

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi baru kearah kemajuan dengan cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi (Abdullah, 2007:15). Tujuan pendidikan adalah segala sesuatu yang mencakup kesiapan jabatan, keterampilan memecahkan masalah, penggunaan waktu senggang secara membangun, dan sebagainya, selain itu tujuan pendidikan juga menyangkut secara luas yang akan membantu siswa untuk masuk dalam kehidupan bermasyarakat (Sastrawijata, 2018:26). Cara untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukan peningkatan pengembangan dalam proses pembelajaran, mengembangkan pengelolaan lingkungan persekolahan serta melengkapi sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Pembelajaran merupakan suatu proses pengajaran dimana guru mengajar atau membimbing siswa menuju proses pendewasaan diri (Suryono & Hariyanto, 2014:183). Tujuan pembelajaran meliputi beberapa aspek kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa dalam satu atau lebih kegiatan pembelajaran. Saat proses pembelajaran guru akan menghadapi siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga guru dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dengan masalah hasil

belajar, yang merupakan alat ukur sejauh mana siswa dapat menguasai materi yang diajarkan.

Salah satu mata pelajaran yang menuntut kemampuan dan pemahaman guru dalam menyampaikan materi adalah mata pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan logika, perhitungan, pengukuran dan penggambaran bentuk suatu objek. Saat pembelajaran matematika diperlukan model untuk mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan. Pemilihan model harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan capaian pembelajaran. Model yang diterapkan hendaknya memberikan kesan yang menarik bagi siswa, dapat memotivasi siswa dalam belajar dan cepat tanggap atas materi yang diajarkan seperti adanya gambar-gambar yang menarik dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar pembelajaran matematika di kelas I SDN 08 Surau Gadang banyak di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Upaya yang sudah dilakukan guru adalah dengan melakukan pendekatan. Pendekatan yang dilakukan kepada siswa dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari dengan pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan motivasi sebelum pembelajaran guna untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Hal demikian belum berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas I SDN 08 Surau Gadang Padang, pada hari Selasa sampai Sabtu tanggal 04 sampai 07 Oktober 2022. Terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menjelaskan materi dengan menggunakan model konvensional dan tidak menggunakan media tambahan. Pembelajaran yang dilakukan masih terpusat kepada siswa. Hal tersebut membuat siswa kurang bersemangat dalam belajar. Bertampak kepada hasil belajar siswa yang rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Rika Okrina Putri S.Pd selaku wali kelas I di SDN 08 Surau Gadang didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan model ceramah. Model ceramah yang diterapkan membuat pembelajaran berpusat pada guru, sehingga siswa hanya jadi pendengar tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pada saat proses pembelajaran ada beberapa siswa yang tidak fokus, ada yang berbicara dengan temannya, keluar masuk kelas dan mengganggu temannya. Ketika guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan, ada beberapa siswa yang kurang bersemangat untuk mengerjakannya karena siswa kurang memahami materi. Sebagian siswa ada yang tidak mendengarkan penjelasan guru sehingga ketika bertanya tidak bisa menjawabnya. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah sehingga tidak mencapai batas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Data Penilaian Harian Matematika Kelas I SDN 08 Surau Gadang**

PH	Nilai PH Matematika			Pencapaian KKTP	
	Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Nilai $\geq 70$	nilai $< 70$
	96	45	66,39	9 32%	19 68%

Sumber : Guru kelas IB SDN 08 Surau Gadang Padang

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa bersemangat, membuat siswa cepat tanggap terhadap materi yang diajarkan, melibatkan gambar-gambar dalam pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih berkesan. Salah satu upaya yang bisa digunakan dalam mengatasi permasalahan diatas adalah dengan menerapkan model *Picture and Picture* . Model *picture and picture* menggandalkan gambar dalam proses pembelajaran.

Model ini dipilih karena sesuai dengan pendapat Shoimin (2016:125) kelebihan dari model *picture and picture* memudahkan siswa untuk memahami apa yang dimaksudkan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran , siswa cepat tanggap atas materi yang disampaikan karena diiringi dengan gambar-gambar dll. Model *Picture and Picture* adalah model

belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis (Taufik dan Muhammadi, 2012:146). Dalam pembelajaran matematika yang abstrak siswa memerlukan alat bantu berupa gambar yang dapat memperjelas penyampaian materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas I pada Pembelajaran Matematika melalui Model *Picture and Picture* di SDN 08 Surau Gadang Padang.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dan kenyataan yang ada di lapangan, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar matematika siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Proses pembelajaran masih terpusat kepada guru, sehingga siswa hanya jadi pendengar tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran
3. Siswa kurang bersemangat dalam mengerjakan latihan yang diberikan guru, disebabkan siswa kurang paham atas materi yang diajarkan.

### C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan batasan masalah agar tidak menyimpang dari tujuan yang diharapkan, penelitian ini dibatasi pada peningkatan hasil belajar siswa kelas I pada pembelajaran matematika melalui model *Picture and Picture* di SDN 08 Surau Gadang Padang.

### D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

#### 1. Rumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model *Picture and Picture* pada pembelajaran matematika di kelas I SDN 08 Surau Gadang?”.

#### 2. Alternatif Pemecahan Masalah

Mencapai sasaran yang diinginkan pada perumusan masalah di atas, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I SDN 08 Surau Gadang Padang dengan menggunakan model *Picture and Picture*. Tujuannya agar pembelajaran yang dilaksanakan di kelas lebih menarik karena melibatkan gambar sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada pembelajaran matematika dengan model *Picture and Picture* di SDN 08 Surau Gadang Padang.

## F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya :

### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai refensi atau rujukan untuk penelitian selanjutnya, yaitu penelitian yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran *picture and picture* pada siswa kelas I pada pembelajaran matematika di SDN 08 Surau Gadang Padang.

### 2. Manfaat praktis

Manfaat yang menjelaskan terkait dengan nilai kegunaan yang berguna bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti sebagai berikut:

#### a. Bagi siswa

- 1) Pembelajaran matematika menjadi lebih menarik
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang berkesan
- 3) Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

b. Bagi guru

- 1) Menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan
- 2) Gambar dapat dijadikan modeling dalam kegiatan belajar mengajar
- 3) Gambar dapat dijadikan sebagai sarana bagi guru untuk menciptakan motivasi peserta didik untuk aktif dan terampil dalam pembelajaran matematika
- 4) Sebagai acuan bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar serta pemilihan model pembelajaran matematika.

c. Bagi sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika
- 2) Memberikan masukan tentang penyediaan model pembelajaran dalam pengembangan kurikulum merdeka belajar

d. Bagi peneliti

Menambah ilmu dan pengalaman tentang pembelajaran matematika, sekaligus dapat mempraktekan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dalam pembelajaran matematika.