

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika dalam dunia pendidikan bersifat rasional sehingga mendukung perkembangan ilmu lainnya. Hampir di setiap bidang pendidikan memerlukan matematika. Karena matematika adalah alat yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain seperti dalam hal perdagangan, yaitu untuk mengetahui berapa jumlah dan banyaknya suatu objek diperlukan operasi matematika untuk menghitungnya. Operasi matematika terdiri dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Operasi matematika ini tentunya sudah sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu matematika dikatakan sebagai alat pemecahan masalah. Akan tetapi matematika sampai saat ini masih merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa karena selalu memuat simbol-simbol yang abstrak dan sulit di mengerti.

Kegiatan Belajar Mengajar matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga memperoleh kompetensi tentang bahan ajar matematika yang dipelajari. Salah satu materi yang sangat mendasar dalam matematika adalah pecahan. Pecahan mulai diajarkan pada siswa sekolah dasar sejak siswa berada di kelas III. Materi pecahan yang diajarkan pada siswa kelas III yakni materi konsep pecahan sederhana. Dalam mengajarkan pecahan sederhana di kelas III tentu membutuhkan kreativitas yang lebih karena pecahan sederhana merupakan konsep awal tentang pembelajaran pecahan. Penerapan konsep pecahan ini tidak terlaksana dengan baik tentunya pada tahap selanjutnya yaitu operasi pecahan siswa akan mengalami kesulitan.

Dalam kegiatan belajar mengajar konsep pecahan sederhana guru sudah merancang dengan baik strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang tepat dan dapat memotivasi siswa untuk aktif ketika pembelajaran matematika berlangsung. Apabila strategi dan metode pembelajaran sudah disusun dengan baik maka inilah saatnya untuk memilih media yang tepat.

Dalam pemilihan media tentunya guru harus lebih teliti karena media merupakan alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Selama ini dalam pembelajaran konsep pecahan sederhana guru memberikan contoh dengan benda konkrit yaitu menggunakan media kertas yang dibagi dalam beberapa bagian, cara lainnya yang biasa guru gunakan yaitu dengan menggambarkan lingkaran dipapan tulis kemudian mengarsir sebagian dari gambar lingkaran tersebut, contoh lainnya, hal ini baik untuk diterapkan pada pembelajaran namun media ini jika digunakan secara terus menerus siswa akan merasa bosan, hal ini dapat menyebabkan pemahaman siswa tentang konsep pecahan sederhana kurang atau bisa dikatakan bahwa pemahaman siswa tidak akan meningkat.

Sesuai dengan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas III SDN 2 Tilango, bahwa pembelajaran pecahan sederhana di SDN 2 Tilango, perlu menggunakan media yang menarik dan tidak bersifat monoton. Hal ini disebabkan adanya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan sering mengganggu teman yang ada disebelahnya. Hal ini dapat dilihat dari 24 siswa yang mampu memahami konsep pecahan sederhana sebanyak 10 orang atau sekitar 41.66% dan yang tidak mampu memahami 14 orang siswa atau sekitar 58.33%. Untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran konsep pecahan sederhana peneliti menerapkan *puzzle* sebagai media yang akan digunakan. Karena *puzzle* adalah permainan yang melatih kemampuan dalam memecahkan suatu masalah dengan kepedaiaan.

Media yang digunakan secara monoton tentu akan menjenuhkan bukan hanya siswa guru pun akan bosan untuk mengajar dengan cara yang sama. Untuk itu perlu adanya media baru yang menarik untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pecahan sederhana, Media tersebut tingkat kesulitannya haruslah sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa, sekarang ini banyak media-media dibuat dengan semenarik mungkin agar siswa lebih cepat paham dengan apa yang diajarkan. Dari media-media tersebut dipilih media yang tepat. Pemilihan media tersebut ditentukan oleh tingkatan kelas, untuk siswa kelas III sekolah dasar yang merupakan tingkatan kelas rendah atau biasa disebut kelas peralihan dari kelas rendah ke kelas tinggi tentunya membutuhkan media dalam

tingkat kesulitan sedang. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk diajarkan di kelas III dengan materi konsep pecahan sederhana adalah media *puzzle*. Media *puzzle* dipilih karena dirasa cocok dan satu tujuan dengan materi konsep pecahan sederhana yaitu keduanya menggabungkan suatu kepingan-kepingan untuk menjadi sesuatu yang utuh. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti tertarik memformulasikan judul “Penerapan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Sederhana Di Kelas III SDN 2 Tilango Kabupaten Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penerapan media yang bersifat monoton
2. Rendahnya pemahaman siswa pada materi pecahan sederhana

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan tersebut yaitu: “Apakah dengan penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN 2 Tilango”?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN 2 Tilango Kabupaten Gorontalo diterapkanlah media *puzzle*. Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Guru mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan materi konsep pecahan sederhana
2. Menyiapkan media *puzzle* yang hendak digunakan untuk pembelajaran konsep pecahan sederhana
3. Memberikan penjelasan tentang materi konsep pecahan sederhana
4. Menjelaskan langkah-langkah dalam penggunaan media *puzzle* terhadap pembelajaran
5. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menyusun *puzzle* pecahan sederhana dalam kelompok
6. Evaluasi penerapan media *puzzle* pada materi konsep pecahan sederhana

1.5 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan sederhana di kelas III SDN 2 Tilango Kabupaten Gorontalo melalui penerapan media *puzzle*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa: Mampu memahami materi tentang pecahan sederhana dengan menggunakan media yang lebih bervariasi
2. Guru: Menciptakan suasana baru dalam pembelajaran terutama untuk materi pecahan sederhana. Suasana baru tersebut tercipta dari penggunaan media yang lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan saat menerima materi pembelajaran.
3. Sekolah : Memberikan sumbangan pemikiran untuk sekolah tersebut dan sekolah lain tentang media *puzzle* yang baik untuk digunakan untuk materi pecahan sederhana.
4. Peneliti: Sebagai seorang calon guru, peneliti sangat membutuhkan pengalaman dalam memanfaatkan media pada proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti mempunyai pengetahuan yang bermanfaat untuk memilih media yang tepat digunakan didalam kelas pada saat proses pembelajaran.