

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah, keberhasilan adalah hal utama yang diupayakan oleh setiap guru. Merupakan kepuasan tersendiri jika kita memberikan atau menyajikan materi pelajaran kepada siswa dengan waktu yang sedikit serta alat peraga yang sederhana dapat diterima, dibuktikan dengan dilakukannya evaluasi pada akhir pelajaran menunjukkan hasil belajar yang sangat signifikan. Banyak komponen yang mendukung dalam keberhasilan proses belajar mengajar, di antaranya adalah guru, siswa, metode, ruang kelas dan alat peraga.

Sementara ini yang menjadi komponen utama keberhasilan dalam belajar adalah guru. Asumsi kebanyakan orang tentang prestasi akan baik dan kurang baik tersorot hanya kepada guru. Padahal keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh banyak hal. Guna mengantisipasi asumsi tersebut, sebagai guru harus menyikapi dengan tepat. Karakter materi pelajaran harus dipahami benar agar kita memberikan materi baru dapat diterima dengan cepat. Metode yang tepat diharapkan membantu siswa dalam penerimaan dan pemahaman terhadap materi pelajaran yang diterimanya.

Pada sisi lain, komponen siswa juga turut menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Konsep-konsep yang berhubungan dengan konsep-konsep baru yang akan diterimanya harus sudah dikuasai oleh siswa. Konsep baru

tak akan bisa diterima oleh siswa jika konsep dasar atau pelajaran yang lalu belum dipahami. Hal inilah yang juga sangat berpengaruh pada keberhasilan proses belajar mengajar. Siswa cenderung mempunyai ingatan yang tidak setia. Materi pelajaran dipahami seketika itu tetapi lupa jika materi yang sama ditanyakan beberapa hari kemudian. Ingatan setia hanya dimiliki oleh beberapa siswa saja yang tergolong anak-anak berprestasi.

Matematika merupakan obyek yang abstrak, pembahasannya mengandalkan pada nalar, pengertian dan konsep berkesinambungan. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang melibatkan perhitungan atau pekerjaan yang dapat dialih gunakan dalam berbagai disiplin ilmu maupun dalam pola kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai keberhasilan dalam belajar matematika, bekal yang harus dimiliki siswa tidak hanya harus menguasai konsep materi saja, tetapi juga harus menguasai perhitungan atau pengerjaan sesuai proses yang benar.

Belajar matematika bisa karena terbiasa, hal ini dituntut siswa harus banyak melakukan latihan-latihan. Waktu belajar di sekolah sangatlah terbatas, lebih banyak waktu di luar jam efektif sekolah atau di rumah. Kesulitankesulitan yang ditemui dalam pengerjaan latihan atau tugas dapat ditanyakan pada narasumber, antara lain orang tua, kakak, teman sekelas, siswa yang berada di jenjang atasnya (SMP, SMA) atau kepada siapa saja yang dianggap bisa membantu dengan baik.

Seorang guru bertugas untuk menyajikan sebuah pelajaran dengan tepat, jelas, menarik, efektif dan efisien. Hal ini dilakukan dengan terlebih dahulu memiliki pendekatan atau strategi pembelajaran yang tepat. Para guru terus

berusaha menyusun dan menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi agar siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika. Salah satunya adalah menerapkan strategi pembelajaran yaitu strategi *get real*.

Get real ialah strategi yang sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. Strategi ini memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk mewujudkan/ menjadikan nyata. sehingga siswa bisa mengamati langsung dalam media yang di sediakan dan bisa memahami langsung. Strategi ini juga membuat peserta didik yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif. Siswa tidak lagi menghafal fakta-fakta atau konsep-konsep tetapi dalam proses memperoleh pengetahuanya siswa harus bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengkontruksi sendiri dengan pengetahuan dan ketrampilan barunya. Peranan guru adalah sebagai fasilitator dan pengarah dalam proses pembelajaran. Guru lebih banyak berurusan dengan strategi dari pada member informasi. Pentingnya pengetahuan terletak pada kegunaanya, pada penguasaanya terhadap pengetahuan yang berhubungan untuk menyesuaikan dengan hal-hal yang relevan dan penerapan nilainya dari pengalaman kita.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang dipelajarinya dengan mudah. Konsep matematika seperti bangun ruang akan mudah dimengerti anak didik pada saat pembelajaran berlangsung. Sifat media itu sendiri membantu memperjelas konsep-konsep abstrak agar menjadi konkret. media akan merangsang minat siswa sekaligus mempercepat

proses pemahaman siswa ketika mendapati hal-hal yang abstrak dan yang sulit dimengerti anak. Keباikan media bagi pembelajaran juga membuat anak lebih bersemangat karena tidak merasakan kejenuhan. Pembelajaran dengan media/alat peraga mudah dicerna anak didik dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat verbalistik.

Media yang tepat untuk menerangkan volum bangun ruang yaitu media yang mempunyai panjang, lebar dan isi, seperti: tabung, kerucut, kubus, balok, prisma, limas. media tersebut menjadikan anak akan mampu memecahkan masalah melalui pengamatan, penganalisisan dan pembuktian secara terpadu sehingga konsep volum bangun ruang akan mudah diselesaikan anak didik pada saat mempelajari konsep volum bangun ruang. Sifat media/alat peraga itu sendiri membantu memperjelas konsep-konsep abstrak agar menjadi konkret

Hal tersebut sependapat dengan Dienes, menurut Z.P. Dienes dalam Sukayati dan Agus Suharjana (2009: 5) mengatakan bahwa setiap konsep atau prinsip matematika dapat dimengerti secara sempurna jika pertama-tama disajikan kepada peserta didik dalam bentuk-bentuk konkret. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa betapa pentingnya memanipulasi objek-objek yang berupa media dalam kegiatan pembelajaran.

Anak-anak Sekolah Dasar (SD) yang berumur antara tujuh sampai dengan 12 tahun, pada dasarnya perkembangan intelektualnya termasuk dalam tahap operasional kongkret, sebab berfikir logiknya didasarkan atas manipulasi fisik dari objek-objek. Dengan kata lain penggunaan media dalam pembelajaran matematika di SD memang diperlukan, karena sesuai dengan tahap berpikir anak. Dengan

menggunakan media anak akan lebih menghayati matematika secara nyata berdasarkan fakta yang jelas dan dapat dilihatnya, sehingga anak lebih mudah memahami topik yang disajikan.

Pada dasarnya strategi *get real* akan membantu siswa untuk membahas materi pembelajaran matematika yang diajarkan. Pada akhirnya siswa lebih tertarik untuk mempelajari matematika, sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti tentang penerapan metode pembelajaran *get real* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang siswa kelas V SD Negeri Pengkok IV Kedawung Sragen.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Pengkok IV Kedawung Tahun Pelajaran 2010/2011 Sub Pokok Bahasan Luas dan Volume pada Bangun Ruang. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan tepat maka peneliti ini akan dilaksanakan melalui pemberian tindakan kelas, dimana peneliti akan berkolaborasi dengan guru dan kepala sekolah.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan supaya penelitian ini lebih efektif, efisien dan terarah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu pembelajaran *Get real* ialah strategi yang sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. Strategi ini memberi kesempatan

kepada setiap peserta didik untuk mewujudkan/ menjadikan nyata. sehingga siswa bisa mengamati langsung dalam media yang di sediakan dan bisa memahami langsung, pembelajaran yang disamapaikan melalui pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran pada bangun ruang (kubus, balok, kerucut, tabung) yang dilaksanakan di SD Negeri Pengkok IV semester genap. Barang bekas yang digunakan disini adalah barang-barang yang sudah tidak dimanfaatkan lagi bahkan dianggap sudah tidak memiliki nilai. Barang-barang tersebut seperti kardus, kaleng bekas, caping yang tidak dipakai lagi, dan lain-lain yang bentuknya menyerupai bentuk kubus, balok, tabung dan kerucut.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas diutarakan berdasarkan pendahuluan masih banyak masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika. Masalah yang timbul antara lain :

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika dengan strategi *get real* yang dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Adakah peningkatan hasil belajar siswa selama proses belajar matematika melalui strategi *get real*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran matematika dengan strategi *get real* yang dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa selama proses belajar matematika melalui strategi *get real*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memberikan manfaat pada pembelajaran matematika.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang : peningkatan hasil belajar siswa selama proses belajar matematika melalui strategi *get real*, proses pembelajaran matematika dengan strategi *get real* yang dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, dan peningkatan prestasi belajar siswa selama proses belajar matematika melalui strategi *get real*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan pembelajaran matematika melalui strategi *get real*.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru atau calon guru untuk memilih strategi dalam mengajar matematika.
- 2) Membantu guru matematika dalam usaha mencari bentuk pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif.
- 3) Dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru, khususnya guru matematika, sebagai salah satu alternatif pembelajaran.

c. Bagi Siswa

- 1) Bagi siswa terutama subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan memberikan masukan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika
- 2) Agar lebih memahami konsep-konsep dalam belajar matematika dengan menerapkan kedalam situasi dunia nyata, sehingga belajar matematika lebih bermakna.

F. Definisi Operasional Istilah

1. Strategi Pembelajaran.

Strategi pembelajaran adalah pola umum pembelajaram guru dan siswa dalam perwujutan kegiatan pembelajaran . Pengertian strategi dalam hal ini menunjukkan kepada karakteristik abstrak dari rentetan perbuatan guru dan siswa dalam suatu peristiwa pembelajaran. Sedangkan rentetan perbuatan guru dan siswa dalam suatu peristiwa pembelajaran aktual tertentu, dinamakan prosedur intruksional.

2. Metode *Get real*

Get real adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu rangkaian pendekatan praktis dalam upaya meningkatkan hasil proses pembelajaran di mana siswa di ajarkan untuk memahami tentang materi yang di pelajari mewujudkan menjadi nyata(Jonh Wiley & Sons, 2005: 258).

3. Meningkatkan

Pada penelitian ini yang dimaksudkan meningkatkan adalah usaha untuk menjadikan lebih baik sesuai dengan kondisi yang dapat diciptakan melalui pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, khususnya pada pelajaran matematika guna meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Hasil belajar Siswa

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang di miliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar(Nana Sudjana, 1995 : 22)

5. Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dimaksud adalah hasil belajar yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran sehingga terjadi perubahan dalam pemikiran yang diwujudkan dalam bentuk bangun/ benda. Faktor dari prestasi yaitu salah satunya dari keaktifan siswa dalam pembelajaran.