

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam situasi edukatif proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu dalam pengajaran. Menurut Mujiono (Sundayana, 2015: 25) “Dalam proses belajar mengajar ada empat komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa, yaitu bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai subjek pembelajaran”. Komponen-komponen tersebut sangat penting dalam proses belajar, sehingga apabila salah satu atau lebih komponen tersebut tidak terpenuhi maka akan menghambat tercapainya tujuan belajar optimal. Sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar, media dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran dipilih atas dasar tujuan dan bahan pembelajaran yang telah ditetapkan, oleh karena itu guru sebagai subjek pembelajaran harus dapat memilih media dan sumber belajar yang tepat, sehingga bahan pelajaran yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika harus disajikan dengan media pembelajaran. Heinich (Sumarjilah, 2015: 2009) menyatakan bahwa media merupakan alat saluran komunikasi. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2014: 3) mengatakan bahwa apabila media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai matapelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal matematika. Meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Menurut Marti (Nuhan, 2015:2008) Pemecahan masalah tersebut meliputi penggunaan informasi, penggunaan pengetahuan bentuk dan ukuran, penggunaan pengetahuan

tentang menghitung dan yang paling penting adalah kemampuan melihat dan menggunakan hubungan-hubungan yang ada.

Menurut Marti (Sundayana, 2015: 3) objek matematika yang bersifat abstrak tersebut merupakan kesulitan tersendiri yang harus dihadapi peserta didik dalam mempelajari matematika. Tidak hanya peserta didik, guru pun juga mengalami kendala dalam mengajarkan matematika terkait sifatnya yang abstrak tersebut. Konsep-konsep dapat dipahami dengan mudah bila bersifat konkret karenanya pembelajaran matematika harus dilakukan secara bertahap. Menurut Soedjadi (Sumarjilah, 2015: 70) Pembelajaran matematika harus dimulai dari tahap konkret lalu diarahkan pada tahap semi konkret dan pada akhirnya siswa dapat berfikir dan memahami matematika secara abstrak.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru sering kali menemukan kesulitan memberikan materi pembelajaran. Khususnya bagi guru yang mengajar matematika dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan. Terutama dalam memberikan gambaran konkret dari materi yang disampaikan, sehingga hal tersebut berakibat langsung kepada tidak meratanya dan rendah kualitas hasil belajar yang dicapai oleh para siswa. Kondisi semacam ini akan terjadi selama guru masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar bagi siswa dan mengabaikan sumber-sumber belajar lainnya.

Media yang menarik dan penjelasan dari guru yang baik dan tidak menonton membuat anak akan lebih mudah dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif nya. Melalui pembelajaran dengan media konkret yang merupakan suatu alat bantu dalam pembelajaran dimana media konkret ini menstimulasi konsep-konsep dasar melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukan aktifitas dan rasa ingin tahu. Ketika belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, dengan adanya media dapat membantu menjelaskan materi pembelajaran karena media ini sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kerumitan materi yang disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan dengan keabstrakan materi dapat dikonkretkan dengan kehadiran media.

Berdasarkan hasil Pra observasi pada hari rabu tanggal 16 februari 2022 yang telah peneliti lakukan di SDN 35 Sulang Betung di kelas III banyak hal yang penulis temukan yaitu, dalam proses pembelajaran matematika dianggap kurang efektif. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas III banyak siswa beranggapan salah satu nya menurut Jonatan bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sulit. Dikatan sulit karena banyak rumus dan angka yang harus diolah serta memerlukan ketelitian dan konsentrasi yang tinggi. Hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar. Selanjutnya wawancara dengan guru kelas III dari

SDN 35 Sulang Betung, diperoleh fakta bahwa hasil belajar siswa pada materi simetri lipat dan simetri putar setelah diberikan ulangan harian terdapat 18 siswa yakni 46,51% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 65. Hal ini dikarenakan materi diberikan secara ceramah tanpa memberikan contoh konkret kepada siswa yang berkaitan dengan penerapan materi tersebut dalam pemecahan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, serta kurang penggunaan media yang menarik perhatian siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Sehingga siswa duduk secara pasif menerima informasi pengetahuan dan keterampilan.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang semangat, kurang antusias, dan tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Banyak diantara mereka asik bermain sendiri mengobrol dengan temannya dan ada yang melamun. Guru belum mampu mengaitkan dan mengembangkan cara penyampaian materi pembelajaran sehingga proses belajar menonton membuat siswa cepat bosan, guru hanya fokus menyampaikan materi saja tanpa memperhatikan apa yang dilakukan siswa, guru tidak melibatkan siswa secara aktif sehingga peserta didik sibuk sendiri, dan kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Guru masih menganggap dirinya satu-satunya sumber belajar, penyampaian materi masih ceramah tanpa memberikan contoh konkret dan kurang menggunakan media yang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran

diperlukan media pembelajaran yang konkret dan dapat dimanipulasi, sehingga menarik perhatian dari siswa untuk berfikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan soal maupun masalah yang terjadi dalam kehidupannya. Pembelajaran menggunakan media yang tepat akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan masalah diatas, media konkret merupakan solusi untuk mengatasi masalah. Media pembelajaran yang diberikan lebih mudah dipahami oleh siswa, diperlukan bahan-bahan yang disiapkan oleh guru dari barang-barang harganya relatif murah dan mudah diperoleh misalnya kertas karton, kertas jilid, kertas origami untuk menanamkan konsep matematika tertentu sesuai dengan keperluan. Bahan ini berfungsi untuk menyederhanakan konsep yang sulit/sukar, menyajikan bahan yang relatif abstrak menjadi nyata, menjelaskan pengertian atau konsep secara lebih konkret, menjelaskan sifat-sifat tertentu yang berkaitan dengan pengerjaan simetri lipat dan putar. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran benda konkret ini penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa akan lebih mudah dimengerti oleh siswa, juga bisa merangsang aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Dari kegunaan media pembelajaran yang telah diuraikan diatas, maka diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk memecahkan masalah yang terjadi pada proses pembelajaran matematika materi perkalian dikelas III SDN 35 Sulang Betung. Oleh karena itu perlu

memperkuat alasan penggunaan media konkret diatas dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, peneliti mengangkat judul : *“Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Matematika Tema 7 Subtema 2 Di Kelas III SDN 35 Sulang Betung Tahun Ajaran 2021/2022”*

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berpusat pada penggunaan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan matematika tema 7 subtema 2 di kelas III SDN 35 sulang betung tahun ajaran 2021/2022

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pertanyaan peneliti secara umum dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan matematika tema 7 subtema 2 di kelas III SDN 35 sulang betung tahun ajaran 2021/2022 ?

Adapun permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan peneliti sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam penggunaan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan matematika tema 7 subtema 2 di kelas III SDN 35 sulang betung tahun ajaran 2021/2022 ?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media konkret pada muatan matematika tema 7 subtema 2 di kelas III SDN 35 sulang betung tahun ajaran 2021/2022 ?

3. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan matematika tema 7 subtema 2 di kelas III SDN 35 sulang betung tahun ajaran 2021/2022 ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media konkret pada muatan matematika tema 7 subtema 2 di kelas III SDN 35 sulang betung tahun ajaran 2021/2022.

Tujuan penelitian ini secara khusus adalah :

1. Mendeskripsikan penggunaan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan matematika tema 7 subtema 2 di kelas III SDN 35 sulang betung tahun ajaran 2021/2022.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media konkret pada muatan matematika tema 7 subtema 2 di kelas III SDN 35 sulang betung tahun ajaran 2021/2022.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan matematika tema 7 subtema 2 di kelas III SDN 35 sulang betung tahun ajaran 2021/2022 ?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan dapat digunakan oleh berbagai

pihak. Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini dapat memberikan wawasan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, dengan hasil penelitian juga dapat memberikan masukan terutama yang berkaitan dengan hasil belajar dan sebagai bahan referensi bagi penelitian berikutnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang konkret pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian adalah kegunaan peneliti tersebut kepada siapa saja yang membutuhkan, manfaat penelitian praktis ini di bagi menjadi lima yaitu bagi siswa, bagi guru, bagi sekolah, bagi penulis dan bagi lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika serta dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar baik secara individu maupun kelompok.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan guru mendapatkan informasi, pengetahuan, pengalaman, dan masukan dalam

kaitannya dengan kegiatan proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Penulis

Penulis sebagai calon guru akan menjadi lebih memahami terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi pada hasil belajar matematika melalui media konkret. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan untuk melanjutkan atau menyempurnakan permasalahan yang belum atau yang kurang dibahas.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat di jadikan sebagai acuan dalam rangka memperbaiki pada lingkup pendidikan di SD Negeri 35 Sulang Betung.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Bagi lembaga dalam hal ini penelitian di diharapkan dapat di jadikan sebagai pedoman di perpustakaan untuk di jadikan contoh penulisan karya ilmiah bagi mahasiswa mahasiswi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

F. Definisi Istilah

Adapun istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini definisi operasional merupakan batasan masalah operasional untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dalam memahami variabel –variabel pada penelitian tindakan kelas ini dengan judul “Penggunaan Media Konkret

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Matematika Tema 7 Subtema 2 Di Kelas III SDN 35 Sulang Betung Tahun Ajaran 2021/2022

”

1. **Media Konkret**

Media Konkret adalah segala sesuatu yang nyata yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan.

media konkret mempunyai lima manfaat yaitu :

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan guru.
- d) Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan prestasi yang sama

Adapun media konkret yang digunakan dalam penelitian ini adalah kertas karton, kertas jilid, kertas stiker, kertas origami dan pines. Yang mana media konkret yang digunakan ini mudah didapatkan dan langsung dapat digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan

ini termasuk dalam media benda konkret yang dapat dipandang dari segala arah dan diraba bentuknya.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya sebagai akibat dari perubahan tingkah laku, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam penelitian ini, penulis ingin melihat hasil belajar siswa pada kawasan kognitif. Indikator yang diukur adalah C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis).