BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang paling penting untuk kehidupan manusia. Pendidikan juga sangat mempengaruhi sikap, tindakan seseorang. Melalui pendidikan diharapkan semua peserta didik dapat mempunyai karakter, watak dan kepribadian yang baik agar berguna bagi nusa dan bangsa. Pendidikan nasional Indonesia berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Fungsi Pendidikan Nasional Indonesia telah diatur dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Potensi yang dimaksud diharapkan siswa bisa mengembangkan potensinya secara optimal dalam aspek fisik, intelektual, dan spiritual, sesuai tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik. Oleh karena itu, pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk dijadikan modal dalam kehidupan bermasyarakat. Tanpa adanya pendidikan, manusia akan sulit dalam berkembang untuk maju dan bahagia.

Kurniasih (2014: 2) berpendapat bahwa pengertian kurikulum terdapat dalam pasal 1 butir 19 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sitem Pendidikan Nasional yakni kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang digunakan saat ini yakni Kurikulum 2013. Adapun ciri Kurikulum 2013 yang paling mendasar ialah menuntut kemampuan guru dalam

berpengetahuan dan mencari tahu pengetahuan sebanyak-banyaknya karena siswa zaman sekarang telah mudah mencari informasi dengan bebas melalui perkembangan teknologi dan informasi. Sedangkan untuk siswa lebih mendorong untuk memiliki tanggung jawab kepada lingkungan, dan memiliki kemampuan berfikir kritis. Tujuanya adalah terbentuk generasi produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Salah satu mata pelajaran yang termuat yakni matematika.

Uno (2009: 129) mengemukakan bahwa matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakann alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisi dan konstruksi, generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis. Pratiwi dkk (2012: 5) juga menyatakan matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Melalui pelajaran matematika diharapkan akan menambah kemampuan berpikir dalam menentukan dan mengembangkan pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu semua masalah kehidupan yang membutuhkan pemecahan secara cermat dan teliti harus berpaling pada mata pelajaran Matematika. Tetapi, pelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang menjadi momok yang paling ditakuti oleh siswa terutama di tingkat Sekolah Dasar.

Gunantara dkk (2014: 4) mengemukakan proses pembelajaran matematika di kelas tersebut dominan berpusat pada guru. Guru selalu mengajar matematika dengan metode ceramah. Hal tersebut menyebabkan banyak siswa yang pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka lebih banyak diam, mendengarkan penjelasan dan tidak mau bertanya apabila belum mengerti. Hal tersebut berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa yang terus menurun di tiap tahunnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD 1 Prambatan Kidul Kaliwungu Kudus kesulitan siswa terdapat pada mata pelajaran Matematika. Permasalahan siswa belum melakukan belajar seperti argumentasi, mengemukakan pendapat (*auditory*), siswa jarang diajak untuk berpikir melalui

latihan bernalar (*intelectually*), tidak adanya pengulangan terhadap materi yang disampaikan (*repetition*). Kegiatan pembelajaran di SD 1 Prambatan Kidul guru masih memberikan materi secara metode ceramah. Metode ceramah adalah yang paling tradisional yaitu berbicara dan siswa mendengarkan. Pembelajaran yang bersifat konvensional tersebut masih berpusat pada guru (*teacher centered*), dan penggunaan model yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi maka dari itu siswa masih cenderung kurang aktif dalam pembelajarandan mudah bosan. Heruman (2013: 2) dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi siswa, guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa. Dalam mengajarkan matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua menyenangi mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV di SD 1 Prambatan Kidul Kaliwungu Kudus memperoleh data nilai ulangan harian matematika aspek pengetahuan dari 27 siswa terdapat 10 atau 37,03% dari jumlah siswa yang tuntas belajar sedangakan 17 atau 62,96% dari jumlah siswa yang tidak tuntas memperoleh nilai dibawah KKM yang tentukan yaitu 70. Penggunaan model yang tepat, diharapkan dapat membantu siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat menambah variasi dalam pengajaran agar siswa tidak mudah takut dengan matematika, tidak bosan dan jenuh dalam kegiatan belajar. Suprihatiningrum (2014: 142) mengatakan model mengajar merupakan suatu pola atau rencana yang dipakai guru dalam mengorganisasikan materi pelajaran, maupun kegiatan siswa dan dapat dijadikan petunjuk bagaimana guru mengajar di depan kelas (seperti alur yang diikutinya). Penggunaan model mengajar tertentu akan menghasilkan pencapaian tujuan-tujuan yang telah diprogramkan maupun yang semula tidak diprogramkan.

Upaya guru yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi lingkungan sekitar. Hamruni (2009: 99) menyatakan bahwa model pembelajaran AIR merupakan model pembelajaran yang menganggap bahwa pembelajaran akan efektif jika memperhatikan tiga hal, yakni *auditory,*yaitu

indera digunakan dalam belajar dengan cara mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi. *Intellectually*, berpikir melalui latihan bernalar, memecahkan masalah, mengkontruksi, dan menerapkan. *Repetition*, yaitu pengulangan bisa diterapkan melalui pengerjaan soal, pemberian tugas dan kuis, sehingga pemahaman siswa lebih mendalam dan luas.

Penerapan model *Auditory Intelectually Repetition* dalam pembelajaran matematika telah dilakukan oleh Rahayuningsih (2017). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaaran dengan menggunakan model *Auditory Intellectually Repetition* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas siswa, serta aktivitas guru dalam mengajar. Namun dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahayuningsih (2017) terdapat kekurangan yakni tidak adanya penggunaan media dalam penelitian, oleh karena itu dalam penelitian ini akan digunakan media pembelajaran yang bernama media *megic cirkuit* untuk penyampaian materi yang akan diajarkan.

Dalam penerapan model *Auditory Intelectually Repetition* nantinya pembelajaran akan dipadukan dengan media *magic cirkuit* sebagai alat peraga untuk mengajarkan materi keliling dan luas bangun datar (persegi dan persegi panjang). Media ini berbahan dasar papan triplek yang dilapisi oleh stiker berbentuk satuan persegi. Media ini berfungsi untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas IV melalui Model *Auditory Intelectually Repetition* Berbantuan Media *Magic Cirkuit* di SD 1 Prambatan Kidul".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru melalui penerapan model AIR berbantuan media *magic cirkuit* pada materi luas dan keliling bangun datar bagi siswa kelas IV SD 1 Prambatan Kidul?

2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV SD 1 Prambatan Kidul dengan menerapkan model AIR berbantuan media *magic cirkuit?*
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika aspek pengetahuan siswa kelas IV SD 1 Prambatan Kidul dengan menerapkan model AIR materi Luas dan Keliling Bangun Datar dengan berbantuan media *magic cirkut*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan peningkatkan keterampilan mengajar guru melalui penerapan model AIR berbantuan media magic cirkuit pada materi luas dan keliling bangun datar bagi siswa kelas IV SD 1 Prambatan Kidul.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV SD 1 Prambatan Kidul dengan menerapkan model AIR berbantuan media *magic cirkuit.*
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika aspek pengetahuan siswa kelas IV SD 1 Prambatan Kidul dengan menerapkan model AIR materi Luas dan Keliling Bangun Datar dengan berbantuan media *magic cirkuit*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menambah pemahaman melalui model *auditory intelectually repetition* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi Luas dan Keliling Bangun datar. Selain itu penelitian ini mempunyai manfaat untuk mengembangkan kreatifitas dan inovasi pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dalam menambah penetahuan tentang penerpan model *auditory*

intelectually repetition pada mata pelajaran Matematika materi Luas dan Keliling Bangun Datar.

b. Bagi Siswa

1. Dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran siswa.
2. Dapat memudahkan siswa menangkap konsep materi mencari luas dan keliling bangun datar.
3. Dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran Matematika.

c. Bagi Guru

1. Menambah wacana bagi guru tentang model pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan materi keliling dan luas bangun datar.
2. Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran.
3. Melalui penelitian ini guru dapat mengembangkan kemampuan merencanakan metode atau model pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan materi ajar dan kebutuhan siswa.

d. Bagi Sekolah

1. Digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran di SD khususnya dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dapat memberikan perkembangan dalam hasil belajar dan proses pembelajaran sehingga meningkatkan mutu sekolah.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini dapat terfokus pada permasalahan dirumuskan, maka penelitian ini dilaksanakan dengan lingkup penelitian , yaitu :

1. Lokasi penelitian di SD 1 Prambatan Kidul Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus.
2. Subyek dari penelitian ini adalah siswa dan guru kelas IV SD 1 Prambatan Kidul. Dengan jumlah 27 siswa yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki.

3. Obyek dari penelitian ini adalah mata pelajaran matematika kelas IV semester II pada kompetensi dasar 3.9 menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua serta 4.9 menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua.
4. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah masalah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi luas dan keliling bangun datar melalui model pembelajaran *auditory intelectually repetition*.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk memberikan gambaran dan arah yang jelas tentang maksud judul penelitian, Peningkatan hasil belajar matematika kelas IV Melalui Model *Auditory Intelectually Repetition* Berbantuan Media *Magic Cirkuit* di SD 1 Prambatan Kidul, maka diberikan penjelasan definisi operasional variabel yang akan diteliti adalah sebagai berikut.

1.6.1 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu proses dimana seseorang telah mengalami proses pembelajaran, yang dalam proses itu telah terjadi perubahan baik dari segi pengetahuan maupun segi perilaku yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Untuk memperoleh hasil belajar dengan maksimal perlu adanya interaksi antara guru dengan siswa secara maksimal dan dalam penggunaan model pembelajaran yang bervariasi. Karena pada dasarnya hasil belajar merupakan tolak ukur dalam menentukan suatu keberhasilan belajar siswa. Perubahan tingkah laku yang dapat dikatakan sebagai hasil belajar tersebut tidak hanya melalui satu proses, tetapi perlu adanya beberapa proses supaya dapat menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang maksimal.

1.6.2 Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru adalah keterampilan yang harus dimiliki seorang guru untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran untu mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan profesional. Adapun indikator keterampilan

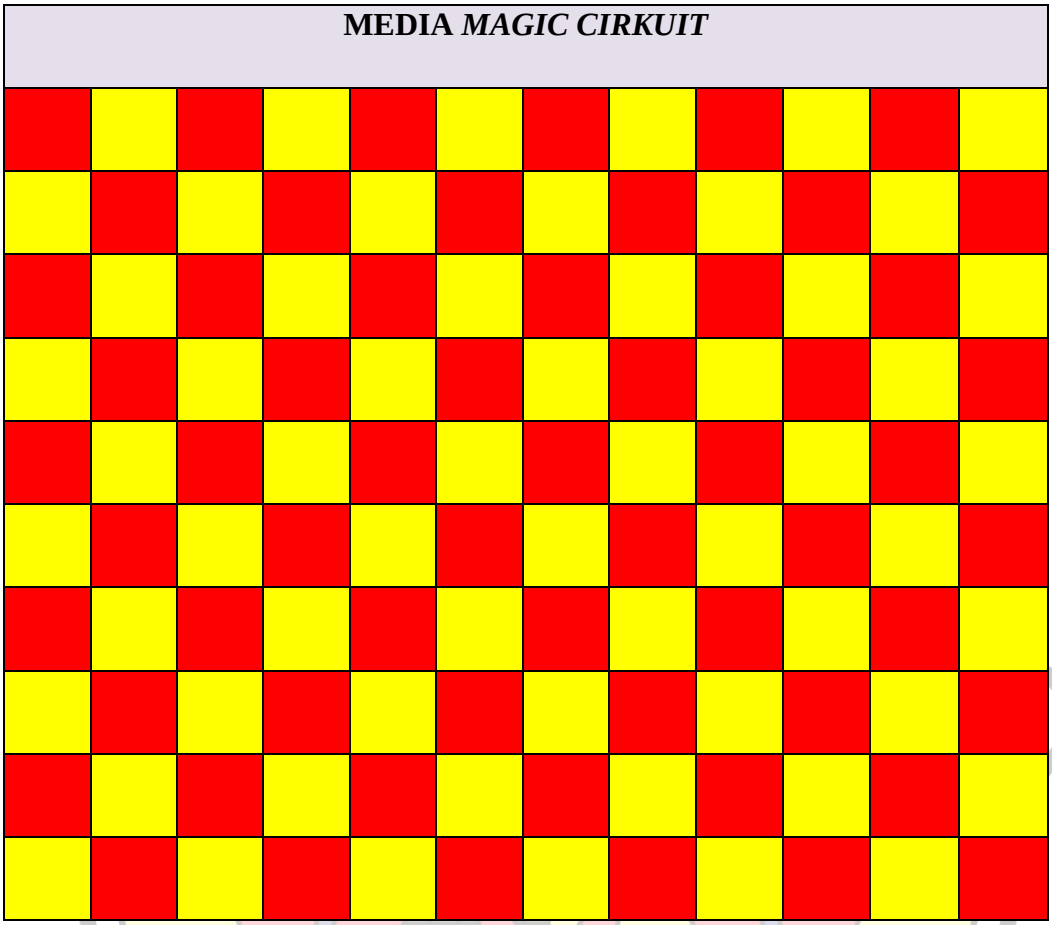
mengajar guru antara lain (1) Keterampilan guru membuka pelajaran, (2) keterampilan guru dalam bertanya, (3) keterampilan guru dalam memberi penguatan, (4) keterampilan guru dalam mengadakan variasi, (5) keterampilan menjelaskan, (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, (7) keterampilan mengelola kelas, (8) keterampilan pembelajaran perseorangan, (9) keterampilan menutup pelajaran.

1.6.3 Model *Auditory Intelectully Repetition*

Model Pembelajaran *Auditorry Intelectually Repetition* (AIR)merupakan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dengan menekankan pada tiga hal, yaitu *auditory*, *intellectually*, dan *repetition.* Dalam pembelajaran ini, siswa dikelompokkan menjadi beberapa tim yang terdiri atas 5 – 6 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas.

1.6.4 Media *Magic Cirkuit*

Media magic cirkuit merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk membuat siswa dapat belajar secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Media ini juga termasuk dalam jenis media visual yang berbahan dasar kayu yang dibuat dengan bentuk kotak persegi panjang. Di dalam kotak tersebut terdapat bentuk kotak satuan persegi-persegi dan cirkuit mobil sehingga dapat digunakan untuk menentukan dan menghitung luas dan keliling bangun datar.



Gambar 1.1 Desain Gambar Media *Magic Cirkuit*