

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal sadar yang secara rutinitas dilakukan guna mengembangkan potensi yang ada dalam diri, mengendalikan diri, menambah pengetahuan menjadi pribadi yang berakhlak mulia. Didukung oleh: Dimiyati dan Mujion (2015:17) menyatakan bahwa:

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa, belajar dialami bahan belajar. Bahan belajar sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses proses mental dalam menghadapi tersebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang sesuatu hal.

Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan system pendidikan Nasional Bahwa: “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, penengndalian diri, kepribadian, akhlak mulia”.

Serta Tujuan Pendidikan UU No 20 Tahun 2003 adalah: “bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi, warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Tujuan pendidikan dikutip penulis melalui sumber lainnya:”Tujuan pendidikan ialah “ belajar menegtahui, belajar melakukan sesuatu, belajar menjadi sesuatu, serta belajar hidup bersama” UNESCO (2018).

Dapat diartikan pengertian serta tujuan pendidikan, adalah: pendidikan sangatlah berpengaruh pada potensi personal seseorang, seperti mendapatkan peningkatan dalam spiritual keagamaan, dapat mengendalikan diri sendiri, memiliki pribadi yang lebih baik serta meningkatkan kecerdasan, serta bertujuan utama guna mewujudkan manusia yang memiliki akhlak mulia.

Banyak hal yang harusnya dilakukan guna mencapai tujuan Pendidikan serta manfaat pendidikan, upaya-upaya yang dilakukan seperti: Pengembangan kemampuan tenaga kependidikan melalui studi lanjut, misalnya berupa pelatihan, seminar, ke-giatan kegiatan kelompok, PLPG, dan seminar lainnya.

Umar Tirtaraharjo (2016:234).

Dinyatakan dalam Aisyah Maura (2018). Penyempurnaan kurikulum semisal mengadakan perubahannya dari eksperimen sebelumnya, serta bertujuan utama guna mencapai kesempurnaan dan perataan serta memberi materi yang lebih esensial dan mengandung muatan lokal, serta membubui pembelajaran dengan metode, serta selalu melakukan evaluasi terhadap pencapaian yang dicapai, Penyediaan sarana dan prasarana merupakan penunjang yang cukup besar terhadap pencapaian pembelajaran agar lebih efektif. Peningkatan administrasi manajemen khususnya yang mengenai anggaran. Kegiatan pengendalian mutu yang berupa laporan penyelenggaraan pendidikan, supervise dan monitoring, system ujian nasional, dan akreditasi terhadap lembaga pendidikan.

Pemerintah telah melakukan bagian dengan mengharapkan tujuan pendidikan tersebut tercapai maksimal, namun pada kenyataannya berbanding terbalik, di Era Revolusi Industri 4.0 ini miris melihat kenyataan pendidikan yang terdapat di Ibu pertiwi, kemirisan ini mengenai banyak sekali aspek, diantaranya: kualitas pendidikan rendah contoh kasusnya banyak guru yang dipaksa mengajar di luar bidang, dan tidak sesuai besik si guru, hal ini yang menyebabkan pembelajaran tak tersampaikan, serta menghambat hal yang paling penting yaitu ketercapaian materi dan ketuntasan pemahaman si peserta didik, ataupun siswa kita, padahal pada kenyataannya hal yang diharapkan pemerintah adalah siswa mampu memahami serta menerapkan pembelajaran pada kehidupan sehari-hari. Kasus selanjutnya mengenai kurikulum yang selalu berganti, serta tidak sesuai dengan siswa, ada kesenjangan yang begitu berpengaruh disini guna tercapainya tujuan pendidikan. Kita sebagai manusia diciptakan oleh Tuhan dengan kemampuan yang berbeda-beda dan tingkat atau kemampuan dalam menyerap ilmu yang berbeda-beda juga.

Kurikulum yang ada saat ini mengharuskan siswa bisa pelajaran eksak padahal disaat lulus nanti hanya 5% dari pelajaran di Indonesia yang bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari. Tidak mungkin saat kita membeli pentol di jalanan menggunakan rumus Matematika.

Jika kita bandingkan dengan negara lain, kurikulum di Indonesia ini sangat memberatkan siswanya. Keadaan ini merupakan fakta miris pendidikan di Indonesia yang harus segera mendapat perhatian dari Pemerintah Indonesia. Di negara lain, pendidikannya lebih mengutamakan pendidikan moral dan etika sehingga menghasilkan generasi yang memiliki karakter kuat. Di ASEAN. Singapura menempati peringkat pertama dengan skor 77,27. Peringkat berikutnya disusul oleh Malaysia (58,62), Brunei Darussalam (49,91), dan Filipina (40,94). Sementara itu, Indonesia ada di posisi ke enam dengan skor sebesar 38,61. Dilihat dari tahun 2017- 2018, ada peningkatan yang cukup signifikan, namun pertengahan 2018 hingga kini 2019 tepat pada saat Indonesia mengalami kemerosotan dan pendidikan sumber : (tirta2017)

Terkait mutu pendidikan khususnya pendidikan pada jenjang sekolah dasar (SD) hingga saat ini masih jauh dari tujuan pendidikan yang diharapkan oleh pemerintah, ketercapaiannya pun masih sangat minim hal ini dimuat oleh pengalaman ketika terjun kelapangan melalui program pemerintah yang mengharuskan magang, dari program tersebut melihat kenyataan dari ekspektasi yang dibayangkan. Guru sangat minim dalam menggunakan serta mencari informasi mengenai Media dalam pembelajaran. Hal ini merupakan hal yang penting dalam tercapainya tujuan pendidikan, karena siswa/siswa SD masih sangat identik dengan dunia bermain, oleh karenanya, guru harusnya lebih kreatif dalam mengajar, agar pembelajaran berjalan dengan efektif serta kondusif. Kebalikannya guru tidak mementingkan hal yang demikian, guru hanya mengajar asal materi selesai namun bukan materi sampai dan tersampaikan.

Banyak ungkapan yang menyatakan bahwa Matematika adalah ibu dari segala ilmu, mengapa dikatakan ibu dari segala ilmu, karena Matematika sebagai landasan utama, dan tolak ukur kebenaran segalanya. Serta cakupan bidang studi ini pun cukup luas. Maka dalam pelaksanaannya guru dituntut menyelesaikan materi dengan target yang telah ditentukan agar pembelajaran dikatakan tuntas, dalam hal ini guru dituntut agar lebih kreatif, serta inovatif, dalam segala materi terkait dalam cakupan bidang studi Matematika tersebut. Penggunaan media, model, metode, strategi, sangat berpengaruh besar.

Melihat kenyataan pendidikan yang masih jauh dari harapan, serta dijamin di Era Revolusi Industri 4.0 ini, guru-guru maupun dikatakan seorang pendidik harusnya mengajar dengan hal yang tidak biasa lagi, semarak serta bumingnya dunia IT sudah menjadi alat pendukung yang sangat efisien dalam penunjang, kreatifnya seorang Guru. Seperti penggunaan Media misalnya, hal yang dapat mempermudah mengajar, dan lebih dapat menghemat waktu, tenaga, serta bayak Keunggulan lainnya Yang seharusnya tidak tabu lagi dan seharusnya sudah lumrah untuk digunakan cara guru di SD.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui guru Kelas IV SD Negeri 054891 Rihsogong , mengenai hasil tes harian pecahan biasa yang dicapai siswa sebagai berikut:

Tabel 1.1 Presentasi Nilai Tes Harian Mata Pelajaran Matematika Pecahan Biasa Kelas IV SD Negeri 054891 Rihsogong Tahun Ajaran 2019/2020

KKM	Nilai	Jumlah siswa	Persentase %
70	≥ 70	10	52,38%
	≤ 70	11	47,62%
	Jumlah	21	100%

Sumber Data : Guru Kelas IV Negeri 054891 Rihsogong

Berdasarkan presentasi keterangan data yang diperoleh melalui tes matapelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 054891 Rihsogong, yang tuntas dari 21 siswa adalah 10 siswa (52,38%), sedangkan yang tidak tuntas ialah 11 siswa (47,62%), hal ini mendukung bahwa pembelajaran matematika pecahan biasa belum optimal dan nilai hasil belajar yang diperoleh siswa belum maksimal. Karena masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Siswa dikatakan tuntas secara individu jika mencapai KKM atau lebih, jika belum mencapai KKM, belum dapat dikatakan tuntas,

kita mengetahui bahwa hasil belajar serta ketuntasan masih belum tercapai secara maksimal pada materi pecahan biasa, bahkan masih banyak siswa yang sulit memahami bagian-bagian dasar pecahan tersebut, serta takut ketika kita

bertanya seputar pecahan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hal tersebut ialah faktor dari guru: guru masih kurang maksimal dalam menggunakan media, guru dimungkinkan masih menggunakan metode konvensional, guru belum mencoba cara mengajar yang lebih efektif. Selain itu Faktor dari siswa: Siswa masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, Siswa masih kurang pahan terhadap materi yang disampaikan khususnya materi pecahan, siswa lebih senang bercerita dengan rekan sejawat dari pada memperhatikan guru mengajar didepan.

Masalah terkait dimungkinkan dapat dipecahkan melalui kontribusi media pembelajaran, khususnya media realia alat peraga yang seharusnya diterapkan oleh guru. Agar tercipta pembelajaran yang kondusif dapat mendorong minat belajar siswa meningkat, serta menciptakan siswa aktif, dan meningkatkan rasa ingin tahunya lebih tinggi lagi. Dalam hal ini sang guru wajib kreatif dan inovatif guna mencapai ketuntasan hasil belajar siswa melalui tes.

Pencapaian ketuntasan dalam materi pecahan biasa merupakan masalah yang semestinya menjadi perhatian guru untuk diatasi. Untuk mengatasinya, guru diharapkan berevolusi kearah yang lebih kreatif, menciptakan suasana belajar yang aktif, kondusif, serta menyenangkan. Kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dapat tercipta melalui penggunaan Media pembelajaran yang bervariasi serta menarik sehingga siswapun antusias dalam mengikuti Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Oleh karena penulis akan mencoba Media pembelajaran yaitu media objektif, yang berguna menarik perhatian siswa agar tidak takut duluan sebelum pembelajaran dimulai, karena banyak anak-anak SDN 054891, sangat takut saat dilontarkan kata pecahan saja, hal ini yang memicu penulis ingin meneliti apakah ada kontribusi media, serta peningkatan pemahaman terhadap pecahan biasa melalui media objektif sebagai penghantar pembelajaran dan pengenalan unsur unsur media tersebut. Dalam penelitian ini penulis juga ingin mengajarkan pembagian serta perkalian pecahan biasa di Kelas IV SDN 054891 Rihsogong tahun ajaran 2019/2010.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik agar melakukan penelitian dengan judul: Kontribusi Media Realia Terhadap Hasil Belajar Siswa Pecahan Biasa di Kelas IV di SDN 054891 Rihsogong Tahun.Ajaran 2019/2020

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, bahwa: dimungkinkan masih kurangnya guru menggunakan media dalam mengajarkan materi, guru masih menggunakan cara mengajar dengan cara konvensional. Siswa masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, ketuntasan nilai siswa dalam masalah pecahan juga masih kurang dari yang diharapkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penulis perlu membatasi masalah permasalahan yang akan diteliti mengingat keterbatasan penulis dalam waktu baik pun kemampuan penulis sendiri. Oleh karena itu penulis akan meneliti kontribusi media Realia dalam mata pelajaran matematika materi pecahan biasa, melalui media Realia alat peraga, penulis akan memberi pemahaman pecahan biasa sebagai judul besar, penulis akan mengenalkan bagian-bagian pecahan, setelah mengenal bagian-bagian pecahan melalui media Realia alat peraga, penulis juga mengarahkan dalam memahami pecahan, membandingkan pecahan, dan mengurutkan pecahan.

Penulis hanya menggunakan media realia alat peraga, dalam mengenal pecahan biasa, memahami pecahan biasa, membandingkan pecahan dan mengurutkan pecahan. Sebagai kontribusi pemecahan masalah yang sedang berlanjut di SDN 054891 Rihsong Tahun Ajaran 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran penggunaan media realia pada mata pelajaran matematika materi pecahan biasa siswa kelas IV SDN 054891 Rihsongong Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Bagaimana gambaran hasil belajar matematika materi pecahan biasa yang diajar menggunakan media realia pada siswa SDN 054891 Rihsongong Tahun Ajaran 2019/2020.

3. Apakah media realia berkontribusi signifikan terhadap hasil belajar matematika materi pecahan biasa siswa kelas IV SDN 054891 Rihsogong Tahun Ajaran 2019/2020.

E. Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam an ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media Realia pada mata pelajaran matematika materi pecahan biasa siswa kelas IV SDN 054891 Rihsogong Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar matematika materi pecahan biasa yang diajar menggunakan media Realia pada siswa SDN 054891 Rihsogong Tahun Ajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui kontribusi signifikan media Realia terhadap hasil belajar matematika materi pecahan biasa siswa kelas IV SDN 054891 Rihsogong Tahun Ajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Bagi guru, sebagai gambaran kedepannya, agar melakukan inovasi dalam pembelajaran yang sebelumnya dilakukan, dan diharapkan sebagai acuan menuju kreatifnya dalam proses belajar mengajar, serta memberi sumbangan pengetahuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika terkhusus pecahan biasa di kelas IV SDN 054891 Rihsogong.
2. Bagi siswa: mampu menegtahui unsur-unsur pecahan dengan mudah, serta mempermudah mengerjakan operasi hitung bilangan pecahan..
3. Bagi peneliti, sebagai sarana menyalurkan pengetahuan yang ada dalam benak peneliti.