BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup untuk mempengaruhi pertumbuhan individu. Pendidikan dalam Undang Undang Sisdiknas No 23 Tahun 2003 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya.

Pendidikan itu bisa dilakukan di berbagai tempat salah satunya adalah sekolah. Sekolah merupakan sebuah tempat yang di dalamnya terdapat guru dan peserta didik untuk melakukan sebuah proses pembelajaran.

Peserta didik di sekolah dasar dididik untuk dapat membaca, menulis dan berhitung. Sedangkan untuk pembelajaran yang berkaitan berhitung peserta didik difokuskan pada mata pelajaran matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat SD sampai sekolah tingkat menengah dan perguruan tinggi. Guru merupakan faktor utama yang memiliki peranan sebagai pengelola dan pengembang pembelajaran yang dituntut aktif dan kreatif dalam mengembangkan hasil belajar peserta didik.

Guru SD yang tidak menggunakan alat peraga pada proses pembelajaran dapat menghambat proses penerimaan informasi dari guru kepada peserta didik. Belum optimalnya penggunaan alat peraga dimungkinkan menjadi faktor rendahnya hasil belajar. Konsep materi matematika bersifat abstrak. Oleh karena itu sebagai guru wajib meminimalkan keabstrakan matematika dengan alat peraga sehingga materi tersebut mudah diterima oleh peserta didik.

Upaya agar pembelajaran matematika sesuai harapan adalah guru harus meningkatkan kesempatan belajar bagi peserta didik dan meningkatkan proses

pembelajaran. Salah satu cara dalam mewujudkan harapan tersebut yaitu menerapkan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas lebih aktif dan mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik. Model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir, analitis, sistematis, dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah adalah *Problem Based Learning (PBL)*. PBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. PBL merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Peserta didik diberikan permasalahan pada awal pelaksanaan pembelajaran oleh guru, selanjutnya selama pelaksanaan pembelajaran peserta didik memecahkannya yang akhirnya mengintegrasikan pengetahuan ke dalam bentuk laporan. PBL dapat memberikan pemahaman pada peserta didik lebih mendalam dalam segi analisis teori maupun praktek.

Problem Based Learning (PBL) dalam pengaplikasiannya memiliki beberapa poin dalam melihat keaktifan peserta didik saat melakukan pembelajaran. Keterampilan-keterampilan peserta didik yang diharapkan setelah model ini diterapkan seperti bagaimana peserta didik itu bisa bekerjasama, mengeluarkan pendapat, menjadi pendengar yang baik, serta mampu bertanya tentang apa yang belum dipahami dalam proses kegiatan belajar mengajar atau ini bisa dikatakan keterampilan sosial yang harus bisa tercapai.

Di balik pentingnya memilih suatu model pembelajaran untuk dilaksanakan di kelas perlu juga diperhatikan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi matematika. Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Islam SAROJA menyatakan bahwa proses pembelajaran di kelas IV sudah menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik diberikan suatu tugas mencari sumber atau penjelasan dari materi baru yang akan dipelajari informasi dan guru menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada saat latihan soal-soal dan ulangan harian masih tergolong rendah. Guru masih harus mengadakan

remedial karena hanya sekitar 40% peserta didik yang nilainya mencapai KKM yaitu ≥ 75 . Kurang dari setengah peserta didik yang berhasil dalam mempelajari matematika.

Rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Islam Saroja mendorong untuk dilakukan penelitian. Hal ini bertujuan meningkatkan pemahaman tentang konsep pecahan sebagai bagian dari keseluruhan dan pecahan senilai. Di samping itu untuk meningkatkan kinerja guru supaya hasil belajar peserta didik meningkat.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika materi pecahan akan memusatkan perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang dapat diamati atau dipegang ketika melakukan aktivitas belajar dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu media pembelajaran juga membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam memahami konsep materi tersebut.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar". Penggunaan media juga sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika, karena "matematika memiliki ciri-ciri khusus antara lain abstrak, deduktif, konsisten, hierarkis, dan logis" (Muhsetyo dkk, 2008:1.2). Berdasarkan ciri matematika yang berkenaan dengan ide-ide abstrak, sementara tingkat perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar pada umumnya masih berada pada tahap operasional konkret, mereka belajar memahami suatu konsep melalui manipulasi benda-benda kongkrit, maka di dalam menyajikan konsep-konsep matematika seharusnya guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu Peserta didik memahami konsep matematika. Apabila media itu membawa informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi pecahan maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah kartu bilangan (karbil). Kartu bilangan

adalah media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran matematika. Hal tersebut di karena karbil memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Kriteria tersebut antara lain: sederhana, mudah digunakan, mudah disimpan, memperlanjari pembelajaran, dan sesuai dengan topik yang diajarkan.

Dari uraian di atas, penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Islam Saroja menggunakan media kartu bilangan dengan model pembelajaran *problem based learning*. Hal ini karena anak Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan berfikir operasional konkret. Sehingga pembelajaran sebaiknya menggunakan alat bantu atau media pembelajaran. Oleh karena itu penelitian yang dilakukan berjudul “**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD ISLAM SAROJA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA KARBIL PADA MATERI PECAHAN**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dikemukakan dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan setelah diterapkan model PBL dengan media karbil ?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan selama diterapkannya model PBL dengan media karbil ?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan model PBL dengan media kartu bilangan ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Islam Saroja setelah diterapkan model pembelajaran *problem based learning* dengan media karbil .

2. Untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik selama diterapkannya model pembelajaran *problem based learning* dengan media karbil.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media karbil.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi :

1. Guru

- a) Guru memiliki alternatif pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan penggunaan media karbil.
- b) Sebagai wawasan tambahan dalam model pembelajaran matematika juga menggunakan media supaya belajar tidak membosankan.
- c) Mengetahui kekurangan dalam kegiatan pembelajaran yang harus segera diperbaiki.

2. Peneliti

- a) Mampu menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dengan media karbil dalam mewujudkan pembelajaran matematika yang efektif.
- b) Sebagai tambahan ilmu dan memperkaya wawasan tentang salah satu dari beberapa model pembelajaran dan menggunakan media karbil.

3. Peserta Didik

Pembelajaran yang telah dilakukan dalam penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik sebagai berikut:

- a) Peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran dan membangkitkan motivasi diri peserta didik dalam belajar sehingga prestasi belajar dapat meningkat.
- b) Mempermudah dalam memahami pelajaran yang diajarkan sehingga hasil belajar akan meningkat.

- c) Menjalin kerjasama dan komunikasi sesama peserta didik, maupun antar guru untuk saling menghormati dan menjelaskan serta antara guru dan peserta didik selama pembelajaran matematika.
- d) Memperoleh cara belajar matematika yang efektif, menarik, dan menyenangkan serta peserta didik mudah memahami materi yang dipelajari dan menekankan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

E. Indikator Keberhasilan

1. Hasil belajar peserta didik dikatakan meningkat apabila banyaknya peserta didik yang mencapai KKM minimal 75%.
2. Aktivitas peserta didik dikatakan baik apabila banyaknya peserta didik yang terlibat aktif saat pembelajaran matematika mencapai 80%.
3. Respon peserta didik dikatakan positif apabila rata-rata respon peserta didik mencapai 75%.