

**PENGUNAAN MEDIA REALIA DALAM UPAYA MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA POKOK BAHASAN
LUAS DAN KELILING BANGUN DATAR
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 01
NGADILUWIH KECAMATAN MATESIH
KABUPATEN KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2009 / 2010**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Menperperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh :

ARLINDA IKAWATI

A.510081025

**PROGRAM STUDI SI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Prinsip penyelenggaraan pendidikan ada enam. Diantara salah satu prinsip penyelenggaraannya berbunyi bahwa pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. (Depdiknas, 2007: 6). Pendidikan nasional berdasarkan pancasila dan Undang - undang Dasar 1945. Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. (Depdiknas, 2007:5).

Tujuan pendidikan secara menyeluruh meliputi aspek pengetahuan,keterampilan, dan nilai nilai. Dalam Undang - undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan, tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,cakap, kreatif,mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. (Sisdiknas pasal 3 : 5).

Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional (UASBN) di tingkat Sekolah Dasar meliputi tiga mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, matematika, dan IPA. Jumlah butir soal dan alokasi waktu UASBN sebagai berikut : “Bahasa Indonesia 50 soal 120 menit, matematika 40 soal 120

menit, IPA 40 soal 120 menit” (POS UASBN, 2008 : 7). Dengan berdasarkan prinsip pendidikan nasional dan bahan UASBN telah jelas bahwa matematika merupakan salah satu materi penting yang harus dimengerti siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) matematika harus dicapai setiap siswa.

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar yang telah berkembang pesat baik materi dan kegunaannya dalam kehidupan. Dengan demikian upaya peningkatan hasil belajar mata pelajaran matematika diharapkan mencapai hasil maksimal atau setidaknya mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berdasarkan hasil Ulangan Tengah Semester, Semester, dan Ujian Sekolah Dasar rata-rata nilai matematika lebih rendah dibanding mata pelajaran lain. Pemahaman siswa terhadap matematika kurang optimal. Menurut pengamatan peneliti agar tercapai pemahaman matematika secara maksimal diperlukan media dalam pembelajaran matematika. Apabila memperhatikan kompetensi-kompetensi dasar dalam standar isi BNSP maka media realia sangat tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya hasil belajar siswa kelas IV SD N 01 Ngadiluwih. Pelajaran matematika yang diberikan di jenjang pendidikan dasar dan menengah pada kenyataannya hanya sebagai matematika sekolah (*school mathematics*). Harapan semua pihak baik orang tua, masyarakat, bangsa agar matematika yang diberikan di semua jenjang sekolah akan mempunyai sumbangan yang berarti bagi kehidupan masa depan.

Khususnya dalam mencerdaskan bangsa, sesuai dengan tujuan nasional yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 alinea empat.

Realita menunjukkan bahwa pemahaman matematika siswa di berbagai jenjang persekolahan masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaan tes UTS, Semester, UASBN, dan ulangan harian siswa. Dan hasil UTS, Semester siswa kelas IV SD N 01 Ngadiluwih termasuk kurang memuaskan. Kenyataan yang demikian harus dikaji secara cermat, untuk dicari solusi penanggulangannya. Kiat untuk mencapai tujuan pendidikan matematika seperti yang tercantum dalam “prinsip penyelenggaraan pendidikan yaitu mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung.” (Sisdiknas pasal 4 : 5). Keabstrakan materi pembelajaran matematika perlu diupayakan secara konkret sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap matematika. Salah satu upaya untuk mempermudah pemahaman materi matematika diperlukan media pembelajaran. Salah satu media yang relevan antara lain menggunakan media realia dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar matematika.

Media pembelajaran bagi seorang siswa merupakan hal yang menarik dan menggembirakan. Guru yang mengajar dengan media akan mendorong motivasi belajar siswa dibanding dengan guru yang mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Media telah menjadi bagian dari kehidupan kita. Seorang insinyur ternama dari Amerika Serikat, B. Fuller mengatakan, bahwa media telah menjadi “orang tua ketiga” bagi anak. Guru adalah orang tua kedua. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, peranan

media sangat penting dalam pengajaran matematika. Guru hendaknya menggunakan media untuk membantu keberhasilan tugasnya dalam mengajar.

Sebagian guru cenderung hanya kadang-kadang saja untuk memanfaatkan media pembelajaran. Padahal media merupakan salah satu komponen pembelajaran dari sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus diperhatikan guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kenyataannya pelaksanaan penggunaan media sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang klasik sering muncul antara lain terbatasnya waktu, guru terbiasa melaksanakan kegiatan belajar dengan sistem konvensional atau guru sendiri malas menggunakan media karena hanya ingin mencari kepraktisan dalam mengajarnya. Hal semacam itu sebenarnya tidak akan terjadi jika setiap guru telah membekali diri dengan empat kompetensi dalam dirinya.

Guru sebagai agen pembelajaran diharapkan memiliki empat kompetensi, yakni kompetensi paedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan para guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik, yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Kompetensi sosial merupakan kemampuan guru untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik dan masyarakat sekitar.

Kompetensi kepribadian merupakan kematangan pribadi yang menjadi karakteristik guru sebagai individu yang mantap, stabil, dewasa, arif, berwibawa, menjadi teladan peserta didik, dan berakhlak mulia. Kompetensi profesional merupakan kemampuan guru dalam penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang berguna membimbing siswa dalam menguasai materi yang diajarkan. Untuk itu, agar murid mudah menguasai materi yang sulit terutama matematika perlu dibantu dengan media realia dalam proses transfer pelaksanaan kegiatan belajar mengajar bidang studi matematika.

Guru diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar bidang studi matematika sebagai konsekuensi dari kompetensi profesionalnya. Salah satunya dengan membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran. Banyak media realia yang dapat dipilih, dikembangkan, dan dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika. Kreativitas guru menggunakan media ikut menentukan keberhasilan pembelajaran matematika.

Ada tiga cara utama dalam belajar siswa. Cara tersebut adalah model visual, model auditori, dan kinestetik. Visual adalah belajar melalui indera penglihatan, auditori adalah belajar melalui indera pendengaran, kinestetik adalah belajar melalui peraba dan gerakan. Panca indera kita mempunyai keterbatasan, oleh sebab itu media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu proses pembelajaran. Dengan adanya bantuan media tersebut diharapkan proses pembelajaran matematika mencapai hasil yang baik.

Pembelajar visual suka mengikuti gambar dan membaca petunjuk. Mereka menghafal secara visual. Media berupa sketsa, gambar, warna, segala media yang dapat dilihat sangat membantu dalam belajar. Pembelajaran auditori adalah pembelajar yang mudah untuk memperoleh pengetahuan dengan mendengarkan. Membaca dengan suara keras, penggunaan kaset, belajar kelompok sangat membantu pembelajar auditori. Pembelajar kinestetik adalah pembelajar taktis atau fisik. Mereka menyerap informasi dengan bergerak, berbuat, dan menyentuh. Permainan, pantomim, gambar, kegiatan praktek langsung, peragaan melakukan perbuatan sangat penting untuk menyerap materi pembelajaran. Berdasarkan tiga cara belajar di atas maka media realia mempunyai peranan penting dalam pembelajaran siswa dalam proses kegiatan belajar matematika.

“Alat bantu atau media merupakan salah satu unsur dinamis dalam belajar. Untuk mengetahui media belajar yang dibutuhkan siswa, dapat melihat kerucut pengalaman yang disampaikan oleh Edgar Dale” (Arsyad, 2008 : 11). Semua media belajar dapat digunakan berdasarkan pengalaman siswa. Penggolongan alat bantu atau media belajar dapat diperoleh dengan pengalaman langsung, model benda, sandiwara, demonstrasi, darmawisata, pameran gambar bergerak, gambar diam, lambang visual, lambang verbal.

Dalam BNSP tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar pelajaran matematika dijelaskan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia.

Oleh karena itu matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar untuk membekali kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup dalam keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar disusun sebagai landasan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan seperti tersebut di atas. Untuk mengembangkan kemampuan menggunakan matematika dalam memecahkan masalah dan mengkomunikasikan ide atau gagasan perlu digunakan media pembelajaran, simbol, tabel, diagram, dan lain-lain. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika, diharapkan menggunakan media pembelajaran. Untuk membawa proses pembelajaran matematika yang terkesan teoritis dan abstrak ke arah konkret, maka media realia merupakan solusi alternatif dalam mempermudah pembelajaran matematika.

Usaha untuk memecahkan permasalahan tentang hasil belajar matematika yang rendah atau kurang, maka diperlukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara tepat sebagai upaya perbaikan dan peningkatan hasil belajar mata pelajaran matematika. Dengan berdasarkan paparan di atas penelitian ini mengambil judul **“Penggunaan Media Realia Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Luas dan Keliling Bangun Datar Pada Siswa**

**Kelas IV SD N 01 Ngadiluwih Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar
Tahun Pelajaran 2009 / 2010 ”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Belum tercapainya prinsip dan tujuan pendidikan seperti yang tercantum dalam undang - undang sistem pendidikan nasional sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.
2. Kurangnya keprofesionalan guru dalam menggunakan media dan pemahaman terhadap model cara belajar siswa membawa dampak rendahnya hasil belajar matematika.
3. Terbatasnya kompetensi yang dimiliki guru menyebabkan proses penyampaian materi matematika terhadap siswa tidak tepat sasaran dan bermakna bagi kehidupan.
4. Penjabaran kompetensi dasar ke indikator yang tidak tepat oleh guru, menyebabkan kesalahan proses pembelajaran, matematika dianggap sulit sehingga hasil belajar rendah tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar matematika kelas IV SD N 01 Ngadiluwih Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar dapat meningkat apabila pembelajarannya dengan menggunakan media realia ?.
2. Seberapa besar prosentase peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan media realia?.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai sehubungan dengan objek yang diteliti adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD N 01 Ngadiluwih Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar melalui penggunaan media realia.
2. Untuk mengetahui prosentase peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD N 01 Ngadiluwih Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar dengan menggunakan media realia.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat kepada semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan adalah :

1. Manfaat Praktis
 - a. Dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

- b. Dapat memberikan wawasan tentang media pembelajaran.

2. Manfaat Teoritis

- a. Bagi guru untuk memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat.
- b. Bagi penulis bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika.
- c. Bagi sekolah, memberikan masukan tentang pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar matematika khususnya dan mata pelajaran yang lain pada umumnya.