

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan sekitar dimana individu tersebut tinggal. Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektualitas saja, melainkan lebih ditekankan pada proses pembinaan kepribadian dari anak didik secara menyeluruh sehingga anak akan menjadi lebih dewasa. Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan pada dasarnya usaha manusia untuk dengan penuh tanggung jawab membimbing anak-anak didik menjadi dewasa (Sagala,2011:3)

Pada umumnya pendidikan diperoleh anak dari usia dini, keluarga merupakan langkah awal anak dalam memperoleh pendidikan. Pendidikan paling dasar dimulai di jenjang sekolah dasar, dimana anak mulai mengenyam pendidikan untuk pertama kalinya. Akan tetapi, bila kita menengok sejenak mengenai kondisi belajar yang ada saat ini cukup rendah, karena pada realita yang ada kondisi belajar mengajar yang sejatinya diciptakan guru untuk keperluan proses pembelajaran terbilang rendah.

Dalam hal ini siswa hanya diposisikan sebagai pendengar atau penikmat saja, siswa tidak dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru. Fokus utama hanya ada pada guru, guru saat menyampaikan pembelajaran hanya dengan ceramah saja tanpa ada variasi strategi pembelajaran yang diterapkan, dengan demikian siswa cepat lelah dan bosan saat pembelajaran berlangsung.

Aktivitas belajar siswa juga terlihat sangat rendah dan berdampak pada hasil belajar siswa juga rendah. Aktivitas belajar siswa yang rendah akan berpengaruh pada sikap siswa yang pasif, hal tersebut terlihat tidak hanya pada mata pelajaran tertentu melainkan hampir terjadi pada semua mata pelajaran termasuk dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang paling ditakuti oleh mayoritas siswa sekolah dasar. Karena mata pelajaran matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit yang berkaitan dengan hitungan yang melibatkan angka. Istilah “matematika” juga disebut dengan “ilmu pasti”, dimana dengan menguasai matematika orang akan dapat belajar untuk mengatur jalan pemikirannya dan sekaligus belajar menambah kependaiannya. Dengan kata lain belajar matematika sama halnya dengan belajar logika, karena kedudukan matematika dalam ilmu pengetahuan adalah sebagai ilmu dasar (Masykur, 2009:43).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang tidak hanya bisa dipelajari secara sepintas saja, namun harus butuh pemahaman dan pengertian yang mendalam ketika belajar matematika, matematika membutuhkan konsentrasi dan logika yang kuat saat menghadapi persoalan yang bersangkutan dengan angka. Mayoritas, siswa sangat sulit untuk memahami dan mengerti materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru pada setiap pertemuannya karena mengingat waktu yang terbatas untuk setiap jam pembelajaran.

Realita yang ada di SD Negeri 02 Kemiri guru saat menyampaikan pembelajaran matematika belum menggunakan strategi yang inovatif dan kreatif. Guru saat proses pembelajaran berlangsung hanya menjelaskan dengan ceramah serta tanya jawab saja, sehingga siswa kurang terlibat secara langsung saat pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa pasif dalam pembelajaran, siswa hanya diam saja ketika guru menjelaskan.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 02 Kemiri, ditemukan adanya masalah mengenai rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Dibuktikan dari 20 siswa di kelas IV, hanya ada 3 siswa yang aktif bertanya (15%), 3 siswa aktif menjawab pertanyaan guru (15%), 7 siswa yang aktif berdiskusi (35%), 2 siswa aktif mengutarakan pendapatnya (10%) dan 10 siswa yang aktif mengerjakan latihan soal (50%). Sedangkan siswa yang lain hanya duduk, mendengarkan serta mencatat informasi yang disampaikan oleh guru. Hal ini

bisa dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa yang tidak bisa mencapai KKM yang sudah ditentukan.

Suatu proses pembelajaran bisa dikatakan berhasil apabila guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar bisa menggunakan berbagai variasi strategi pembelajaran yang ada, untuk mengembangkan material pembelajaran. Strategi pembelajaran berperan untuk meningkatkan rasa keingintahuan siswa saat belajar, sehingga siswa bisa lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran bisa mempertajam ingatan siswa untuk jangka panjang sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami suatu konsep materi pembelajaran, karena siswa belajar secara langsung dengan melalui pengalaman langsung.

Maka dari itu, peneliti akan berkolaborasi dengan guru kelas IV SD Negeri 02 Kemiri untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan strategi *Everyone Is A Teacher Here*, diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dipapar judul penelitan sebagai berikut : “PENERAPAN STRATEGI *EVERYONE IS A TEACHER HERE* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 02 KEMIRI TAHUN AJARAN 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru belum menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dibuktikan dengan siswa tidak fokus dalam pembelajaran dan siswa tidak dilibatkan secara langsung saat pembelajaran berlangsung.
2. Rendahnya aktivitas belajar peserta didik saat pembelajaran berlangsung.
3. Hasil belajar peserta didik belum optimal secara keseluruhan.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan Masalah diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien dan terarah. Adapun hal-hal yang membatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti hanya meneliti siswa kelas V SD Negeri 02 Kemiri Klaten pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan materi Bilangan Romawi.
- b. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika pada bilangan romawi dengan menggunakan strategi *Everyone Is A Teacher Here*.
- c. Penelitian ini diharapkan terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka dapat disusun perumusan masalah sebagai berikut :

- a. Apakah Strategi *Everyone Is A Teacher Here* Dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di SD Negeri 02 Kemiri Tahun Ajaran 2015/2016 ?
- b. Apakah Penerapan Strategi *Everyone Is A Teacher Here* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di SD Negeri 02 Kemiri Tahun Ajaran 2015/2016 ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini terdapat tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran matematika dengan menerapkan strategi *Everyone Is A Teacher Here* pada siswa kelas IV di SD Negeri 02 Kemiri tahun ajaran 2015/2016.

b. Tujuan Khusus

- 1) Meningkatkan aktivitas belajar matematika melalui penerapan strategi *Everyone Is A Teacher Here* pada siswa kelas IV di SD Negeri 02 Kemiri tahun ajaran 2015/2016.

- 2) Meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan strategi *Everyone Is A Teacher Here* pada siswa kelas IV di SD Negeri 02 Kemiri tahun ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini memberikan banyak manfaat terutama pada mata pelajaran Matematika. Manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran matematika, terutama untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika melalui strategi *Everyone Is A Teacher Here*.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi peserta didik

Manfaat dari hasil penelitian ini untuk peserta didik yaitu untuk meningkatkan aktivitas belajar serta hasil belajar peserta didik yang mengalami kesulitan saat menguasai mata pelajaran matematika. Selain itu peserta didik juga lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat memecahkan persoalan yang ada.

2) Bagi guru

Hasil dari penelitian ini sangat bermanfaat bagi guru yakni dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif dalam pembelajaran matematika.

3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi yang positif pada pihak sekolah untuk perbaikan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

4) Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu penelitian ini merupakan uji kemampuan terhadap bekal teori yang diperolehnya selama di bangku kuliah, diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperoleh bekal tambahan

bagi calon guru SD sehingga dapat bermanfaat ketika sudah terjun di lapangan.