhadap prestasi dan sikap siswa belum diklarifikasi secara eksplisit. Siswa sekolah dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 atau 7 sampai 12 atau 13 tahun mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Salah satunya dalam mempelajari materi bilangan.

Menurut Indri Sulistiyowati :

Dalam proses pembelajaran Matematika guru hanya berpedoman pada buku pegangan, kegiatan pembelajaran masih monoton, dan kurang memanfaatkan media dan metode. KKM yang ditetapkan oleh guru kelas III tersebut adalah 70, sedangkan jumlah siswanya 30 terdiri dari 15 laki – laki dan 15 perempuan. Ada beberapa masalah yang dihadapi ibu Indri selaku guru kelas III dalam proses pembelajaran materi pecahan sederhana, di antara masalah yang terjadi dalam pembelajaran tersebut yaitu (1) rendahnya hasil belajar siswa pada materi bilangan, (2) rendahnya partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi bila merupakan suatu hal yang ironi, karena guru hanya menjelaskan dan tidak bisa memanfaatkan media atau alat peraga (Wawancara, tanggal 4 Januari 2017, pukul 08.30).

Dalam pelaksanaan pengajaran yang menekankan proses sekarang dikenal pula sebagai keterampilan proses, guru menciptakan bentuk kegiatan pengajaran yang bervariasi agar siswa terlibat dalam berbagai pengalaman. Siswa diminta untuk merencanakan, melaksanakan dan menilai sendiri

sesuatu kegiatan. Siswa melakukan percobaan, pengamatan, pengukuran, perhitungan dan membuat penyimpulan – penyimpulan sendiri (Sukmadinata, 2011: 178)

Proses pembelajaran yang dilakukan masih banyak didominasi oleh guru. Guru kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa hanya berbicara sendiri. Padahal media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Perhatian sebagian besar siswa Kelas III SDN Kapanjin selama pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Penggunaan media tidak diterapkan oleh guru sehingga proses pembelajaran yang didominasi guru mengakibatkan banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Jika suatu dalam pembelajaran guru memaksimalkan dengan penerapan media pembelajaran siswa akan lebih paham dan serta ikut bisa mengaplikasikannya atau menggunakan juga. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang bisa dibilang dengan cukup karena keterbatasan media pembelajaran dan tidak diterapkannya media pembelajaran oleh guru.

Dari berbagai permasalahan di atas, maka permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar siswa pada materi Bilangan perlu segera diatasi. Jika tidak dicarikan solusinya, dimungkinkan akan mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Matematika. Itulah sebabnya, peneliti memilih permasalahan tersebut sebagai masalah yang harus segera dipecahkan. Jika dianalisis secara seksama, maka sesungguhnya permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada materi Bilangan terjadi karena beberapa faktor, yaitu (1) guru tidak memanfaatkan media dalam pembelajaran, (2) strategi yang digunakan guru kurang sesuai dengan karakteristik materi.

Dari faktor-faktor tersebut, tampaknya faktor guru tidak memanfaatkan media dalam pembelajaran merupakan penyebab yang paling dominan. Hal ini karena dalam pembelajaran yang dilakukan, siswa kelas III SDN Kepanjin Kabupaten Sumenep hanya menerima penjelasan guru, sedangkan siswa tidak dapat membuktikan atau mempraktekkan sendiri materi yang sedang mereka pelajari, sehingga sulit untuk para siswa memahami materi pecahan sederhana.

Maka solusi yang memungkinkan untuk mengatasi masalah penggunaan media antara lain, (1) menggunakan media *Crop Food Smile*, (2) menggunakan media LCD, (3) menggunakan media benda nyata. Dari kemungkinan yang ada, peneliti lebih memilih solusi berupa Media *Crop Food Smile*. Media *Crop Food Smile* adalah media gambar yang dipotong sesuai ukurannya untuk menjelaskan nilai tempat angka pada bilangan-bilangan dan dapat pula digunakan untuk operasi – operasi bilangan, seperti

penjumlahan dan pengurangan. Kemudian dengan menggunakan media ini, dapat menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga tidak menimbulkan kejenuhan yang akhirnya siswa akan dengan mudah untuk menguasai materi bilangan.

Maka dari itu di dalam materi Bilangan siswa kelas III SDN Kapanjin Kabupaten Sumenep menggunakan *Media Crop Food Smile* agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Media Crop Food Smile* juga diharapkan mempermudah siswa dalam memahami Bilangan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik mengadakan suatu penelitian tindak kelas dengan judul **“Penerapan *Media Crop Food Smile* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Bilangan di SDN Kapanjin Kabupaten Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018.**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan penerapan media *Crop Food Smile* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada materi bilangan di SDN Kapanjin Kabupaten Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018?
2. Bagaimana penerapan media *Crop Food Smile* pada pembelajaran materi bilangan siswa kelas III di SDN Kapanjin Kabupaten Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018?

3. Bagaimana hasil belajar materi bilangan melalui penerapan media *Crop Food Smile* siswa kelas III SDN Kepanjin Kabupaten Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti dapat menulis tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan media *Crop Food Smile* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada materi bilangan di SDN Kepanjin Kabupaten Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Mendeskripsikan penerapan media *Crop Food Smile* pada pembelajaran materi bilangan siswa kelas III di SDN Kepanjin Kabupaten Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018.
3. Mendeskripsikan hasil belajar materi bilangan melalui penerapan media *Crop Food Smile* siswa kelas III SDN Kepanjin Kabupaten Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi sekolah

Hasil perbaikan ini akan memberikan kontribusi positif, khususnya pelaksanaan pembelajaran matematika yang kondusif dan menyenangkan, karena setiap siswa dilatih untuk berbuat disamping memadukan ide dan gagasannya melalui media yang di berikan oleh guru.

2. Bagi guru

Hasil perbaikan ini dapat mengevaluasi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

3. Bagi siswa

Dapat meningkatkan proses dan hasil belajar, karena pada proses pembelajaran siswa dilatih untuk mengatasi kesulitan pembelajaran Matematika.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman masukan bagi penelitian lanjutan yang berhubungan dengan keaktifan siswa dan memberi masukan jika kelak peneliti menjadi seorang pendidik agar dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik.

