

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses belajar mengajar merupakan bagian dari kegiatan guru disekolah. Proses belajar mengajar atau sering disebut dengan proses belajar mengajar berguna untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, pengalaman kepada peserta didik.

Menurut Krisna, (2009 : 2) “Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan ada adanya usaha”.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen yaitu:

1. Siswa : Seseorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
2. Guru : Seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.
3. Tujuan : Pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, efektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

4. Isi Pelajaran : Segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
5. Metode : Cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
6. Media : bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.
7. Evaluasi : Cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

Kenyataan yang ada pada saat ini bahwa dalam komunikasi sering terjadi penyimpangan sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak efektif dan efisien. Keadaan tersebut disebabkan oleh beberapa hal diantaranya: ada kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan peserta didik, kurang minat peserta didik, kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran.

Selain itu proses belajar mengajar tidak efektif dikarenakan, sebagian guru belum sepenuhnya menerapkan model –model pembelajaran misalnya model pembelajaran kntektual dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan kurang menarik, berlangsung monoton dan membosankan, serta interaksi yang terjadi hanya satu arah karena guru yang dominan aktif, sementara siswanya pasif dan sebagian siswa kelas V SD Negeri No 175785 Sijarango memiliki nilai matematika dibawah KKM yang ditetapkan.

Dari pengamatan guru selama proses pembelajaran erlangsung selama ini tampak hanya sekitar 50 % siswa kelas V yang mendapat nilai kurang dari 5,5.

Hasil belajar tersebut masih lebih rendah jika dibandingkan dengan criteria ketuntasan belajar yaitu 60. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga akibat motivasi, minat dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sangat rendah sehingga terlihat banyak siswa kurang siap dalam menerima materi pelajaran setiap pertemuan.

Beberapa upaya telah dilakukan untuk mengatasi masalah diatas, salah satunya, adalah menggunakan alat peraga gambar seperti bangun datar persegi panjang dan segitiga untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar supaya dalam proses belajar mengajar tercipta suasana yang kondusif.

Apabila suasana yang kondusif telah tercapai maka hasil belajar siswa akan meningkat. Tidak hanya hasil belajarnya saja yang meningkat tetapi juga kemampuan siswa dalam menguasai materi akan meningkat.

Untuk meningkatkan kemampuan siswa tidak hanya menggunakan alat peraga tetapi juga dibutuhkan guru yang profesional. Guru yang profesional dapat menciptakan alat peraga yang menarik dan juga scenario pelajaran yang menyenangkan.

Seorang guru yang profesional adalah menguasai kemampuan dan keterampilan, antara lain:

- Kemampuan menguasai bahan ajar.
- Kemampuan dalam mengelola kelas.
- Kemampuan dalam menggunakan metode, media dan sumber belajar.
- Kemampuan untuk melakukan penilaian.

Dengan menggunakan alat peraga gambar bangun datar persegi panjang dan segitiga pada pelajaran Matematika di kelas V SD Negeri No 175785 Sijarango diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga diperoleh hasil yang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas maka, penulis mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Sifat-sifat Bangunan Datar Melalui Penerapan Media Gambar Pada Siswa Kelas V SDN 175785 Sijarango Kecamatan Pakkat Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2015/2016.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian guru belum menerapkan model-model pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan kurang menarik, berlangsung monoton dan membosankan, serta interaksi yang terjadi hanya satu arah karena guru yang dominan aktif, sementara siswanya pasif.
3. Sebagian siswa kelas V SD Negeri No 175785 Sijarango, Kec Pakkat memiliki nilai dibawah KKM yang ditetapkan, terutama pada pelajaran Matematika.

### **C. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah Peningkatan hasil belajar matematika, bangun datar menggunakan alat peraga gambar di kelas V SD Negeri 175785 Sijarango Tahun Pembelajaran 2015/2016.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka perumusan masalah yang diajukan dalam proposal ini adalah:

“Apakah penggunaan alat peraga gambar bangun datar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan prestasi belajar siswa tentang sifat-sifat bangun datar di kelas V SD Negeri No 175785 Sijarango?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pemanfaatan alat peraga gambar bangun datar persegi panjang dan segitiga dapat meningkatkan minat belajar dan aktivitas bagi siswa kelas V di SD Negeri No 175785 Sijarango.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Bagi Siswa

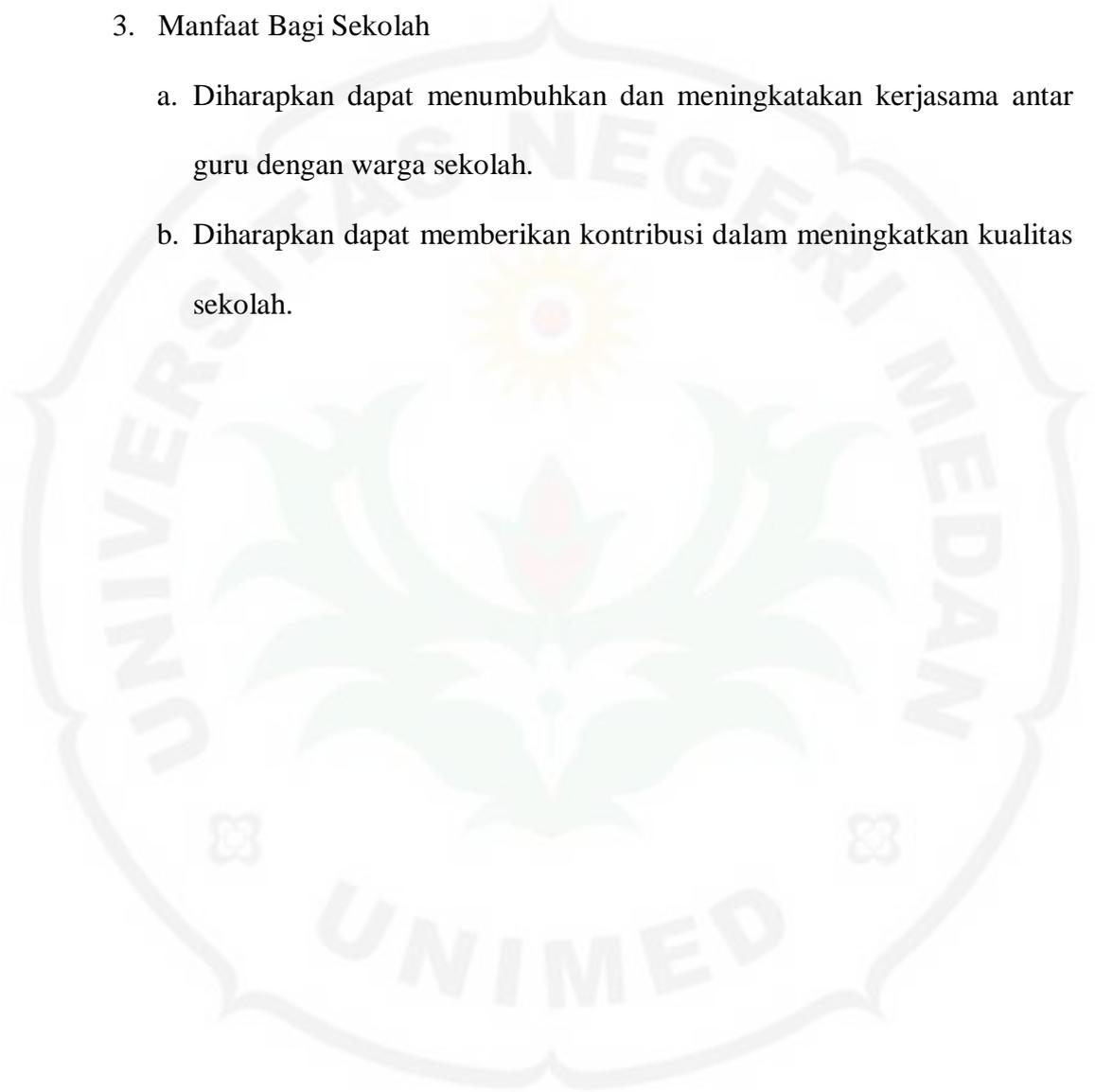
- a. Melatih siswa agar aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Melatih siswa agar mampu memahami materi tentang bangun datar persegi panjang dan segitiga.

#### 2. Manfaat Bagi Guru

- a. Dapat memotifasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kinerja.

### 3. Manfaat Bagi Sekolah

- a. Diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan kerjasama antar guru dengan warga sekolah.
- b. Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas sekolah.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY