

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya perkembangan globalisasi menuntut pendidikan Indonesia untuk ikut berkembang mengikuti tuntutan tersebut agar pendidikan lebih maju dan lebih kompetitif baik dalam segi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) maupun psikomotor (prilaku) yang membuat pendidikan semakin bermutu.

Dalam perkembangan pendidikan di era saat ini dalam pelaksanaannya juga mengalami perubahan yang cukup pesat tetapi karena tidak ditunjang dengan pembelajaran yang inovatif mengakibatkan materi yang disampaikan menjadi sukar diterima oleh siswa yang berakibat hasil evaluasi belajar tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal tersebut disebabkan kesulitan para siswa dalam menguasai dan memahami materi serta tidak adanya usaha dari siswa dalam mencari dan menemukan pemecahan masalah yang dihadapi disamping itu pembelajaran yang masih konvensional padahal tuntutan jaman mengharuskan seorang guru untuk lebih inovatif dalam menyampaikan materi sehingga konsep dasar dapat dikuasai siswa sebagai modal dasar dalam memahami materi agar didapat hasil belajar yang memuaskan sehingga berakibat pula pendidikan yang semakin bermutu disamping itu sebagai modal untuk memahami materi yang lebih tinggi tingkat kesukarannya.

Mata pelajaran matematika adalah satu mata pelajaran yang vital dan berperan strategis dalam pembangunan iptek, karena mempelajari matematika

sama halnya melatih pola inovatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Pentingnya ilmu matematika tidak perlu diperdebatkan lagi, karena ilmu Matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, ilmu matematika tidak hanya untuk matematika saja tetapi teori maupun pemakaiannya praktis banyak membantu dan melayani ilmu-ilmu lain.

Matematika, menurut Ruseffendi dalam (Heruman, 2010: 1) adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi dalam (Heruman, 2010: 1) yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

Meskipun ilmu matematika merupakan ilmu yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat umum, namun sering kali ilmu ini dipahami dengan cara yang salah. Ilmu ini sering kali sekedar dipahami sebagai rumus-rumus yang sulit sehingga banyak siswa yang kurang menyukainya. Matematika memang merupakan ilmu yang mengkaji obyek abstrak dan mengutamakan penalaran deduktif. Sifat ilmu matematika yang demikian itu tentu saja akan menimbulkan kesulitan bagi anak-anak usia sekolah dasar (SD) yang mempelajari matematika.

Salah satu materi yang dipelajari dalam pembelajaran matematika adalah pecahan. Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang.

Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai satuan, dan dinamakan sebagai penyebut.

Pemahaman konsep pecahan sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh seorang Ibu membuat sebuah kue yang cukup besar. Kue tersebut dipotong-potong menjadi 16 bagian yang sama besar. Ketika kedua anaknya pulang sekolah, mereka masing-masing makan 2 potong kue. Maka jumlah kue yang dimakan oleh keduanya adalah $\frac{4}{16}$. Oleh karena itu pemahaman konsep pecahan siswa sangat perlu ditingkatkan agar dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan pecahan.

Namun pada kenyataannya pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV SD N Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen masih rendah. Hal ini terbukti dengan data nilai ulangan harian siswa pada pokok bahasan pecahan $\pm 50\%$ berada di bawah KKM. Penyebab rendahnya pemahaman konsep pecahan karena dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Dimana guru menjelaskan materi tanpa menggunakan media yang lebih dominan dengan ceramah kemudian siswa mengerjakan soal latihan secara individu tanpa bimbingan dari guru.

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika pada topik pecahan salah satunya adalah media blok pecahan dan media realita (benda nyata). Media blok pecahan merupakan media yang terbuat dari kardus atau kertas yang dapat dibentuk lingkaran. Bentuk lingkaran tersebut dapat dibagi menjadi beberapa bagian. Untuk menunjukkan adanya pecahan bentuk lingkaran tersebut dapat diberi warna berbeda atau diberi arsir. Bagian yang diberi warna berbeda

atau diarsir merupakan bagian yang dijadikan pembilang sedangkan bagian yang utuh keseluruhan merupakan penyebutnya.

Kelebihan dari media blok pecahan ini lebih mudah dalam pembuatannya serta lebih menarik perhatian siswa karena dibuat dengan berwarna-warni. Media blok pecahan ini berbentuk lingkaran lebih cocok digunakan untuk menjelaskan tentang konsep pecahan karena memudahkan guru atau siswa dalam memotong atau membagi lingkaran tersebut menjadi beberapa bagian. Misalnya siswa membandingkan pecahan $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$ dengan melihat besarnya potongan dari blok pecahan tersebut pemahaman siswa lebih tepat mana yang lebih besar karena pembelajaran lebih konkret .

Sedangkan media realita merupakan media pembelajaran yang berasal dari benda-benda nyata yang ada di sekitar kita yang dapat dipotong-potong menjadi beberapa bagian. Misalnya kue donat dipotong menjadi tiga bagian kemudian satu dari tiga bagian tersebut dimakan, maka satu bagian yang dimakan tersebut merupakan pembilang dan tiga bagian atau kue donat yang utuh merupakan penyebut. Benda lain yang dapat digunakan untuk pembelajaran pecahan misalnya apel, semangka, melon, dan benda yang bentuknya bulat penuh. Penggunaan media realia dalam pembelajaran pecahan juga dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan hadirnya media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam belajar. Anak-anak pada umumnya menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan sehingga enggan untuk belajar. Namun dengan hadirnya media

pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa untuk belajar. Jika siswa sudah mulai tertarik maka ia akan termotivasi untuk belajar. Pembelajaran pun akan terasa lebih menyenangkan sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengambil judul “**Pengaruh Penggunaan Media Blok Pecahan dan Media Realita Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas IV SD Negeri Pilang 1 Masaran Sragen Tahun Pelajaran 2012/ 2013**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen masih rendah.
2. Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran dalam memperjelas konsep pecahan.
3. Pembelajaran cenderung *teacher centered* sehingga keaktifan atau keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang..

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah maka pembatasan masalah di dalam penelitian ini adalah :

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan media blok pecahan dan media realia .
2. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini dibatasi pada pemahaman konsep pecahan.

3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV SD Negeri Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2012/2013.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut di atas maka didapat rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut: penggunaan media blok pecahan berpengaruh lebih baik terhadap pemahaman konsep pecahan dibanding media realita pada siswa kelas IV SD Negeri Pilang 1 Masaran Sragen tahun pelajaran 2012/2013.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media blok pecahan dan realita terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV SD Negeri Pilang 1 Sragen tahun pelajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan tersebut di atas maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini antara lain :

- a. Sebagai sumbangan karya ilmiah bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bagi guru (pendidik).
- b. Sebagai referensi bagi penelitian lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran media blok pecahan dan media realia serta pengaruhnya terhadap pemahaman konsep pecahan.

b. Bagi Siswa

- 1) Menjadikan pembelajaran matematika pada siswa lebih bermakna.
- 2) Menjadikan siswa termotivasi untuk belajar lebih giat sehingga prestasi belajar matematika meningkat.

c. Bagi Sekolah

- 1) Bagi sekolah terdorong melaksanakan pembelajaran inovatif.
- 2) Dapat memberi masukan kepada sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran.