

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan makin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah menunjukkan matematika sangat berperan penting. Kemajuan-kemajuan seperti adanya percobaan nuklir, pencangkokan jantung, pendaratan di bulan, adalah merupakan realitas perkembangan dan kemajuan IPTEK. Namun usaha-usaha yang telah dilakukan untuk perkembangan dan kemajuan tersebut semuanya didasarkan pada perhitungan-perhitungan, dalil-dalilnya, aksioma-aksioma dan rumus-rumus yang berpangkal pada matematika, semakin maju perkembangan teknologi dan sains, semakin banyak menuntut matematika untuk menemukan bentuk-bentuk baru yang lebih canggih dari perkembangan yang ada.

Pembelajaran matematika di sekolah dengan tujuan untuk mengasah kemampuan perhitungan dimana matematika berperan penting dalam berbagai bidang kehidupan. Contohnya dalam kehidupan sehari-hari sering menggunakan matematika, berbelanja, menghitung jumlah uang jajan yang mereka bawa dan lain sebagainya. Khususnya pada mata pelajaran matematika di SD guru sulit untuk mengajarkan matematika yang objek penelaahannya abstrak diajarkan kepada siswa SD yang tingkat berfikirnya konkret. Disisi lain, guru dituntut harus dapat mempertanggung jawabkan peningkatan hasil belajar para siswanya. Pernyataan tersebut memperhatikan ketidak senangan siswa terhadap pelajaran matematika.

Objek matematika adalah benda pikiran yang sifatnya abstrak dan tidak dapat di amati dengan panca indera. Karena itu wajar apabila matematika tidak mudah dipahami oleh kebanyakan siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dalam mempelajari suatu konsep atau prinsip-prinsip matematika diperlukan pengalaman melalui benda-benda nyata (konkret) yaitu media alat peraga yang dapat digunakan sebagai jembatan bagi siswa untuk berfikir abstrak.

Bagi siswa sekolah dasar, penggunaan media alat peraga sangat diperlukan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran matematika di SD mempengaruhi pembelajaran matematika ditingkat berikutnya. Berdasarkan hal tersebut diatas, maka pembelajaran matematika menjadi sangat “strategis dan rawan”. Strategi dalam arti bahwa pembelajaran matematika di SD merupakan awal penguasaan konsep, untuk kelanjutan studi matematika di tingkat selanjutnya. Rawan dalam arti jika para guru matematika kurang peduli dengan kelemahan penguasaan konsep yang ada pada kebanyakan siswanya, maka kesalahan konsep itu akan berlanjut yang pasti akan menimbulkan kesulitan dalam pembelajaran matematikanya. Oleh karena itu, dalam rangka upaya agar pada akhir studinya para siswa dapat menguasai konsep-konsep dan teorema matematika, maka penggunaan media alat peraga dan alat hitung matematika pada pembelajaran topik-topik tertentu sangat perlu diperhatikan.

Penyebab penguasaan konsep pada matematika terutama konsep keliling persegi panjang rendah dapat dilihat dari komponen penting dalam

proses belajar mengajar yaitu: kemampuan guru, kemampuan siswa, lingkungan tempat belajar, media atau alat peraga dan materi atau bahan pembelajaran. Komponen yang menonjol menjadi penyebab rendahnya penguasaan konsep pada keliling persegi panjang adalah penggunaan media atau alat peraga kurang tepat pada materi tersebut.

Melalui penggunaan media pada penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa khususnya keliling persegi panjang yang merupakan materi dasar untuk belajar matematika di sekolah dasar. Apabila siswa tidak memiliki pemahaman konsep maka akan sulit mengikuti pembelajaran matematika yang sukar.

Sesuai dengan pengalaman peneliti bahwa kenyataan yang ditemukan dilapangan bahwa di kelas III SDN 5 Pulubala Kecamatan Pulubala Kabupaten Gorontalo pada materi keliling persegi panjang diperoleh 11 siswa atau 78,57 % dari 14 siswa belum memahami materi tersebut. Hal itu terjadi karena siswa sulit memahami keliling persegi panjang.

Dalam pemahaman konsep keliling persegi panjang siswa mengalami kesulitan, sehingga mengakibatkan siswa kurang memahami konsep keliling persegi panjang. Maka ditarik kesimpulan bahwa siswa pada umumnya kurang pemahaman konsep keliling persegi panjang.

Di lihat dari kesulitan siswa memahami konsep keliling persegi panjang maka peneliti mengambil inisiatif untuk menggunakan salah satu media yaitu media petak persegi satuan. Petak persegi satuan ini adalah alat bantu untuk mengetahui panjang dan lebar pada persegi panjang. Melalui

media petak persegi satuan, proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan dan kegiatan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Siswalah yang lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran sedangkan guru hanya memposisikan diri sebagai fasilitator pembelajaran dan melalui media petak persegi satuan siswa tidak merasa kesulitan dalam memahami konsep keliling persegi panjang pada pembelajaran matematika serta siswa akan lebih cepat menerima dan memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka penulis memformulasikan judul: “Meningkatkan Pemahaman Konsep Keliling Persegi Panjang Melalui Media Petak Persegi Satuan Pada Siswa Kelas III SDN 5 Pulubala Kecamatan Pulubala Kabupaten Gorontalo “

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa sulit membedakan panjang dan lebar yang menjadi konsep dasar keliling persegi panjang.
2. Pemahaman siswa tentang konsep keliling persegi panjang masih rendah.
3. Penggunaan media pembelajaran belum optimal.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian singkat pada latar belakang, maka penulis mengangkat permasalahan sebagai berikut: “Apakah melalui media petak persegi satuan dapat meningkatkan pemahaman konsep keliling persegi

panjang pada siswa kelas III SDN 5 Pulubala Kecamatan Pulubala Kabupaten Gorontalo ?”

#### **1.4 Pemecahan Masalah**

Dari uraian masalah singkat di atas, maka salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep keliling persegi panjang di kelas III SDN 5 Pulubala Kecamatan Pulubala Kabupaten Gorontalo melalui media petak persegi satuan. Dengan pemecahan masalah dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
2. Tempelkan karton pada papan tulis.
3. Tempelkan kertas yang berbentuk persegi berukuran 2 cm di atas permukaan karton. Dimulai dengan menempelkan satu petak kertas dari ujung ke samping kanan satu per satu. Dan 3 petak kertas disusun ke bawah.
4. Kemudian tempelkan lagi petak-petak kertas tersebut ke samping kanan dan ke bawah sesuai urutan susunan yang sudah tertempel sehingga membentuk persegi panjang. Oleh karena petak ke samping kanan lebih banyak maka dinamakan panjang dan petak ke bawah lebih sedikit maka dinamakan lebar. Setelah diketahui panjang dan lebar maka akan diketahui pula keliling.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep keliling persegi panjang melalui media petak persegi

satuan di kelas III SDN 5 Pulubala Kecamatan Pulubala Kabupaten Gorontalo.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan memberi manfaat dalam rangka menunjang keputusan Mendiknas No.22 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar, di harapkan juga bermanfaat bagi sekolah, siswa dan bagi penulis sendiri.

### **1. Bagi siswa**

Setelah penelitian ini dilaksanakan diharapkan pemahaman siswa dalam konsep keliling persegi panjang dapat meningkat, sehingga siswa termotivasi untuk selalu mempelajari materi ini dengan sungguh-sungguh semata-mata karena memenuhi rasa ingin tahu, ingin menambah pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan tidak karena terpaksa. Keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal-soal dapat meningkat yang nantinya akan berdampak pada peningkatan pemahaman belajar siswa.

### **2. Bagi Guru**

Untuk menambah pengetahuan dan memberikan inspirasi untuk mengembangkan dan menggunakan alat peraga dalam pembelajaran matematika.

### **3. Bagi Sekolah**

Akan memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah tempat meneliti dan dalam rangka meningkatkan pemahaman konsep kaliling persegi panjang.

#### 4. **Bagi Peneliti**

Menambah wawasan dalam melaksanakan penelitian secara ilmiah dan untuk menambah pengetahuan khususnya tentang media pembelajaran.