

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran tersusun atas sejumlah komponen atau unsur yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Interaksi antara guru dan peserta didik pada saat proses belajar memegang peranan penting dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Matematika merupakan ilmu yang bersifat universal dan mempunyai peranan penting bagi memajukan daya pikir manusia. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran pokok, mata pelajaran wajib yang ada di setiap jenjang pendidikan dasar dan menengah. Karena ilmu ini demikian penting, maka konsep dasar matematika yang diajarkan kepada seorang anak haruslah benar dan kuat.

Adakalanya guru mengalami kesulitan supaya siswa memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar matematika rendah. Keberhasilan pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari pemahaman, penguasaan materi, serta prestasi belajar siswa.

Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Tiap peserta didik diajarkan untuk mampu mengolah penalaran yang ia terima lalu mengaplikasikan dalam soal matematika. Pembelajaran ini hanya

membutuhkan konsentrasi yang penuh agar pengerjaan soal sesuai urutan dan peserta didik paham alur penyelesaiannya. Dalam tiap soal matematika pasti memiliki alur penyelesaiannya masing-masing. Tidak bisa digabungkan dengan soal lain yang berbeda materi. Hal ini dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi siswa khususnya pada siswa kelas IV dalam pembelajaran matematika antara lain:

- 1) Keaktifan siswa kelas IV dalam mengikuti pembelajaran masih belum nampak,
- 2) Siswa jarang mengajukan pertanyaan, meskipun guru sering memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami,
- 3) Keaktifan dalam mengerjakan soal-soal latihan pada proses pembelajaran yang masih kurang,
- 4) Siswa di kelas IV juga kurang mampu menuliskan apa yang ditanyakan dan menentukan rumus yang tepat untuk menyelesaikan masalah,
- 5) Siswa selalu diberikan soal-soal rutin yang sulit untuk dikerjakan.

Keaktifan merupakan hal yang terpenting dalam proses pembelajaran. Nana Sudjana menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses yang aktif, bila siswa itu ialah adanya perhatian menginternalisasikan informasi aktif dalam memecahkan masalah.”

Keaktifan belajar merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:51) “Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa lebih lanjut menuntut keterlibatan

langsung siswa dalam proses pembelajaran.” Keaktifan siswa meliputi: keaktifan untuk bertanya, mengemukakan pendapat, memperhatikan pada waktu pembelajaran. E. Mulyasa (2002:32) mengemukakan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, keterlibatan siswa sangatlah penting. Jika siswa turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan tujuanpun akan tercapai dengan baik, tapi jika siswa tidak berpartisipasi dan berperan aktif, maka pembelajaranpun akan menjadi pasif dan tujuan tidak akan tercapai dengan baik. Untuk menjadikan siswa aktif dan turut berpartisipasi dalam proses pembelajaran ialah dimana guru harus bisa berfikir bagaimana cara untuk menarik perhatian siswa tersebut dan seorang guru diharapkan mampu untuk merencanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, baik dalam merumuskan tujuan, memilih metode atau strategi.

Seorang guru harus bisa menimbulkan aktifitas siswa dalam berfikir maupun berbuat. Penerimaan pelajaran jika dengan aktifitas siswa sendiri akan tidak mudah berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah, kemudian direalisasikan. Jika siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia akan memiliki ilmu pengetahuan dengan baik, jadi dengan adanya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar, tingkat keberhasilan dalam belajar akan lebih tampak.

Selain dari faktor siswa dalam proses pembelajaran, peran guru juga sangat penting. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan di atas adalah penggunaan strategi mengajar, pemilihan strategi pembelajaran yang menarik dan dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar yaitu model pembelajaran aktif.

Pada dasarnya pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Di mana peserta didik diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media audio visual dan geoboard.

Untuk itu dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Peneliti menemukan kesenjangan-kesenjangan akan pentingnya media dalam sebuah pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Peneliti sangat berharap dengan adanya bantuan media akan meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pencerminan bangun datar, sehingga Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tercapai.

Berdasarkan hal di atas, maka penulis menganggap penting diadakannya penelitian mengenai penggunaan multimedia audiovisual dan geoboard untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar pada pelajaran matematika khususnya materi pencerminan bangun datar pada siswa kelas IV SD.

B. Rumusan Masalah

Beberapa permasalahan yang berkaitan dengan latar belakang dan identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana caranya meningkatkan minat belajar matematika pada siswa SD?
2. Apakah penggunaan media audio visual dan media geoboard dapat membangun keaktifan siswa dalam belajar matematika khususnya materi pencerminan bangun datar?
3. Apakah penggunaan media audio visual dan media geoboard mendapat respon positif dari siswa dan guru pada pembelajaran matematika khususnya pada materi pencerminan?
4. Apakah dengan penggunaan geoboard dapat meningkatkan keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan?

Beberapa alternatif tindakan yang dapat dilakukan guru sebagai berikut:

1. Materi ajar yang disampaikan harus menarik minat siswa misalnya dengan menggunakan geoboard dalam membuat pencerminan bangun datar.
2. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kelompok agar pada diri setiap anak didik memiliki rasa sosial yang tinggi. Penggunaan media

geoboard dapat membuat siswa sangat aktif dalam membentuk bangun datar dan membuat bayangannya.

3. Dalam hal ini siswa secara berkelompok membuat salah satu bentuk bangun datar pada geoboard dan kelompok lain membuat bayangan dari bangun datar tersebut.
4. Dengan media geoboard siswa akan merespon dengan antusias bahkan akan lupa waktu karena serasa bermain. Rekan guru juga akan termotivasi menggunakan media pembelajaran dengan menyaksikan respon siswa pada pembelajaran ini.
5. Untuk menumbuh kembangkan keberanian siswa bertanya ada beberapa tindakan yang dapat dilakukan guru antara lain :
 - a. Buatlah peserta didik merasa nyaman dalam menyampaikan pertanyaan jangan membuat peserta didik takut untuk bertanya.
 - b. Melindungi peserta didik yang mulai berani bertanya bila ada peserta didik lain mengejek pertanyaan yang diajukan karena mereka merasa sudah bisa.
6. Kesulitan sekecil apapun yang dialami peserta didik harus dilayani dengan baik oleh guru dengan memberikan jawaban yang mudah dipahami. Jangan mencelanya apalagi membentakinya.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan proses belajar matematika pada materi bangun datar saat menggunakan media audio visual dan media geoboard pada siswa kelas IV SD Pelita Indonesia Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika pada pencerminan bangun datar saat menggunakan media audio visual dan media geoboard pada siswa kelas IV SD Pelita Indonesia Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Pelajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui kemampuan matematika pada materi bangun datar siswa kelas IV SD Pelita Indonesia Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Pelajaran 2019/2020.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi siswa
 - a. Untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika dalam materi pencerminan bangun datar.
 - b. Siswa tidak merasa jenuh ketika belajar.
 - c. Siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.
2. Bagi guru

Guru menjadi tidak monoton dalam memilih media pembelajaran.

 - a. Guru menjadi bisa menentukan media pembelajaran lain sesuai dengan materi pembelajaran.

- b. Guru dapat mengembangkan diri secara profesional karena mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran.
3. Bagi sekolah
- a. Sekolah yang para gurunya sudah mampu membuat perubahan atau perbaikan mempunyai kesempatan yang sangat besar untuk berkembang pesat.
 - b. Nama baik sekolah tersebut akan lebih jelas terangkat.
 - c. Mampu bersaing sehat dengan sekolah-sekolah yang lain.

E. Definisi Operasional

1. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tingkah laku yang baik fisik maupun psikis;
2. Keaktifan belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh hal yang diharapkan. Ada empat indikaator keaktifan yang dapat dilihat dari sudut pandang siswa, antara lain;
 - a) Mengajukan pertanyaan
 - b) Menjawab pertanyaan
 - c) Mengerjakan latihan
 - d) Mengerjakan soal di depan kelas
3. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.

4. Proses merupakan urutan pelaksanaan atau kejadian yang terjadi secara alami atau didesain, mungkin menggunakan waktu, ruang, keahlian atau sumber daya lainnya yang menghasilkan suatu hasil.
5. Hasil belajar merupakan kemampuan yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan seseorang melakukan sesuatu.
6. Mengajar

Menurut Gagne (1970:3) adalah “Kegiatan menyusun dan menyajikan bahan belajar yang layak dan bersipat eksternal bagi murid-murid.”

