

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan ditingkat Sekolah Dasar (SD), dan juga merupakan salah satu mata pelajaran yang dimasukkan dalam ujian nasional. Matematika bagi siswa SD berguna untuk mengembangkan pola pikir serta dasar yang sangat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta merupakan alat bantu untuk memahami ilmu-ilmu lain. Di samping itu belajar matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan yang cukup besar dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika sebagai suatu ilmu yang selalu berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungan yang diatur secara logis, dalam bentuk konsep yang masih abstrak. Konsep yang masih bersifat abstrak itu, sebaiknya dalam proses pembelajaran matematika tidak bisa disamakan dengan mata pelajaran lain. Oleh karena itu, kebenarannya dapat dikembangkan bila dikontekstualkan dengan segala peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Karena pada hakekatnya segala aktivitas kehidupan manusia tidak lepas dari penerapan konsep matematika.

Salah satu konsep matematika yang banyak dijumpai dalam kehidupan anak-anak yakni saat mereka ingin membagikan sesuatu. Misalnya satu kue yang hendak dibagi menjadi dua bagian maka setiap bagian tersebut adalah setengah dari kue itu. Bagian yang tidak utuh ini dimata mereka hanyalah bagian yang tidak

sama tanpa ada alasan atau memikirkan bahwa bagian ini adalah seperdua atau sepertiga dari satu bagian. Begitu pula yang dialami siswa kelas III SDN 6 Telaga, mereka bingung dalam menentukan pembilang dan penyebut dari suatu gambar pecahan. Hal ini bisa disebabkan oleh media dukung yang belum maksimal dalam pembelajaran. Sehingga berakibat kurangnya pemahaman konsep pecahan biasa yang berdampak pada sulitnya siswa menentukan nilai pecahan.

Peneliti memperoleh data nilai siswa kelas III SDN 6 Telaga Kabupaten Gorontalo pada materi pecahan biasa sebagian besar masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dapat dilihat dari 25 siswa ternyata 18 siswa kelas III SDN 6 Telaga dengan presentasi 72% belum paham tentang konsep pecahan biasa.

Untuk mengantisipasi kegiatan belajar mengajar yang hanya didominasi oleh siswa-siswa tertentu saja, dibutuhkan suatu inovasi dalam pembelajaran salah satunya tentang pemilihan media. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran mempunyai fungsi tidak sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Susilana dan Riyana, 2012:9).

Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media audio visual yaitu yang dapat didengar dan dilihat. Audio visual yang dimaksudkan dalam penelitian ini seperti pemanfaatan media *Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor*. Media LCD Proyektor merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika khususnya konsep pecahan biasa. Media Audio Visual yang diproyeksikan melalui LCD Proyektor adalah sebuah alat yang merupakan

gabungan dari LCD Proyektor dengan perangkat elektronik seperti Komputer, Laptop, VCD/DVD Player, dan Vidio player yang akan menghasilkan tampilan yang lebih menarik dan berkesan.

Magnesan (dalam Ariyani dan Haryanto, 2010:35) menyatakan, “10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 50 % dari apa yang dilihat dan didengar, 70 % dari apa yang dikatakan, 90% dari apa yang dilakukan.” Berpijak kepada konsep Magnesan, pembelajaran dengan mempergunakan teknologi audio visual dijamin mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa sebesar 50%, dari pada dengan tanpa menggunakan media. Sebab audio visual dapat melibatkan indera pendengaran dan indra penglihatan siswa. Selain itu audio visual dapat memberikan pesan secara menyeluruh kepada siswa.

Dalam penelitian ini media audio visual yang diproyeksikan dimanfaatkan untuk menampilkan materi lewat paver point serta kaset pembelajaran tentang konsep pecahan. Dimana pada proses pembelajaran nanti akan menyajikan konsep pecahan biasa tentang nilai-nilai pecahan disertai gambar dan tulisannya. Dalam hal ini akan ditampilkan bagaimana sebuah benda akan dibagi dengan ukuran yang sama besar tiap bagian dan setiap bagian itu ada nilainya sebagai contoh satu kue dibagi menjadi dua bagian yang sama besar maka setiap bagian nilainya seperdua atau setengah.

Dengan media audio visual ini siswa dapat tahu dan mengalami langsung melalui apa yang dapat dijelaskan melalui proyeksi LCD. Penggunaan media ini diharapkan mempermudah penyampaian materi pelajaran serta dapat membantu siswa dalam memahami konsep pecahan biasa agar nantinya pada saat mengikuti

evaluasi para siswa tidak akan mengalami hambatan dalam menjawab soal yang berkaitan dengan pecahan.

Berdasarkan uraian-uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti hal ini lebih ke dalam lagi dengan memformulasikan judul: “Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Biasa Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas III SDN 6 Telaga Kabupaten Gorontalo”

1.2. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kurang memahami konsep pecahan biasa
2. Siswa sulit menentukan nilai pecahan
3. Penggunaan media dalam pembelajaran menjelaskan materi pecahan biasa perlu ditingkatkan

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah melalui media audio visual dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan biasa pada siswa kelas III SDN 6 Telaga Kabupaten Gorontalo?

1.4. Cara Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini, maka ditetapkan langkah-langkah pemecahannya, yakni sebagai berikut :

1. Menyiapkan media audio visual

2. Memperkenalkan penggunaan media audio visual
3. Menjelaskan konsep pecahan biasa melalui media audio visual
4. Guru memberikan evaluasi

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan biasa melalui media audio visual pada siswa kelas III SDN 6 Telaga Kabupaten Gorontalo.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yakni sebagai berikut :

1. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang sangat berarti bagi SD yang menjadi tempat penelitian dalam rangka memberi gambaran media audio visual dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran matematika khususnya materi menentukan nilai pecahan biasa dan sebagai pertimbangan juga dalam menentukan kebijakan selanjutnya.

2. Bagi guru

Untuk memberikan rangsangan pada guru untuk menggunakan media audio visual pada materi pecahan.

3. Bagi siswa

Hasil penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi anak didik karena dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan biasa.

4. Bagi penulis

Merupakan sumbangan pengetahuan dalam mengambil keputusan yang tepat untuk membantu siswa dalam penguasaannya terhadap pemecahan soal-soal matematika terutama tentang nilai pecahan.