BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk menunjang segala proses yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendidikan siswa diharapkan memperoleh bekal untuk menghadapi tantangan yang ada dimasyarakat. Pendidikan juga merupakan salah satu faktor kehidupan yang sangat penting bagi terbangunnya sebuah peradaban bangsa. Pendidikan di negara kita saat ini masih banyak mengalami masalah terutama dalam mutu pendidikan, oleh karena itu tugas calon pendidik untuk dapat memperhatikan dunia pendidikan.

“Pendidikan secara umum bertujuan mengembangkan sumberdaya manusia yang utuh dan handal, tetapi seringkali sangat idealistis dan tanpa arah, sehingga kurang relevan dengan kebutuhan di lapangan. Hanya manusia berdaya yang mampu mengatasi problema dalam hidup ini. Oleh karena itu diperlukan manusia-manusia yang tangguh, handal, cerdas, berwatak dan kompetitif. Hal ini sangat dipengaruhi oleh tiga faktor, yakni sifat bawaan, lingkungan, dan latihan. Peran pendidikan tentunya pada faktor lingkungan dan latihan, yakni mampu menciptakan suasana yang terkondisikan dan memberikan latihan-latihan yang diperlukan yang berkaitan dengan permasalahan dalam kehidupan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pembelajaran yang berkaitan untuk menghasilkan manusia

yang kreatif dan pendidikan manusia untuk menghasilkan manusia yang memiliki keterampilan dan berkarakter” (Daryanto dan Darmiatun, 2013: 1).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan pernyataan tersebut, diungkapkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan dengan terencananya tenaga ahli yang disebut dengan guru. Guru mempunyai tujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia seutuhnya dan menjadi lebih baik agar dapat hidup bermasyarakat.

Pendidikan tingkat Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan yang memberikan pendidikan dasar sebagai bekal pada jenjang pendidikan berikutnya. Pendidikan di sekolah dasar, siswa diajarkan konsep-konsep dari materi pelajaran. Di dalam proses pembelajaran guru mempunyai peranan penting untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa yaitu tugas guru apalagi mengingat siswa sd yang berkisar 7-12 tahun yang masih suka bermain. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan menjadi motivasi siswa untuk giat belajar.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis,

kreatif serta kemampuan bekerja sama. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Johnson dan Myklebust (Sundayana, 2016: 2) menjelaskan bahwa ‘matematika merupakan bahasa simbolis yang mempunyai fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan’. Pada teori belajar menurut Bruner (Karso dkk, 2011: 1.12-1.14), yang menjelaskan bahwa :

Setiap individu pada waktu mengalami atau mengenal peristiwa atau benda di dalam lingkungannya, menemukan cara untuk menyatakan kembali peristiwa atau benda tersebut di dalam pikirannya, yaitu suatu model mental tentang peristiwa atau benda yang dialaminya atau dikenalnya. Hal tersebut dapat dinyatakan sebagai proses belajar yang terbagi menjadi tiga tahapan yaitu (1) tahap enaktif atau tahap kegiatan (*enactive*), (2) tahap ikonik atau tahap gambar bayaan (*iconic*), (3) tahap simbolik (*symbolic*). Ketiga tahap belajar dari Bruner sudah sejak lama diterapkan pada pembelajaran matematika di SD, misalnya: (1) setiap melakukan pembelajaran tentang konsep, fakta, atau prosedur dalam matematika yang bersifat abstrak biasanya diawali dari persoalan sehari-hari yang sederhana, atau menggunakan benda-benda real/nyata/fisik, (2) setelah memanipulasi benda secara nyata melalui persoalan keseharian dari dunia sekitarnya, dilanjutkan dengan membentuk model sebagai bayangan mental dari benda atau peristiwa keseharian tersebut. Model disini berupa gambaran dari bayangan, (3) pada tahap akhir haruslah digunakan simbol-simbol (lambang-lambang) yang bersifat abstrak sebagai wujud dari bahasa matematika.

Permasalahan pembelajaran matematika yang terjadi di sekolah dasar yaitu proses pembelajaran hanya menekankan pada pencapaian tuntunan kurikulum saja dari pada mengembangkan kemampuan belajar. Hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan siswa akan mudah lupa pada materi pembelajaran yang diberikan guru sehingga hasil belajar yang peserta didik tidak sesuai yang diharapkan.

Memperoleh data dalam penelitian dilakukan dengan mewawancarai Bapak Suwardi Yustinus, S.Pd.SD selaku guru kelas III pada hari Senin, 14 November 2016, beliau mengatakan bahwa hasil belajar matematika belum sesuai dengan yang diharapkan hal ini dibuktikan dengan adanya hasil belajar matematika yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) saat ulangan tengah semester menunjukkan bahwa nilai rata-rata ulangan tengah semester 62,92, dari 44 siswa yang tuntas KKM hanya 19 anak, selebihnya dibawah rata-rata KKM, sedangkan nilai KKM yang diharapkan adalah 66, data dapat dilihat pada lampiran. Pokok permasalahan lain yaitu, peserta didik masih mempunyai rasa takut dalam bertanya tentang materi yang belum dipahami. Di dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan model tradisional yaitu ceramah, diskusi, tanya jawab dan pemberian tugas. Guru enggan berinovasi menggunakan model dan metode terbaru dalam pembelajaran serta jarang menggunakan media dalam membantu proses pembelajaran. Sehingga menyebabkan respon siswa saat proses pembelajaran berlangsung kurang terlihat dan hanya beberapa peserta didik saja yang dapat merespon saat proses pembelajaran.

Agar terwujud proses pembelajaran matematika secara optimal, maka pembelajaran harus dapat membangkitkan aktivitas serta motivasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk itu, guru dituntut memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengajarkan materi, serta guru harus pandai membuat pembelajaran matematika menyenangkan dan tidak membosankan. Teori Belajar Dienes dalam Karso dkk (2011: 1.17) menjelaskan bahwa 'pengembangan sistem pengajaran matematika dan berusaha agar pengajaran matematika menjadi

lebih menarik serta lebih mudah untuk dipelajari'. Untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, diperlukan suatu model dan media dalam mengajarkannya.

Salah satu model yang di duga mampu membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan ketika siswa mempelajari materi adalah model pembelajaran *Mind Mapping* (peta pikiran). Menurut silberman (Shoimin, 2014: 105) *mind mapping* atau peta pikiran merupakan 'cara kreatif bagi tiap pembelajaran untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru'. Untuk membuat *mind mapp* menurut Buzan (Huda, 2013: 307) menyatakan bahwa 'seseorang biasanya menulis gagasan utama di tengah halaman dan dari situlah, ia bisa membentangkannya ke seluruh arah untuk menciptakan semacam diagram yang terdiri dari kata kunci-kata kunci, frasa-frasa, konsep-konsep, fakta-fakta, dan gambar-gambar'.

Model pembelajaran *mind mapping* sangat menarik untuk memotivasi karena dengan model pembelajaran ini siswa dapat berkreasi sesukanya untuk menulis atau menggambar sesuai yang diterangkan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan kreatifitas siswa dan siswa tidak akan bosan untuk membaca tulisannya sendiri saat ia belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar selama pembelajaran. Model *Mind Mapping* dalam penerapannya, dibantu dengan menggunakan media Papan Berpaku sehingga dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Agar pembelajaran dapat tercapai secara optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran, peran media sangat efektif untuk menjadikan pembelajaran agar sesuai dengan tujuannya.

Peranan model dan media sangat penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Gagne dan Brings (Sundayana, 2016: 5) menyatakan bahwa ‘media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, tape-recorder, kaset, video camera, flim, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer, dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar’. Model dan media sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan model dan alat bantu media yang menarik dapat meningkatkna keaktifan siswa dengan siswa ikut terlibat untuk menggunakan media yang disiapkan guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sesuai yang diinginkan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas, dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media Papan Berpaku Kelas III SDN Bangetayu Wetan 02 Semarang.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media papan berpaku dapat meningkatkan nilai belajar matematika di kelas III SDN Bangetayu Wetan 02 Semarang?
2. Apakah model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media papan berpaku dapat meningkatkan hasil belajar afektif di kelas III SDN Bangetayu Wetan 02 Semarang?
3. Apakah model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media papan berpaku dapat meningkatkan hasil belajar psikomotor di kelas III SDN Bangetayu Wetan 02 Semarang?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan penelitian, maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan nilai belajar matematika melalui model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media papan berpaku di kelas III SDN Bangetayu Wetan 02 Semarang.
2. Meningkatkan hasil belajar afektif melalui model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media papan berpaku di kelas III SDN Bangetayu Wetan 02 Semarang.

3. Meningkatkan hasil belajar psikomotor melalui model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media papan berpaku di kelas III SDN Bangetayu Wetan 02 Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya yaitu untuk mata pelajaran matematika.
- b. Dengan Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat meningkatkan nilai belajar siswa, ranah afektif dan ranah psikomotor pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media papan berpaku.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media papan berpaku ini akan memberikan manfaat, yaitu :

a. Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan guru untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran matematika.
- 2) Dapat membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Melalui pembelajaran dengan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media papan berpaku diharapkan dapat meningkatkan nilai belajar siswa, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor dalam pelajaran matematika.

c. Bagi peneliti

Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenal tentang cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.