

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat. Pendidikan itu adalah kunci utama bagi masyarakat untuk belajar dan mengetahui hal yang belum diketahui. Pendidikan juga berpengaruh untuk mengubah karakter dan tingkah laku seseorang di dalam masyarakat. Menurut Undang – Undang No 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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.

Berdasarkan sistem pendidikan nasional di atas dapat dikatakan bahwa pendidikan menuntut siswa untuk dapat merubah karakter siswa menjadi lebih baik lagi dengan memiliki pendidikan seperti bersekolah. Perkembangan karakter dan watak seorang siswa yang berilmu, kreatif dan mandiri dapat menjadi sebuah kunci untuk mencapai cita-cita dan kesuksesan. Seorang guru memiliki peran yang utama dalam membentuk watak bangsa melalui pengembangan pengetahuan yang diinginkan.

Peran guru dan rasa tanggung jawab seorang guru itu sangat penting di dalam proses pembelajaran untuk memberikan bekal yang maksimal kepada siswanya. Untuk mencapai hasil yang maksimal itu perlu adanya fasilitator dari guru yang memiliki kemampuan untuk menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran sekaligus membangun motivasi siswa untuk belajar. Upaya yang dapat dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dengan menerapkan media pembelajaran yang kongkret dan dengan berbagai strategi dalam pembelajaran.

Tetapi kenyataannya hal tersebut belum tercapai di sekolah tempat peneliti ini dilaksanakan. Hal tersebut dapat dilihat dari observasi peneliti saat proses pembelajaran Matematika berlangsung. Hasil observasi peneliti tersebut adalah sebagai berikut: (1) Siswa bersifat pasif, pada proses pembelajaran berlangsung masih menggunakan metode ceramah sehingga pada proses pembelajaran dalam kelas masih pasif, (2) Guru sudah menggunakan media tetapi belum maksimal, sehingga siswa merasa sulit untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru dalam materi jaring-jaring kubus, (3) Pembelajaran tidak menarik, pada proses pembelajaran materi yang diajarkan kurang menarik sehingga tidak menarik perhatian siswa untuk belajar. (4) Motivasi belajar siswa belum maksimal, sehingga ketika proses pembelajaran siswa belum mengeluarkan peralatan belajar sebelum guru meminta siswa untuk mengeluarkan peralatan belajar. Pembelajaran yang pasif membuat siswa menjadi malas belajar, malas berfikir dan malas untuk mengerjakan yang diminta guru untuk dikerjakan. Hal ini mengakibatkan siswa kurang terampil dan berdampak buruk bagi perkembangan psikomotorik siswa atau bahkan tidak menutup kemungkinan siswa akan merasa bahwa pelajaran matematika itu adalah pelajaran yang begitu sulit dipejari dan sulit untuk memahaminya.

Pelajaran matematika guru harus mengetahui sejauh mana kemampuan berfikir siswa dalam menangkap materi yang disampaikan, karena kemampuan berfikir siswa di dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk mencapai keberhasilan suatu materi yang disampaikan kepada siswa. Pelajaran matematika bukanlah hal yang jarang dipelajari dilingkungan kita, tetapi banyak siswa yang kurang mampu untuk menangkap pelajaran matematika karena kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Matematika adalah pelajaran yang memiliki peranan yang sangat penting juga di dalam dunia pendidikan. Perkembangan hasil belajar matematika sangat penting bagi siswa. Pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu disajikan dengan cara inovatif agar dapat mengurangi kesan sulit dan menakutkan seperti yang telah melekat pada pelajaran matematika selama ini. Maka dari itu di dalam pembelajaran matematika penting menggunakan media pembelajaran agar pelajaran dapat lebih aktif di dalam kelas.

Berdasarkan informasi dari guru kelas V SDN 091380 Saribujandi T.P 2018/2019 nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pokok bahasan jaring-jaring kubus sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jaring-Jaring Kubus T.P 2018/2019

No	Tahun Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		Nilai Rata-rata
				Tuntas	Tidak Tuntas	
1	2018/2019	70	25 Orang	18 Orang (72%)	10 Orang (28%)	72,2

Sumber: Data SDN 091380 Saribujandi

Berdasarkan tabel 1.1 jumlah siswa kelas V SDN 091380 Saribujandi pada T.P SDN 2019/2019 semester ganjil yaitu 25 orang siswa, jumlah siswa tuntas atau memenuhi KKM yaitu 18 orang siswa (72%), sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas atau tidak memenuhi KKM yaitu 10 orang siswa (28%), dengan nilai rata-rata 72,2. Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan beberapa media pembelajaran pada materi Jaring-jaring Kubus. Salah satunya media pembelajaran tersebut adalah Media Visual Tiga Dimensi.

Media Visual Tiga Dimensi merupakan sesuatu yang memiliki ukuran tiga dimensi seperti bangun ruang kubus dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam penyampaian materi dalam pelajaran agar mempermudah siswa untuk lebih memahami materi dengan adanya media yang nyata diterapkan dalam pelajaran. Permando (2012:12) menyatakan bahwa "Media Visual Tiga Dimensi adalah media pembelajaran yang memiliki tiga ukuran yaitu panjang, lebar dan tinggi".

Media Visual Tiga Dimensi ini menyangkut dengan materi bangun ruang kubus yang didasari oleh bahan karton sehingga guru dapat mengajak siswa untuk berperan aktif di dalam pelajaran untuk membentuk sebuah kubus dari karton. Setelah bangun ruang kubusnya telah selesai dibuat maka setelah itu guru akan menjelaskan bagaimana cara untuk membentuk jaring-jaring kubus dengan memotong kubus berdasarkan rusuk-rusuknya sehingga terbentuklah jaring-jaring

kubus. Setelah itu siswa juga akan membuat jaring-jaring kubus dengan cara yang sama, maka pembelajaran akan menjadi lebih aktif di kelas dan siswa pun tidak merasa jenuh dalam pelajaran.

Penelitian menggunakan Media Visual Tiga Dimensi pernah dilakukan oleh Asruton(2014:66) mengungkapkan

Bahwa Terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 18,7%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan Media Visual Tiga Dimensi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V MI Terpadu Fatahillah Cimanggis Depok selama proses pembelajaran. Kemudian peningkatan juga terlihat pada aktivitas mengajar guru dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 21,8%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa guru mampu melakukan perbaikan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan Media Tiga Dimensi.

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa menggunakan Media Visual Tiga Dimensi dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka dari itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan Media Visual Tiga Dimensi dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Visual Tiga Dimensi pada Pokok Bahasan Jaring-jaring Kubus Kelas V SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sesuai dengan di atas, maka permasalahan yang menjadi bahan penelitian ini adalah:

1. Siswa bersifat pasif dalam proses pembelajaran.
2. Guru sudah menggunakan media tetapi belum maksimal.
3. Siswa tidak tertarik pada pembelajaran.
4. Motivasi belajar siswa belum maksimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di tulis di atas, maka masalah yang di kaji dalam penelitian ini hanya di batasi pada penggunaan Media Visual Tiga Dimensi untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Matematika pokok bahasan Jaring-jaring Kubus Kelas V SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat di terapkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Media Visual Tiga Dimensi pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Jaring-jaring Kubus Kelas V SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020 ?
2. Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Visual Tiga Dimensi pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Jaring-jaring Kubus Kelas V SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020 ?
3. Apakah hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan Media Visual Tiga Dimensi pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Jaring-jaring Kubus Kelas V SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di atas maka tujuan penelitian di lakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Media Visual Tiga Dimensi pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Jaring-jaring Kubus Kelas V SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020 ?
2. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Visual Tiga Dimensi pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Jaring-jaring Kubus Kelas V SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Visual Tiga Dimensi pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Jaring-jaring Kubus Kelas V SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat juga bermanfaat bagi beberapa pihak yang bersangkutan, adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Medapat masukan kepada kepala sekolah untuk meningkan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah, dan dengan meningkatnya mutu pendidikan siswa dapat membantu meningkatkan kualitas sekolah sehingga sekolah dapat lebih baik lagi.

2. Bagi Guru

Adanya penelitian ini maka dapat membantu guru mengembangkan media atau pendekatan yang tepat diterapkan di dalam pembelajaran di dalam kelas. Sehingga membatu siswa untuk merasa senang memulai pembelajaran dan menyenangkan guru kelas tersebut karena membuat suasa kelas yang menyenangkan dan aktif.

3. Bagi Siswa

Media Visual Tiga Dimensi dapat membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran, dan dapat membatu siswa dalam menangani kesulitan-kesulitan belajar mengenai jaring-jaring kubus. Membantu siswa menghindari proses belajar mengajar yang pasif dikelas,dengan ini maka siswa dapat merasa senang belajar di dalam kelas karena membawa siswa ikut aktif dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mendapatkan pengalaman mengajar langsung di lapangan dengan menggunakan media pembelajaran Visual Tiga Dimensi.