

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan proses dalam membantu setiap manusia dalam mengembangkan dan meningkatkan potensi dirinya, sehingga manusia mampu menghadapi perubahan yang terjadi setiap saat. Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (2009: 7) “Pendidikan adalah proses interaksi yang bertujuan. Interaksi terjadi antara guru dan peserta didik yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh”. Rendahnya penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran matematika, kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran ini terlihat dari rendahnya minat belajar yang mempengaruhi hasil belajar matematika yang dicapai oleh peserta didik.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal berkewajiban menyelenggarakan pendidikan sesuai dengan kurikulum, proses pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Benjeng menggunakan kurikulum pembelajaran KTSP. Sedangkan pada saat proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah yang menjadikan guru sebagai pusat kegiatan belajar. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Pada umumnya peserta didik hanya mendengarkan, membaca dan menghafal informasi yang diperoleh, sehingga konsep yang tertanam

tidak kuat. Agar hasil belajar yang diperoleh tercapai maka diperlukan cara yang kreatif untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik. Untuk membantu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik yaitu dengan menggunakan pohon prestasi. Guru sebagai pendidik harus memberikan semangat agar peserta didik mau belajar dan memperhatikan pelajaran, dan hasil belajar yang diharapkan bisa tercapai. Guru juga harus kreatif dalam menyampaikan materi agar meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Saat berlangsungnya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) seharusnya yang aktif bukanlah gurunya saja, tetapi peserta didik mempunyai hak dan kebebasan untuk bersuara, berpendapat atau beragumen di dalam kelas yang berkaitan dengan materi pelajaran di kelas.

Menurut Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2009) :

“Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang akan memiliki ketrampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melawan pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru”.

Kegiatan dan usaha yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku itu merupakan proses belajar. Sedangkan perubahan tingkah laku sendiri merupakan hasil belajar. Peserta didik yang diharapkan berhasil dalam proses pendidikan adalah yang bersikap kritis, kreatif, logis, matematis, mandiri, dan bertanggung jawab, dan mampu belajar sendiri. Namun, kenyataan menunjukkan bahwa masih banyak guru (termasuk guru matematika) yang

sekedar memberikan informasi secara satu arah dalam bentuk ceramah dan instruksi-instruksi kepada peserta didik untuk menyelesaikan masalah. Hal itulah yang merupakan kendala dalam strategi pembelajaran matematika. Metode di mana mengajar, belajar, dan penelitian dikonseptualisasikan oleh berbagai anggota dari komunitas pendidikan matematika dan membuat suatu argumen untuk aktivitas penelitian sebagai suatu makna pengembangan profesionalisme. Pengembangan ditelaah sebagai suatu prasyarat untuk perubahan dalam proses dan kualitas pendidikan matematika bagi peserta didik (Jacob, 2008).

Dalam meningkatkan proses pembelajaran matematika guru perlu menggunakan suatu strategi pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik merasa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Strategi pembelajaran dapat dilakukan secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan itu guru perlu bekal berbagai teknik dan metode dalam pembelajaran. Maksudnya agar dalam memvariasikan berbagai kegiatan dapat menyesuaikannya dengan berbagai aspek pembelajarannya (Sofiyan, 2009).

Seperti halnya di SD Muhammadiyah 1 Benjeng Cerme Gresik, berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas V di SD Muhammadiyah 1 Benjeng Cerme Gresik :

“Di kelas V peserta didik kesulitan dalam menghitung, karena kendala materi soal yang membuat peserta didik kesulitan untuk memahaminya. Pada pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media sama sekali, sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam menerima materi yang diberikan.

Menghitung memang sulit, apabila tidak mengetahui cara menyelesaikannya“.

Informasi yang diperoleh bahwa hasil belajar matematika peserta didik sebanyak 15 % memiliki nilai kurang dari KKM yaitu sebanyak 5 peserta didik. Dengan mencermati hasil ulangan harian peserta didik, dapat disimpulkan bahwa masih banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam menghitung pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan permasalahan di atas guru harus menggunakan media pada proses pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik, dalam mempelajari matematika pada materi satuan waktu serta pembelajaran bisa lebih aktif dan menyenangkan. Peserta didik diharapkan mampu menghitung satuan waktu, dengan demikian hasil belajar peserta didik dalam materi satuan waktu dapat meningkat.

Untuk mengatasi masalah di atas maka harus dicarikan solusi dalam pembelajarannya. Agar peserta didik bersemangat dalam pembelajaran matematika, serta dapat lebih aktif maka salah satunya yaitu dengan menggunakan pohon prestasi. Dinamakan Pohon Prestasi, karena memiliki cara kerja penguatan pohon prestasi ialah dengan memanfaatkan tingkatan ranting. Ranting-ranting pada pohon prestasi dapat menunjukkan kata kunci dari materi belajar, setiap daun yang ada pada pohon terdapat soal yang berhubungan dengan materi satuan waktu.

Pohon prestasi adalah media visualisasi 3 (tiga) dimensi dari materi pembelajaran matematika yang berbentuk pohon, dimana antara akar, batang, dan cabang-cabangnya merupakan materi yang saling berhubungan, bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam meningkatkan prestasinya. Menurut

pendapat dari Sri Anitah (2009) yaitu salah satu manfaat media visual ialah menimbulkan daya tarik bagi pembelajar. Manfaat gambar sebagai media visual antara lain, menimbulkan daya tarik bagi pembelajar. Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan membangkitkan minat serta perhatian belajar.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Rendahnya kemampuan dalam memahami materi soal dan menghitung satuan waktu peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah 1 Benjeng tahun pelajaran 2018-2019”.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 1 Benjeng dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan pohon prestasi?”.

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah : “Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 1 Benjeng dalam pembelajaran matematika menggunakan pohon prestasi”.

E. MANFAAT PENELITIAN

Setiap penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait didalam penelitian. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Dapat memberi inovasi pada pembelajaran matematika dengan menggunakan pohon presrasi, serta untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola kelas dan dalam memberikan materi kepada peserta didik dan sebagai alternatif cara untuk menyelenggarakan pembelajaran yang aktif.

2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Serta untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran matematika agar hasil belajar peserta didik memenuhi syaratmemperolah cara belajar matematika yang lebih efektif, yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru.

3. Bagi Peneliti

Untuk memberikan pengetahuan dan ketrampilan dalam menggunakan media pembelajaran matematika dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. DEFINISI OPERASIONAL

1. Hasil belajar matematika peserta didik selama ini masih rendah, terutama materi berhitung. Peserta didik kesulitan berhitung, sehingga ketika guru memberikan materi kurang memahami, masih banyak yang mengalami kesalahan. Untuk mengatasipermasalahan tersebut, dilakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Satuan waktu ada bermacam-macam, antara lain detik, menit, jam, hari, bulan, tahun dan abad. Pada bagian ini, kalian akan mempelajari operasi hitung satuan waktu sehingga kalian akan lebih memahami tentang jam, menit, dan detik.
3. Media Pohon Prestasi adalah media pembelajaran matematika yang berbentuk pohon, dimana antara akar, batang, dan cabang-cabangnya merupakan materi yang saling berhubungan, bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi tertentu.

G. BATASAN MASALAH

Dalam menjaga kemungkinan melebarnya masalah pada penelitian, maka batasan masalah ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan terhadap kelas V SD Muhammadiyah 1 Benjeng tahun pelajaran 2018-2019. Jumlah peserta didik 21 anak, yang terdiri dari 7 perempuan dan 14 laki-laki.
2. Penelitian ini dilakukan terhadap peningkatkan hasil belajar matematika materi pengukuran waktu pada peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 1 Benjeng dengan menggunakan media Pohon Prestasi.