BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Oleh sebab itu, hampir semua negara menempatkan variabel pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Begitu juga Indonesia menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama. Hal ini dapat dilihat dari isi pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. (Kunandar , 5:2007).

Upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut antara lain dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan tak lepas dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang sangat penting dalam pendidikan, oleh sebab itu layak diadakan pembaharuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang diawali dengan pembaharuan proses belajar mengajar. Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks, dimana banyak faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah guru. Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Salah satu tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya.

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya, ketidaklancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru.

Guru hendaknya memiliki strategi pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan tingkah laku manusia yang mencakup tiga aspek, yaitu: aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

Proses pembelajaran dengan cara ceramah pada umumnya membuat suasana belajar menjadi 3 M, yaitu membosankan, membahayakan, dan merusak seluruh minat siswa. Akibatnya, siswa merasa jenuh, bosan, pembelajaran di kelas tidak menyenangkan, motivasi belajar menurun, keaktifan siswa berkurang, pemahaman terhadap konsep tidak optimal dan berakibat hasil belajar siswa pun akan menurun.

Permasalahan tersebut juga terjadi di SDN 02 Jatiroyo, khususnya pada siswa di kelas II pada proses pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil pengamatan awal keaktifan siswa kelas II SDN 02 Jatiroyo dalam pembelajaran matematika rendah. Hal ini ditunjukkan dengan indikator:

1. Siswa yang antusias menerima pelajaran dengan persentase 47,6 %.
2. Siswa yang tertarik mengikuti pelajaran dengan persentase 42,9 %.
3. Siswa yang aktif bertanya atau mengajukan pendapat dengan persentase 33,3 %

Selain kondisi tersebut di atas sesuai kenyataan diketahui bahwa pembelajaran matematika di kelas II SDN 02 Jatiroyo masih menggunakan

metode belajar konvensional. Dalam proses pembelajaran siswa hanya menerima apa saja yang diberikan atau diajarkan oleh guru, sehingga keaktifan belajar siswa kurang, motivasi belajar turun, dan pada puncaknya berdampak pada hasil belajar siswa yang masih belum memenuhi standar ketuntasan belajar

Akibat kondisi tersebut di atas maka ketika guru mengadakan ulangan matematika ternyata nilai yang dicapai siswa jauh dari yang diharapkan. Dari 21 siswa ternyata hanya 5 siswa yang nilainya sudah memenuhi KKM, sedangkan 15 siswa yang lain nilainya belum mencapai KKM. Padahal KKM mata pelajaran matematika yang ditetapkan adalah 75.

Permasalahan tersebut tentunya menjadi tantangan bagi sekolah dan guru kelas II pada khususnya untuk mencari solusi-solusi dari permasalahan itu. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, yaitu strategi pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Ada banyak ragam strategi dalam pembelajaran matematika. Hasil diskusi bersama guru, disepakati bahwa salah satu yang mungkin dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah dengan strategi *picture and picture.* Strategi pembelajaran *picture and picture* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif. Strategi pembelajaran *picture and picture* ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan tentunya dengan kreatifitas guru. Dengan menggunakan strategi pembelajaran *picture and picture* tertentu pembelajaran menjadi menyenangkan.

Strategi pembelajaran *picture and picture*, mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor

utama dalam proses pembelajaran ini, sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta dalam ukuran besar.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti berniat untuk mengadakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas. Peneliti berharap setelah dilakukan perbaikan pembelajaran maka keaktifan siswa dalam belajar matematika akan mengalami peningkatan. Dengan meningkatnya keaktifan belajar siswa, maka hasil belajar siswa juga akan mengalami peningkatan. Paling tidak nilai yang dicapai siswa bisa lebih dari KKM yang sudah ditetapkan.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

”Adakah peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran Matematika melalui penerapan strategi *Picture and Picture* pada siswa kelas II SDN 02 Jatiroyo?” Kalau ada seberapa jauh peningkatannya ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika pada siswa kelas II SDN 02 Jatiroyo.

Adapun secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas II SDN 02 Jatiroyo, Kecamatan Jatipuro melalui implementasi strategi pembelajaran *picture and picture*. Serta untuk mengetahui sejauh mana peningkatannya.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapakan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis bermanfaat secara umum
   a. Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai masalah yang diteliti
   b. Sebagai latihan dan pengalaman dalam mempraktekkan teori yang diterima dibangku kuliah.
   c. Menambah khasanah ilmu matematika peneliti
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Siswa
      1) Dapat meningkatkan keaktifan belajarnya
      2) Dapat meningkatkan hasil belajarnya.
      3) Dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajarnya
   b. Bagi Guru
      1) Menambah pengetahuan tentang strategi pembelajaran *picture and picture* pada pembelajaran matematika.
      2) Memberikan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan kreativitas guru untuk menyajikan pembelajaran matematika yang menyenangkan.
   c. Bagi Sekolah
      1) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di sekolah.
      2) Terciptanya suasana kegiatan belajar mengajar di kelas yang kondusif.