

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam arti luas adalah hidup, yaitu segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup atau segala situasi hidup yang mempengaruhi individu. Dalam arti sempit pendidikan adalah sekolah, yaitu pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal atau segala pengaruh yang diupayakan sekolah kepada anak dan remaja yang diserahkan agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki pengetahuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan diri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana, hal ini berarti bahwa proses pendidikan di sekolah yang dilakukan antara guru dan siswa, diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Artinya, bahwa dalam pendidikan, antara proses dan hasil belajar hendaknya berjalan seimbang untuk membentuk siswa yang berkembang secara utuh.

Agar dapat dicapai, guru harus mampu merancang pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. Guru dalam hal ini

dihadapkan pada pemilihan metode dan media pembelajaran yang mampu mencakup semua karakteristik siswa. Bertolak dari pemikiran tersebut, maka sudah menjadi kewajiban guru untuk meningkatkan kualitas diri sebagai tenaga pendidik yaitu mau dan mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, selain dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran juga dapat memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar.

Pembelajaran merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan mendapatkan pengetahuan atau kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dan karena adanya usaha. Pembelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang wajib diikuti siswa dari mulai jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Matematika dideskripsikan sebagai pelajaran dengan memanipulasi angka dan pemecahan masalah dalam akademik dan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika walaupun sudah diajarkan sejak dini namun pada kenyataannya matematika dianggap sebagai pembelajaran yang sangat sulit dan sebagai pembelajaran yang tidak menyenangkan oleh sebagian besar siswa.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran agar murid lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran matematika khususnya materi pecahan yaitu dengan menggunakan alat peraga blok pecahan. Siswa dapat bekerja sama memecahkan suatu masalah yang telah disepakati oleh guru dan siswa. Ketika guru sedang menerapkan media pembelajaran tersebut,

Secara tidak sengaja siswa menjadi aktif dalam proses belajar mengajar. Dimulai dengan menyajikan soal-soal, selain itu penyelesaiannya juga bisa dapat bekerja sama dengan teman sebangku, sehingga alat peraga ini sangat cocok digunakan pada pembelajaran matematika materi pecahan.

Menurut Pramudjono (1995) dalam (Sundayana, 2015, hal. 7), alat peraga matematika memiliki pengertian sebagai benda konkret yang dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep matematika atau dengan kata lain segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan konsep di dalam pembelajaran berdasarkan ide kreatif guru, tujuannya untuk merangsang pola pikir siswa dan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Fungsi utama dari alat peraga adalah untuk menurunkan keabstrakan dari konsep, agar siswa mampu menangkap arti sebenarnya dari konsep tersebut. Dengan melihat, meraba, dan memanipulasi objek/alat peraga maka siswa mempunyai pengalaman-pengalaman nyata dalam kehidupan tentang arti konsep. Alat peraga tentunya sangat bermanfaat dalam belajar-mengajar, karena selain alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran, alat peraga juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran sehingga titik fokus siswa sudah terfokuskan kepada alat peraga dan siswa pun merasa mudah menyerap pembelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga suatu pembelajaran akan bermakna bagi siswa. Pada alat peraga ini, peneliti menggunakan alat berupa blok pecahan yang berbentuk tiga dimensi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan Januari 2023 di SD Negeri 89 Palembang kelas III bahwa masih tidak mencapai nilai KKM khususnya pada mata pelajaran Matematika. Hal ini dibuktikan dengan adanya kriteria ketentuan minimal (KKM) yang ditetapkan dalam pembelajaran Matematika yaitu 70, dimana dari 21 siswa terdapat 10 dari siswa yang hasil belajarnya kurang maksimum. Setelah diidentifikasi dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang kurang aktif dalam pelajaran matematika dimana siswa hanya diam dan melihat temannya saat mengerjakan soal latihan tersebut, siswa juga takut dan malu bertanya pada guru. Setelah dianalisis ternyata guru pada awal pembelajaran menjelaskan materi dan memberikan contoh kemudian latihan, kemudian guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, guru belum maksimalisasi penggunaan alat peraga sebagai alat bantu dalam pemberian pemahaman kepada siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Blok Pecahan terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 89 Palembang”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa kurang menyukai pembelajaran Matematika dan beranggapan bahwa Matematika itu sulit.

- 2) Kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal pecahan.
- 3) Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, belum maksimal menggunakan alat peraga sebagai alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran.
- 4) Hasil belajar yang diperoleh para siswa belum maksimal.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan alat peraga berupa blok pecahan berbentuk tiga dimensi sehingga bisa menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara siswa dan sumber belajar pada mata pelajaran Matematika kelas III SD Negeri 89 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Permasalahan merupakan hal yang terpenting dalam penelitian, Karena tanpa adanya masalah peneliti tidak akan melakukan penelitian. Adapun yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan alat peraga blok pecahan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III di SD Negeri 89 Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh penggunaan alat peraga blok pecahan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 89 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk peneliti lain pada waktu yang akan datang sebagai salah satu referensi melalui penggunaan kartu alat peraga terhadap hasil belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan agar siswa bisa menentukan hasil operasi hitung pecahan sederhana dasar dengan cepat, smart and fun dalam bermain angka dan bilangan sehingga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menjadikan mereka mampu membentuk konsep diri dan prestasi akademik.

2) Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan penggunaan alat peraga blok pecahan dapat dijadikan bahan masukan dan pedoman sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar.

3) Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi atau masukan, inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas sekolah dan mendukung penelitian akreditasi.

4) Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman yang positif sebagai bekal untuk terjun baik itu di lingkungan pendidikan maupun di lingkungan penelitian.