

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai sekolah tingkat menengah. Sampai saat ini masih ditemukan ada siswa berpendapat bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Anggapan ini mungkin tidak berlebihan karena siswa menemukan hal-hal abstrak. Hal demikian berdampak pada pemahaman konsep matematika yang kurang baik. Disisi lain sangatlah penting untuk memahami konsep matematika diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya.

Matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat berusaha melakukan hal-hal yang sesuai dengan karakteristik matematika dan siswa itu sendiri. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Banyak guru matematika yang menggunakan waktu pelajaran dengan kegiatan membahas soal dan memberikan tugas kepada siswa. Pembelajaran ini membosankan dan merusak seluruh minat siswa. Apabila pembelajaran seperti ini terus dilaksanakan maka kompetensi dasar dan indikator pembelajaran tidak akan dapat tercapai secara maksimal. Selain itu pemilihan media yang tepat juga sangat memberikan peranan dalam pembelajaran.

Dari segi perkembangan untuk pembelajaran siswa sekolah dasar perlu memperhatikan tiga yaitu: *Konkrit*, mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. *Integratif*, pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian. Serta *Hierarkis*, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks.

Menurut Ausubel (dalam Purbarini, 2010), bahan pelajaran yang dipelajari siswa harus 'bermakna' (*meaningful*). Pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) dimaknai sebagai suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang.

Kebermaknaan belajar sebagai hasil dari peristiwa mengajar ditandai oleh terjadinya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen yang relevan di dalam struktur kognitif siswa. Proses belajar tidak sekadar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.

Selain faktor diatas minat belajar juga merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung atau menunjang hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran matematika. Minat merupakan salah satu faktor yang dapat

mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan.

Kurangnya minat terhadap suatu mata pelajaran menjadi pangkal penyebab siswa tidak berkeinginan untuk mencatat dan memperhatikan hal-hal yang dibelajarkan. Itulah sebagai pertanda bahwa siswa tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Oleh karena itu guru harus bisa mengembangkan minat siswanya. Sehingga siswa yang pada mulanya tidak ada hasrat untuk belajar, menjadi siswa yang merasakan ada kebutuhan didalam pembelajaran.

Sampai saat ini masih banyak ditemukan kesulitan-kesulitan yang di alami siswa di dalam mempelajari matematika, salah satunya yakni memahami konsep operasi pecahan.

Hal ini pernah ditemukan di salah satu sekolah menengah pertama bahwa banyak siswa yang kurang mampu dalam mengoperasikan bilangan, khususnya pecahan biasa. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan operasi hitung pecahan yang penyebutnya yang sama maupun berbeda. Misalnya: dalam menjumlahkan dua buah bilangan yang penyebutnya berbeda sebagian siswa mengerjakan langsung dengan menjumlahkan pembilang dengan pembilang dan penyebut dengan penyebut. Hal ini juga berdasarkan wawancara peneliti pada guru-guru Sekolah Dasar, berdasarkan keterangan yang diperoleh bahwa siswa tersebut mengalami kesulitan dalam menjumlahkan dan mengurangkan pecahan biasa yang penyebutnya berbeda.

Beberapa faktor yang menyebabkan masalah di atas antara lain dapat ditinjau dari penggunaan media pembelajaran, kurangnya kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa-siswa merasakan kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SD kelas V, diketahui bahwa selama ini hasil belajar siswa masih rendah terutama dalam materi operasi hitung pecahan, salah satu cara digunakan guru yakni penggunaan media kertas lipat, hal ini masih belum bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti beranggapan bahwa perlu adanya suatu terobosan baru yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam hal ini media disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas, terutama membantu peningkatan hasil belajar siswa. Kegiatan ini dapat menarik perhatian siswa serta dapat menimbulkan rasa ingin tahu tentang materi yang diajarkan dan mendapat respon balik dari siswa berupa melontarkan sejumlah pertanyaan yang dapat menambah wawasan dan pemahaman tentang materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah ***"Penerapan Media Audio-Visual pada operasi hitung pecahan di Kelas V SD"***

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada pembelajaran matematika sebagai berikut:

- 1) Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran
- 2) Kurangnya kreatifitas dalam menerapkan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif
- 3) Perkembangan teknologi dapat memudahkan guru untuk mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa SD.
- 4) Media audio-visual belum diterapkan di SD.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah agar dapat mencapai tujuan yang dimaksud maka penelitian dibatasi pada media audio-visual diterapkan di kelas V pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa dan desimal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah *“Apakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media audio-visual lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media audio-visual pada operasi hitung pecahan kelas V SD?”*.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media audio-visual lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media audio-visual pada operasi hitung pecahan kelas V SD.

1.6 Manfaat Penelitian

a) Untuk Guru

Masukan untuk guru agar dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar.

b) Untuk Siswa

Dapat menumbuhkan perasaan senang terhadap mata pelajaran matematika serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c) Untuk Peneliti

1) Memberikan pengalaman ilmiah bagi peneliti dan rekan guru Sekolah Dasar dalam melaksanakan penelitian langsung.

2) Dapat menambah wawasan peneliti untuk membuat penelitian yang lebih lanjut lagi.