

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peran penting dalam upaya penugasan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika juga sangat berkaitan erat dengan kehidupan nyata. Maka dari itu, matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari SD untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir kritis, kreatif, logis, sistematis, analitis, serta mampu bekerjasama dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari .

Pembelajaran matematika memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Pelajaran matematika mempunyai peran yang sangat penting di dalam dunia pendidikan, maka haruslah aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat menguasai materi yang telah diberikan. Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, maka perlu adanya bantuan dan bimbingan dalam belajar agar siswa tidak banyak mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran.

Pembelajaran matematika yang diajarkan di SD tidak dapat dipisahkan dengan materi yang diajarkan pada jenjang berikutnya. Dengan demikian, pembelajaran matematika di SD perlu dikuasai oleh siswa secara maksimal. Karena siswa yang tidak memiliki pengetahuan dasar tentang matematika di SD akan sulit belajar matematika pada jenjang pendidikan berikutnya. Hal ini diperlukan agar siswa dapat menguasai kompetensi dasar yang diharapkan dalam pembelajaran matematika.

Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika yang sesuai dengan paradigma baru, diharapkan guru menggunakan benda-benda nyata atau benda konkrit dalam menyampaikan suatu konsep kepada siswa. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru

sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti siswa. Cara tersebut diharapkan mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran. Dengan melihat dan melakukannya secara langsung siswa akan mudah menangkap materi sehingga pembelajaran akan lebih bermakna baik bagi guru maupun siswa.

Berkenan dengan pentingnya pembelajaran matematika di SD, maka optimalisasi pembelajaran matematika di SD perlu dilakukan agar siswa memahami konsep-konsep dasar matematika. Salah satu konsep dasar matematika adalah pecahan yang tidak lepas dari peran guru sebagai pendidik yang mampu menciptakan suatu kondisi yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Salah satu tugas guru adalah membangkitkan siswa untuk melibatkan guru, maka siswa dapat belajar secara aktif, kreatif dan mandiri sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan.

Pemahaman konsep pecahan perlu dimiliki oleh setiap siswa kelas III SD. Hal ini dikarenakan dengan memahami konsep pecahan tersebut akan memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan konsep pecahan.

Namun, kenyataan yang ditemui di lapangan sesuai hasil observasi awal di kelas III SDN No. 33 Kota Selatan adalah dari 36 siswa ada 32 siswa yang kurang memahami konsep Pecahan. Hal ini bukan disebabkan karena soal matematika yang sulit, melainkan disebabkan karena dalam penyajian materi pecahan belum menarik perhatian siswa, pembelajaran masih menggunakan media-media yang kurang kreatif atau bervariasi. Guru hanya menggambarannya di papan tulis untuk pengenalan pecahan, biasanya langsung memperkenalkan angka, seperti pada pecahan $\frac{1}{2}$, 1 disebut pembilang dan 2 disebut penyebut, akhirnya membuat siswa cenderung bosan atau jenuh dengan cara mengajar yang monoton atau tanpa variasi seperti itu. Pembelajaran yang berpusat pada guru tentunya tidak sesuai dengan karakteristik siswa SD yang pada tahap perkembangannya masih suka dengan sesuatu yang bervariasi dan menyenangkan yang dapat menarik perhatiannya untuk belajar, bukan pembelajaran yang tanpa variasi sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran.

Agar pembelajaran matematika dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna dan utuh serta mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka guru harus memilih media yang sesuai dengan materi. Salah satu media yang menarik bagi siswa adalah media berbasis lingkungan. Media berbasis lingkungan adalah media yang keberadaannya sudah ada atau tersedia disekitar kita dan dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan pembelajaran. Sebagai contoh dalam konsep pecahan guru bisa menggunakan barang-barang bekas yang mudah dipakai seperti: botol bekas, kantung plastik, penutup botol, stik es krim, sedotan serta benda-benda yang ada disekitar yang dapat di jangkau oleh guru atau siswa itu sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Penggunaan Media Berbasis Lingkungan Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Pada Siswa Kelas III SDN No. 33 Kota Selatan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah yang dalam penelitian ini adalah :

1. Pemahaman siswa terhadap konsep pecahan masih kurang
2. Penggunaan media Pembelajaran yang belum optimal, menarik, inspiratif, bervariasi, serta kreatif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan media berbasis lingkungan dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SDN No. 33 Kota Selatan?

1.4 Pemecahan Masalah

Masalahnya kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep pecahan di kelas III SDN No.33 Kota Selatan, akan dipecahkan melalui media berbasis lingkungan, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persiapan yaitu guru hendaknya melakukan persiapan hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran

2. Menyiapkan benda-benda yang dijadikan media
3. Guru mengajak siswa untuk memperhatikan materi yang akan dipelajari
4. Memberikan penjelasan terhadap konsep pecahan
5. Menjelaskan langkah-langkah dalam penggunaan media berbasis lingkungan terhadap materi pembelajaran
6. Evaluasi terhadap materi pembelajaran dengan materi penggunaan media berbasis lingkungan

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media berbasis lingkungan dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SDN No.33 Kota Selatan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa: dijadikan umpan balik untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi konsep pecahan di Sekolah Dasar.
2. Guru: sebagai acuan dalam meningkatkan prestasi siswa melalui penggunaan media yang menarik minat belajar siswa dan meningkatkan keterampilan dalam melaksanakan tugas mengajarnya dalam materi Pecahan
3. Sekolah: memberikan sumbangan bagi sekolah tempat yang dijadikan penelitian dan Sekolah Dasar lain dalam meningkatkan profesional guru dan tenaga pendidik yang lain.
4. Peneliti: menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian. Serta memperoleh pengetahuan tentang media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran matematika.