**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Belajar adalah suatu proses yang komplek yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja.[[1]](#footnote-2)

Proses belajar dapat dikatakan terjadi apabila subjek didik (siswa) tidak hanya mata melihat dan telinganya mendengarkan apa yang diinformasikan oleh guru, tetapi pikirannya harus beraksi. Dalam kegiatan pengajaran, proses belajar dapat berlangsung tanpa berpartisipasi aktif guru secara langsung. Jadi dalam kegiatan belajar, siswa dituntut secara aktif untuk berpikir dan berkonsentrasi terhadap suatu mata pelajaran. Tanpa adanya pemusatan perhatian berarti hal tersebut bukan belajar tetapi hanya sekedar penyampaian oleh guru.

Pendidikan sebenarnya merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antara manusia sehingga manusia itu tumbuh menjadi pribadi yang utuh.[[2]](#footnote-3) Manusia tumbuh melalui belajar. Karena itu, sebagai pengajar kalau ia berbicara tentang belajar, maka tidak dapat melepaskan diri dari mengajar. Mengajar dan belajar merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Proses kegiatan tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor- faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

1

Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat di sediakan di sekolah yang sesuai perkembangan zaman. Sebagai fasilitator, guru berperan dalam menciptakan kondisi belajar atau sistem lingkungan belajar dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Fasilitas ini dapat berupa perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), lingkungan dan suasana belajar (brainware), seperti ruang kelas dengan segala fasilitas kelengkapannya dan media yang dibutuhkan.[[3]](#footnote-4) Selain itu Hamalik menyatakan bahwa guru dituntut untuk mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.[[4]](#footnote-5) Melalui penggunaan media, siswa dapat terlibat langsung dengan materi yang sedang dipelajari.

Hamalik juga menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.[[5]](#footnote-6)

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.[[6]](#footnote-7) Dalam proses belajar mengajar media diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi fisual atau verbal.[[7]](#footnote-8) Sedangkan media grafis sendiri adalah suatu media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat oleh siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa itu sendiri.[[8]](#footnote-9)

Dalam pendidikan, Matematika sebagai ibu dari segala ilmu dan alat untuk memecahkan permasalahan- permasalahan yang mempunyai sifat abstrak yang tersusun secara hierarki dan aksioma- aksioma, definisi- definisi, dalil- dalil dan penalaran deduktif sehingga meskipun sesungguhnya matematika mengajarkan proses logis dalam berpikir memecahkan masalah dan menarik konklusi, sifatnya yang abstrak ini membuat anak kadang kesulitan untuk memahami pelajaran matematika.

Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempunyai sifat yang khas kalau dibandingkan dengan disiplin ilmu yang lain. Karena itu, kegiatan belajar mengajar matematika seyogyanya juga tidak boleh disamakan begitu saja dengan ilmu yang lain. Karena peserta didik yang belajar matematika itupun berbeda- beda pula kemampuannya, maka kegiatan belajar dan mengajar haruslah diatur sekaligus memperhatikan kemampuan yang belajar dan hakekat matematika.

Prinsip belajar matematika pada tahap permulaan pengajaran (operasi) hitung akan selalu menggunakan tanda-tanda pemisah mulai dari kelas satu sampai sekolah lanjutan. Pengajaran hitung dapat dimulai dengan pengertian yang konkret mengarah atau beralih ke pengerjaan dengan pengertian abstrak.

Hal tersebut disebabkan oleh prinsip pengerjaan hitung pada jenjang pendidikan permulaan meliputi penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian, pemangkatan, dan penarikan akar. Lisnawati menyatakan bahwa sebelum operasi hitung dilakukan, peserta didik harus memahami terlebih dahulu lambang bilangan dan nama bilangan. Prinsip-prinsip tersebut sejalan dengan tahap-tahap perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, bahwa pada usia 7-8 tahun anak berada pada masa transisi. Prinsip-prinsip tersebut sejalan dengan tahap-tahap perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, bahwa pada usia 7-8 tahun anak berada pada masa transisi antara tahap perkembangan praoperasioanal dan tahap operasional konkret. Lebih kanjut dijelaskan bahwa anak pada masa tersebut masih sulit berpikir abstrak. Untuk itu dalam proses pembelajaran perlu digunakan alat-alat visual seperti gambar, huruf atau benda-benda manipulatif yang dapat membantu anak dalam mengilustrasikan materi pelajaran.[[9]](#footnote-10)

Agar pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dan mudah untuk dipahami oleh siswa, maka guru dapat menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika adalah untuk memperjelas penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mengatasi sikap aktif siswa dan mengatasi keterbatasan ruang sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Jika penggunaan media pembelajaran mampu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran khususnya dalam hal penyampaian pesan (materi) maka siswa yang akan merasakan dampak positifnya dan akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan fenomena yang ada khususnya dalam dunia pendidikan, masih sangat sedikit sekali guru yang menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dengan demikian media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru agar siswa bisa menerima informasi atau pesan dengan baik, karena media mempunyai arti penting dalam dunia pendidikan, terutaa dalam pendidikan formal di sekolah, guru sebagai pengajar dan pendidik yang terjun langsung dalam dunia pendidikan formal sekolah, tidak meragukan lagi tentang keampuhan suatu media pembelajaran utamanya dalam menanamkan sikap dan mengharapkan perubahan tingkah laku seperti yang diharapkan, yaitu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Banyak diantara murid sekolah khususnya pada siswa SD/MI yang mengeluhkan pelajaran matematika. Mereka menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit sehingga sifat malas mulai menghinggapinya dan tidak mempunyai niat akan lebih tekun mempelajari. Meskipun pengajaran konsep matematika di sekolah sudah disesuaikan dengan perkembangan berpikir siswa namun pelajaran matematika masih dianggap sulit dan dirasakan masih kurang berhasil. Kekurangberhasilan ini dapat dilihat dari hasil nilainya dengan perolehan dibawah 70.

Hal tersebut diatas terjadi pula pada SD Islam Al Munawwar kelas 1, khususnya pada pokok bahasan pengurangan 2 bilangan 2 angka dengan teknik meminjam yang hasil nilainya kurang memuaskan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika, ada beberapa faktor penyebab, diantaranya tingkat pemahaman siswa rendah, siswa kurang serius dalam belajar, semangat belajar siswa kurang, kreatifitas siswa di kelas kurang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menawarkan suatu usaha dalam upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan media grafis. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol yang menarik dan jelas. Media ini termasuk media yang relatif murah dalam pengadaannya bila ditimbang dari segi biaya. Sehingga apabila dari pihak sekolah tidak menyediakan media, seorang guru dapat membuatnya sendiri untuk memperlancar proses belajar mengajar.

Berdasarkan pada pernyataan tersebut, pelaksanaan penelitian tindakan yang dilakukan dengan mengimplementasikan penggunaan media grafis dalam kegiatan belajar mengajar matematika pada siswa, diharapkan akan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian tindakan (action research) ini dilakukan pada siswa kelas I SD Islam Al Munawwar Karangwaru Tulungagung.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan (action research) terhadap permasalahan tersebut yang peneliti tuangkan dalam sebuah skripsi berjudul : **“Penggunaan Media Grafis dalam Meningkatkan Prestasi belajar Matematika Siswa Kelas I B SD Islam Al Munawwar Karangwaru Tulungagung”.**

1. **Fokus Penelitian**
2. Bagaimana penggunaan media grafis dalam meningkatkan prestasi belajar matematika Siswa Kelas I B SD Islam Al Munawwar Karangwaru Tulungagung?
3. Bagaimana prestasi belajar matematika siswa kelas I B SD Islam Al Munawwar Karangwaru Tulungagung dengan menggunakan media grafis?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media grafis dalam meningkatkan prestasi belajar matematika Siswa Kelas I B SD Islam Al Munawwar Karangwaru Tulungagung.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar matematika siswa kelas I B SD Islam Al Munawwar Karangwaru Tulungagung dengan menggunakan media grafis.
3. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Diantaranya:

* 1. Siswa

1. Dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat dengan adanya penggunaan metode yang tepat.
2. Dapat menjadi salah satu tolak ukur untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang lebih konseptual dalam membangun pemikiran yang matematis.
   1. Guru
3. Memberikan pertimbangan stategi pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga guru dapat memilih metode apa yang paling tepat digunakan.
4. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai masukan dalam kegiatan belajar mengajar.
5. Dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk mengembangkan cara berpikir ilmiah.
   1. Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai masukan untuk menentukan haluan kebijakan dalam membantu meningkatkan prestasi belajar matematika.

* 1. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan wawasan dan pengalaman dalam tahapan pembinaan diri sebagai calon pendidik dan bagi peneliti berikutnya.

1. **Penegasan Istilah**

Untuk menghindari salah penafsiran dalam memahami judul penelitian tersebut, perlu kiranya untuk diberikan penegasan istilah sebagai berikut:

1. **Penegasan Konseptual**
2. Media

Kata media secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara, atau jembatan yaitu pemberi informasi dengan yang menerima informasi.[[10]](#footnote-11) Menurut Ahmad Rohani media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).[[11]](#footnote-12)

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan berupa simbol-simbol komunikasi visual.[[12]](#footnote-13)

1. Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya), sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian dan ilmu. Jadi prestasi belajar adalah hasil yang dicapai atau ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil belajarnya baik berupa angka serta tindakannya yang mencerminkan hasil belajar yang dicapai masing-masing siswa dalam periode tertentu.

1. Siswa

Siswa adalah murid (terutama pada tingkat sekolah dasar dan menengah).

1. Matematika

Matematika adalah suatu cara manusia berfikir, dalam mencari kebenaran terutama untuk menyelesaikan soal-soal sehari-hari, matematika menyajikan suatu cara khusus (khas) bagaimana manusia berfikir sehingga keabsahan dari pemikirannya itu kebenarannya tidak diragukan.[[13]](#footnote-14)

1. **Secara Operasional**

Penggunaan Media Grafis dalam Meningkatkan Prestasi Belajar matematika adalah suatu cara yang dilakukan dengan menyalurkan pesan melalui simbol-simbol agar dapat menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta dalam pelajaran matematika yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

1. **Hipotesis Tindakan**

Menurut Suharsimi Arikunto, hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul[[14]](#footnote-15). Sedangkan menurut Moh Nasir hipotesa adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya, pada saat fenomena dikenal dan merupakan dasar kerja serta panduan dalam verifikasi[[15]](#footnote-16).

Hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian adalah :

Jika guru menggunakan media grafis dalam pembelajaran matematika maka prestasi belajar siswa kelas I B SD Islam Al Munawwar Karangwaru Tulungagung dapat ditingkatkan.

1. **Sistematika Penulisan**

Sistematika merupakan prasyarat untuk pemahaman terhadap sebuah karya terutama karya ilmiah. Berdasarkan pada hal ini, untuk mempermudah pemahaman pada skripsi ini, maka dibuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

* + 1. Bagian Preliminer

Bagian Preliminer berisi beberapa hal yang bersifat formal seperti judul, kajian, persetujuan pembimbing, pengajuan, pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan abstrak.

* + 1. Bagian Pokok/ Isi

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II Tinjauan Pustaka tentang media pembelajaran, tinjauan tentang media grafis, hakikat matematika, proses belajar mengajar matematika, prestasi belajar, tinjauan tentang penggunaan media grafis dalam meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran matematika.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari : (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) lokasi penelitian, (c) rancangan penelitian (d) tahap penelitian, (e) kehadiran peneliti, (f) data dan sumber data (g) prosedur pengumpulan data, (h) analisis data, (i) indikator keberhasilan tindakan, (j) pengecekan keabsahan data.

Bab IV Paparan Hasil Penelitian, terdiri dari : (a) paparan data, (b) temuan penelitian, (c) pembahasan hasil penelitian

BAB V Penutup, terdiri dari : (a) kesimpulan, (b) saran

* + 1. Bagian Akhir

Lampiran-lampiran

1. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 2008), 1. [↑](#footnote-ref-2)
2. Herman Hudojo, *Mengajar Belajar Matematika,*(Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1988), hal. 1. [↑](#footnote-ref-3)
3. Marno M. Idris, *Strategi dan Metode Pengajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), 42. [↑](#footnote-ref-4)
4. *Ibid*, hal.2 [↑](#footnote-ref-5)
5. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.., hal.15. [↑](#footnote-ref-6)
6. Usman, M. Basyarudin-Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11. [↑](#footnote-ref-7)
7. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.., hal. 3. [↑](#footnote-ref-8)
8. “Media Grafis”dalam www.canboyz.co.cc diakses 28 Februari 2012 [↑](#footnote-ref-9)
9. “Media Grafis dalam Pembelajaran Matematika SD” dalam elearning.unesa.ac.id diakses 01 Maret 2012 [↑](#footnote-ref-10)
10. Yoto dan Saiful Rahman, *Manajemen Pembelajaran,* (Malang: Yanizar Group, 2001), hal. 57 [↑](#footnote-ref-11)
11. Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif,* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), hal. 3 [↑](#footnote-ref-12)
12. Arief S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 28. [↑](#footnote-ref-13)
13. Ibid., hal.4 [↑](#footnote-ref-14)
14. Suharsimi Arikunto, Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik (Jakarta:Bina Aksara1989) hal 64 [↑](#footnote-ref-15)
15. Moh. Nazir, Metode Penelitian (Jakarta: Ghalia Indonesia,1988) hal 182 [↑](#footnote-ref-16)