

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karenanya pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa.

Mutu pendidikan perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan mutu itu sendiri dapat dilihat dari keberhasilan yang diraih oleh seorang siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Salah satu faktor yang menentukan adalah bagaimana proses belajar dan mengajar dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Salah satu cara untuk dapat menciptakan sumber daya manusia berkualitas, guru dalam mengajar dapat menggunakan beberapa metode dan strategi. Jadi sebelum guru memulai pembelajaran di dalam kelas, guru harus mempersiapkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.

Tugas Guru dalam rangka optimalisasi proses belajar mengajar adalah sebagai fasilitator yang mampu mengembangkan kemauan belajar siswa, mengembangkan kondisi belajar yang relevan agar tercipta suasana belajar secara

wajar dengan penuh kegembiraan, dan mengadakan pembatasan positif terhadap dirinya sebagai seorang guru. Seorang Guru harus bisa membimbing, mengarahkan dan menciptakan kondisi belajar siswa. Untuk mencapai hal tersebut, guru harus berusaha mengurangi metode ceramah dan mulai mengembangkan metode lain yang dapat melibatkan siswa secara aktif.

Konsep lingkungan meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa belajar.

Peserta didik Sekolah Dasar (SD) berada pada umur yang berkisar antara usia 6 hingga 12 tahun, pada tahap ini peserta didik masih berpikir pada fase operasional konkret. Dalam pembelajaran Matematika yang abstrak, peserta didik memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga agar pebelajar lebih cepat memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh Guru. Oleh karena peserta didik masih terikat dengan objek yang bersifat konkret maka peserta didik Sekolah Dasar (SD) masih memiliki pola pikir berdasarkan objek yang ditangkap oleh panca indra mereka.

Dengan memanfaatkan media, siswa yang dihadapkan pada obyek yang lebih nyata dan memberikan rangsangan pada aktivitas daya indera secara bervariasi sehingga memungkinkan materi yang disajikan lebih mudah dipahami dan dipertahankan dalam ingatan. Pemanfaatan media dapat memberikan berbagai pengalaman yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat

menumbuhkembangkan daya pikir dan kreativitas siswa serta memungkinkan terjadinya belajar sendiri.

Salah satu materi Matematika yang terdapat dalam sekolah dasar kelas IV adalah materi geometri yang meliputi bangun ruang sederhana, jaring-jaring bangun ruang sederhana, simetri, dan pencerminan. Materi tersebut sangat dekat hubungannya dengan benda-benda yang sering ditemui oleh siswa dalam kehidupan mereka sehari-hari, untuk itu penyampaian materi harus lebih berkesan dan menarik agar siswa lebih memahami penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari dan bukan bersifat hafalan konsep saja.

Fenomena di sekolah menunjukkan bahwa selama ini dalam pembelajaran Matematika, siswa kurang berminat dan bergairah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal itu dapat dilihat dari aktifitas pembelajaran sehari-hari di kelas IV SD Dr Wahidin Sudirohusodo Medan Labuhan.

Hasil observasi dan tanya jawab dengan guru tentang aktifitas siswa pada materi geometri dalam pembelajaran Matematika, ketika guru menerangkan materi, siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik dan serius, ditambah lagi guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa disertai media pembelajaran seperti gambar-gambar sehingga siswa hanya membayangkan bagaimana sebenarnya Kubus dan Balok itu tanpa mengetahuinya secara konkrit atau dalam bentuk kata-kata dan pada akhirnya dapat mengakibatkan siswa cenderung pasif terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Metode ceramah yang digunakan oleh guru, pembelajaran yang kurang variatif, serta kurangnya sarana dan prasarana sebagai media dalam pembelajaran Matematika menyebabkan 73,91 % siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Oleh sebab itu,

guru harus memahami karakteristik siswa dan mencari strategi yang seperti apa yang bisa memotivasi siswa sehingga siswa merasa senang belajar dan terlibat langsung dengan sesuatu yang nyata dalam proses pembelajaran.

Upaya peningkatan pendidikan dan pembelajaran Matematika sebagai ilmu-ilmu dasar perlu ditangani dengan sungguh-sungguh pada masa sekarang ini. Untuk mencapai pemahaman siswa dalam Matematika bukanlah hal yang mudah. Walaupun usaha perbaikan pendidikan Matematika dilakukan terus menerus, seperti penambahan jam belajar, pengadaan buku panduan dan pemanfaatan media dalam mengajar namun masih saja terhadap hambatan serta kekurangan maupun kegagalan. Hal ini menunjukkan bahwa mutu pendidikan Matematika belum sesuai dengan yang diharapkan. Sebagaimana diungkapkan oleh Karnasih (2001:2) bahwa “nilai rata-rata Matematika siswa disekolah sangat rendah dan masih jauh lebih rendah dibandingkan dengan nilai mata pelajaran yang lain, masih banyak siswa memiliki sikap yang tidak positif terhadap matematika”.

Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar matematika yang diperoleh siswa disebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika maupun penyelesaian soal matematika yang disebabkan sikap tidak positif siswa pada pelajaran matematika. Matematika sebagai salah satu ilmu dasar telah berkembang amat pesat, baik dari segi pengembangan materi maupun penggunaannya. Perkembangan ini sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang membutuhkan penggunaan matematika. Perkembangan IPTEK juga telah memacu perkembangan matematika itu sendiri.

Kesalahan ini diduga karena belum diterapkannya pembelajaran Matematika yang melibatkan siswa secara aktif dalam belajar. Guru cenderung lebih banyak mengajarkan Matematika satu arah dengan menggunakan metode ceramah saja, sesekali dilakukan tanya jawab. Dampaknya adalah siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, pembelajaran didominasi oleh guru, siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, sehingga materi-materi Matematika yang diajarkan guru tidak dapat dipahaminya dengan baik dan karena tidak diarahkan dan dimotivasi, siswa takut aktif dan takut salah dalam pembelajaran.

Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Uno (2007:2-3) mengatakan bahwa pembelajaran memusatkan perhatian pada 'bagaimana membelajarkan siswa', dan bukan pada 'apa yang dipelajari siswa'.

Jadi dalam teori belajar sosial menekankan melalui fenomena strategi, dimana seseorang meniru perilaku orang lain yang disebut belajar. Belajar melalui strategi, yaitu : "belajar atas kegagalan dan keberhasilan orang, dan pada akhirnya seseorang yang meniru dengan sendirinya akan matang karena telah melihat pengalaman-pengalaman yang dicoba dengan meniru suatu strategi. Sistem pendidikan yang baik adalah justru bila seorang anak didik yang kurang memiliki kecerdasan dan kemampuan keterampilan setelah diproses dalam sistem tersebut menjadi meningkat dan mampu mengembangkan keterampilan dan kepribadiannya.

Strategi pembelajaran *picture and picture* merupakan suatu rangkaian penyampaian materi ajar dengan menggunakan gambar-gambar konkrit kepada siswa sehingga siswa dapat memahami secara jelas tentang makna hakiki dari materi ajar yang disampaikan kepada peserta didik. Jadi, bahan utama dari penggunaan strategi *picture and picture* adalah gambar-gambar yang menyangkut materi pembelajaran. Tanpa ada gambar, tidak mungkin bisa dilakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi *picture and picture*. Gambar-gambar ini menjadi perangkat utama dalam proses pembelajaran. Untuk itulah, sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta berukuran besar. Gambar-gambar tersebut juga bisa ditampilkan melalui bantuan *power point* atau software-software lain. Digunakannya aplikasi *power point* disebabkan peneliti melihat realita dilapangan bahwa kebanyakan para pendidik sering menggunakan dan merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut karena dianggap lebih familiar.

Power point merupakan software yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar, suara serta output penilaian langsung yang dapat dimodifikasi dalam slide pembelajaran. Dengan media pembelajaran ini diharapkan mampu menjadikan pembelajaran matematika lebih bervariasi dan mendapatkan respon positif dari siswa serta memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Sangat jarang guru menggunakan strategi atau memberikan materi pembelajaran dengan pola yang bervariasi, mereka (guru) sebahagian besar

menilai bahwa dengan banyaknya strategi pembelajaran serta pendekatan yang digunakan sekarang ini, memperlambat pencapaian target pembelajaran atau tidak cukup waktu untuk menyesuaikan strategi dengan waktu kalender pendidikan yang telah ditentukan. Alasan ini menjadikan para guru tetap menggunakan pola-pola yang monoton, seperti ceramah dan mencatat/menggandakan materi yang ada di buku ajar sampai habis. Pada situasi yang berbeda, para siswa yang diajar dengan strategi yang demikian itu, banyak yang kelihatan tidak bergairah, tidak memperhatikan pelajaran dengan serius, ada pula yang kelihatan mengantuk disaat jam pelajaran dimulai dan sebagian ada yang menggambar diselebar kertas pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Akibatnya, prestasi belajar matematika di semua jenjang pendidikan (SD-SMA) tidak mengalami peningkatan yang signifikan atau naik turun dari tahun ke tahun. Hal ini terlihat dari hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Dr Wahidin Sudirohusodo yang menunjukkan nilai rata-rata dibawah KKM.

Strategi pembelajaran *picture and picture* memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, perlu ada suatu strategi pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Maka untuk itu sangat perlu bagi seorang guru menggunakan model pembelajaran dalam hal ini adalah model pembelajaran *Picture and Picture*, karena dengan penggunaan model pembelajaran ini dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan minat dalam belajar. Dengan model pembelajaran *Picture and Picture* anak didik dapat belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya. Strategi pembelajaran *picture and picture*

menggunakan pendekatan komunikatif dimana pendekatan pembelajaran yang berbasis komunikasi memungkinkan siswa untuk : (1) membaca dan menulis dengan baik, (2) belajar dengan orang lain, (3) menggunakan media, (4) menerima informasi, (5) menerima informasi dan (6) menyampaikan informasi.

Sedangkan strategi pembelajaran langsung adalah suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah. Pendekatan mengajar ini sering disebut strategi pembelajaran langsung (Kardi dan Nur, 2000a:2). Pembelajaran langsung adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada guru, yang mempunyai 5 langkah dalam pelaksanaannya, yaitu menyiapkan siswa menerima pelajaran, demonstrasi, pelatihan terbimbing, umpan balik, dan pelatihan lanjut (Nur, 2000:7). Ciri-ciri strategi pembelajaran langsung, (1) proses pembelajaran didominasi oleh keaktifan guru, (2) suasana kelas ditentukan oleh guru sebagai perancang kondisi, (3) lebih mengutamakan keluasaan materi ajar daripada proses terjadinya pembelajaran, (4) materi ajar bersumber dari guru.

Dua faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah karakteristik siswa dan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian ini karakteristik siswa adalah kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual-spasial meliputi kumpulan kemampuan yang saling berkait, termasuk perbedaan visual, pengenalan visual, proyeksi, gambaran mental, pertimbangan ruang, manipulasi gambar, dan duplikasi dari gambaran dalam atau gambaran eksternal, setiap atau semua yang dapat diekspresikan. Pada sekolah dasar dan menengah, banyak pelajar yang berorientasi visual merespon dengan baik pada film, televisi, slide, poster, diagram, bagan, komputer, dan materi-materi berkode warna. Kemampuan

tersebut dapat disajikan atau ditunjukkan dengan cara menggambar, memetakan, atau menyimbolkan informasi secara visual.

Penelitian Kurniati (2013) tentang Pengaruh Metode *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Semester Genap Di Gugus I Kecamatan Buleleng menyimpulkan bahwa penerapan metode *Picture and Picture* memberikan pengaruh yang lebih besar dari pada pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Buleleng.

Penelitian Paramita (2013) tentang Penerapan Pembelajaran Langsung pada Kompetensi Dasar Mengoperasikan Peralatan Perkantoran pada Mesin Ketik Manual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X APK 3 di SMK Pawiyatan Surabaya menemukan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung mengalami peningkatan yang sangat baik dimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran langsung sangat baik dan siswa sudah sangat baik dalam proses pembelajaran.

Penelitian Suherman (2010) tentang Pengaruh Strategi Pembelajaran dan kecerdasan Visual Spasial Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMP Negeri 2 Padang tualang menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kecerdasan visual spasial tinggi memperoleh hasil belajar Biologi yang lebih tinggi jika diajarkan dengan strategi pembelajaran Elaborasi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kecerdasan visual spasial rendah yang diajarkan dengan strategi pembelajaran ekspositori. Selanjutnya siswa yang memiliki kecerdasan visual spasial rendah jika diajarkan dengan strategi pembelajaran ekspositori

memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan jika diajarkan dengan strategi pembelajaran Elaborasi.

Uraian diatas menarik perhatian penulis dan melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kecerdasan Visual-Spasial Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas IV SD Dr Wahidin Sudirohusodo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan strategi pembelajaran dan siswa yang berbeda hasil belajar Matematika juga berubah ?
2. Apakah dengan kecerdasan visual-spasial siswa yang berbeda diajarkan dengan strategi pembelajaran yang berbeda, hasil belajarnya juga berbeda ?
3. Apakah siswa yang mempunyai kecerdasan visual-spasial tinggi, efektif diajar dengan strategi pembelajaran *Picture and Picture* dalam pembelajaran Matematika ?
4. Apakah siswa yang mempunyai kecerdasan visual-spasial rendah, efektif diajar dengan strategi pembelajaran *picture and picture* ?
5. Apakah siswa yang mempunyai kecerdasan visual-spasial tinggi, efektif diajar dengan strategi pembelajaran langsung dalam pembelajaran matematika ?
6. Apakah siswa yang mempunyai kecerdasan visual-spasial rendah, efektif diajar dengan strategi pembelajaran langsung dalam pembelajaran matematika ?

7. Apakah siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran *picture and picture* menunjukkan hasil belajar matematika yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran langsung?
8. Apakah siswa dengan kecerdasan visual-spasial tinggi yang diajar dengan strategi pembelajaran *picture and picture* menunjukkan hasil belajar matematika lebih tinggi dibandingkan yang diajarkan dengan strategi pembelajaran langsung?
9. Apakah siswa dengan kecerdasan visual-spasial rendah yang diajar dengan strategi pembelajaran *picture and picture* menunjukkan hasil belajar matematika lebih tinggi dibandingkan yang diajarkan dengan strategi pembelajaran langsung?
10. Apakah strategi pembelajaran *picture and picture* dan strategi pembelajaran langsung yang lebih efektif bila diterapkan pada siswa yang memiliki kecerdasan visual-spasial yang berbeda ?
11. Apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan kecerdasan visual-spasial dalam mempengaruhi hasil belajar matematika ?

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dan identifikasi masalah yang telah diuraikan tersebut, mengingat faktor-faktor yang terkait dalam proses belajar mengajar sangat kompleks, serta agar penelitian lebih terarah, maka masalahnya dibatasi berdasarkan aspek-aspek yang akan diteliti dan tempat penelitian atau sekolah yang akan diteliti. Oleh karena itu, ruang lingkup

penelitian ini terbatas pada kajian terhadap faktor yang dapat diduga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika dengan strategi pembelajaran.

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Hasil belajar matematika dibatasi dalam ranah koqnitif dengan materi geometri semester I tahun ajaran 2016/2017 di SD Swasta Dr Wahidin Sudirohusodo Pasar V Marelان.
2. Strategi pembelajaran dibatasi dengan strategi pembelajaran *picture and picture* dan strategi pembelajaran Langsung dengan kecerdasan visual-spasial tinggi dan kecerdasan visual-spasial rendah, berdasarkan kurikulum KTSP mata pelajaran matematika dengan materi geometri kelas IV SD semester ganjil.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa antara yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *picture and picture* dan yang diajar menggunakan strategi pembelajaran langsung ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa antara yang memiliki Kecerdasan Visual-Spasial tinggi dan yang memiliki Kecerdasan Visual-Spasial rendah ?
3. Apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan Kecerdasan Visual-Spasial terhadap hasil belajar matematika siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh masukan tentang pengaruh strategi pembelajaran *picture and picture* dengan strategi pembelajaran langsung, sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran *picture and picture* dan strategi pembelajaran langsung.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa yang memiliki kecerdasan visual-spasial tinggi dan siswa yang memiliki kecerdasan visual-spasial rendah
3. Untuk mengetahui interaksi antara strategi pembelajaran dengan kecerdasan visual-spasial terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Swasta Dr Wahidin Sudirohusodo

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis

Manfaat secara teoritis adalah :

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan dan ilmu pengetahuan khususnya teori-teori yang berkaitan dengan strategi pembelajaran, selain itu juga dijadikan bahan masukan bagi para guru dalam memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajarannya.
2. Sebagai salah satu alternative dalam menerapkan strategi pembelajaran untuk pencapaian hasil belajar yang optimal.

3. Sebagai bahan rujukan bagi penelitian berikutnya, terutama penelitian atau kajian yang membahas masalah strategi pembelajaran khususnya strategi pembelajaran *picture and picture* dalam mengajarkan mata pelajaran matematika.

Manfaat secara praktis adalah :

1. Secara praktis penelitian ini diharapkan memberi masukan kepada guru mata pelajaran matematika dalam menerapkan strategi pembelajaran *picture and picture* dan pada akhirnya dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar matematika yang optimal. Penelitian ini juga dapat memberikan masukan bagi siswa tentang cara belajar yang baik, efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.
2. Diharapkan dapat dijadikan bahan masukan terhadap upaya-upaya peningkatan mutu pelajaran di sekolah khususnya sekolah dasar.
3. Diharapkan dapat dijadikan bahan masukan dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan hasil belajar siswa.