

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan terdiri dari berbagai jenjang namun jenjang pendidikan yang paling utama dan paling dasar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan Sekolah Dasar. Menurut Desi (2015:16) Sekolah Dasar merupakan salah satu penyelenggara tingkat pendidikan yang mengembangkan potensi siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara memuaskan guna menghadapi tuntutan pendidikan dan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Guru dalam pembelajaran menggunakan metode, pendekatan dan teknik mengajar yang relevan. Selain itu guru juga menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar. Sehingga guru dapat kreatif, aktif dan inovatif untuk menciptakan perkembangan baru di dunia pendidikan.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Depdiknas, 2006: 13). Maksud pendapat tersebut pelajaran matematika harus diberikan dari sekolah dasar supaya dapat membekali siswa untuk menghadapi sekolah tingkat selanjutnya. Supaya dalam tingkat lanjutan siswa dapat mengikuti dan memahami pembelajaran matematika dengan baik.

Standar kompetensi ini juga menggambarkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan matematika untuk memecahkan masalah lalu mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram dan media yang lain (Depdiknas, 2006: 17). Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika memiliki pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Guru sebagai seorang pendidik dituntut untuk profesional, menguasai segala kemampuan dan keterampilan terutama unsur-unsur yang mendukung dalam pembelajaran agar

mampu menyampaikan bahan pembelajaran dengan baik dan bermakna kepada siswa.

Oleh karena itu, pembelajaran matematika di SD tidak terlepas dari hakikat matematika dan hakikat dari peserta didik tersebut. Media diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Sanjaya (2008: 204) media adalah alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Maka dari itu dalam mengenalkan konsep bilangan matematika pada anak usia dini sebaiknya menggunakan media yang konkrit sehingga anak lebih mudah untuk memahami dan untuk lebih mengerti.

Agar siswa dapat memahami matematika dengan baik di perlukan konsep dasar matematika yang diajarkan di SD, untuk memudahkan hal tersebut maka diperlukan media matematika, salah satunya adalah media manipulatif pada siswa SD yang cara berfikirnya masih bersifat kongkrit. Dalam penelitian ini akan menggunakan media manipulatif yang efektif untuk siswa SD dalam pembelajaran matematika. Menurut Hardiyana (2010: 8).

Media manipulatif adalah alat bantu pelajaran yang digunakan oleh guru dalam menerangkan materi pelajaran dan berkomunikasi dengan siswa, sehingga mudah memberi pengertian kepada siswa tentang konsep materi yang diajarkan dengan menggunakan benda-benda yang didesain seperti benda nyata yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, seperti buah-buahan, binatang, alat transportasi berupa mainan dan manik-manik yang dengan mudah diutak-atik diubah-ubah.

Media manipulatif dalam pembelajaran matematika di SD adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan terutama untuk menjelaskan konsep dan prosedur matematika. Pembelajaran matematika SD agar mudah dipahami oleh siswa maka diperlukan media yang menarik misalnya terbuat dari bahan karton, kertas, kayu, kawat, kain, dll. Sementara itu menurut Sadiman (2002: 9) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Bahan-bahan itu dapat dipegang, dipindah-pindah, dipasang, dibolak-balik diatur, dilipat atau dipotong oleh siswa, Bahan ini berfungsi untuk menyederhanakan konsep yang sulit atau

sukar, menyajikan bahan yang relatif abstrak menjadi lebih nyata, menjelaskan pengertian atau konsep secara lebih konkret.

Media manipulatif merupakan benda-benda, alat-alat, model, atau mesin yang dapat digunakan untuk membantu dalam memahami selama proses pemecahan masalah yang berkaitan dengan suatu konsep atau topik matematika (Amir 2014: 82-83). Penelitian ini akan menerapkan salah satu media manipulatif yaitu media *Board shard* untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pembelajaran matematika. Media *board shard* adalah alat peraga yang dirancang khusus untuk membantu siswa dalam memahami materi khususnya pecahan dalam pembelajaran matematika. Bentuk media ini berupa papan kayu atau seterefoam yang tipis yang berbentuk persegi panjang yang disusun secara mendatar maupun menurun yang disesuaikan dengan jumlah angka pecahan 1 sampai dengan $\frac{1}{10}$. Penerapan media ini, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, sehingga siswa dapat terlibat aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan optimal.

Tidak hanya dengan menggunakan media manipulatif saja peneliti juga melakukan Pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Menurut Kemendikbud (2013: 1).

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.

Pendekatan saintifik merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang berupaya untuk mengarahkan siswa agar aktif membangun pengetahuannya. Menurut Rusnilawati (2016: 2) Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam

mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru sehingga peserta didik akan lebih mandiri. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

Pendapat hasil belajar menurut Supardi (2012: 2) menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang rendah disebabkan oleh banyak hal, seperti: kurikulum yang padat, media belajar yang kurang efektif, strategi dan metode pembelajaran yang dipilih oleh guru kurang tepat, sistem evaluasi yang buruk, kemampuan guru yang kurang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, atau juga karena pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga siswa tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal penelitian pada nilai ulangan matematika siswa kelas IV di SDN Tunggulsari 1 Surakarta, diperoleh nilai rata-rata siswa kelas sebesar 48,57.

Berdasarkan berbagai faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika tersebut, dapat diasumsikan bahwa faktor utama yang menyebabkan rendahnya mutu pembelajaran matematika karena kekurangan ketepatan guru dalam memilih pendekatan pembelajaran dan kekurangan kemampuan guru dalam memotivasi belajar siswa. Faktor pendekatan belajar dan motivasi merupakan faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, terlebih lagi untuk pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan objek yang dipelajari dalam matematika bersifat abstrak, sementara daya pikir siswa SD pada umumnya masih bersifat konkret. Pada usia siswa sekolah dasar belum berkembang secara optimal kemampuan abstraksinya.

Pengertian pecahan menurut Heruman (2007: 43) adalah bagian dari sesuatu yang utuh. Sedangkan 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 penyebut. Berdasarkan

pendapat tersebut Pecahan adalah bagian dari sesuatu yang utuh yang bisa dibagi menjadi beberapa bagian.

Menurut Hudojo (2014:2) ada beberapa tahapan dari teori Bruner sebagai berikut: 1) tahap enaktif; pada tahap ini pengetahuan dipelajari secara aktif dengan menggunakan benda-benda konkret atau dengan menggunakan situasi nyata, 2) tahap ikonik; pada tahap ini pengetahuan dipresentasikan dalam bentuk bayangan visual atau gambar yang menggambarkan kegiatan konkret yang terdapat pada tahap enaktif, dan 3) tahap simbolik; pada tahap ini pengetahuan dipresentasikan dalam bentuk simbol-simbol. Pengetahuan dalam pembelajaran sangat penting bagi siswa karena akan meningkatkan hasil belajarnya maka dari itu harus adanya media pembelajaran yang baik supaya dapat menunjang belajar siswa tersebut.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, sampai sekarang ini matematika masih sering dianggap sulit oleh siswa. Hal ini disebabkan mereka mengalami kesulitan-kesulitan seperti kesulitan dalam memahami materi, kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika, pembelajaran yang membosankan. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk belajar sehingga akan memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi di SDN Tunggulsari 1 Surakarta terutama kelas IV guru jarang sekali menggunakan media terutama dalam proses pembelajaran matematika. Guru lebih sering menggunakan media papan tulis sebagai media untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran, berdasarkan media yang digunakan itu hanya biasa saja maka hasil belajar siswa jadi menurun atau rendah. Hal ini disebabkan karena siswa bosan dengan tidak ada penyampaian materi dengan hal yang baru yaitu dengan menggunakan media matematika sehingga mereka cenderung malas untuk memecahkan persoalan dalam matematika.

Dari permasalahan tersebut penerapan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa

khususnya pada pembelajaran matematika. Penerapan media pembelajaran diharapkan siswa dapat terlibat langsung dan berperan aktif dalam mendemonstrasikan suatu materi pada pembelajaran matematika. Selain itu, penerapan media juga dapat meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna dan berarti dalam kehidupan siswa dan menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan Riana (2013:1) yang berjudul penggunaan media manipulatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika sekolah dasar mengalami ketuntasan belajar 100%. Sedangkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ristanti (2016: 1) yang berjudul Peningkatan motivasi dan ketrampilan hitung pecahan decimal melalui media manipulative pada pembelajaran tematik integrative SD memperoleh rata-rata skor total 87,05 dengan klasifikasi sangat tinggi. Oleh karena itu peneliti akan menggunakan media manipulatif supaya dapat memberikan hasil belajar yang baik. Peneliti menggunakan media *board shard* adalah sebuah media manipulatif yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa memahami konsep pecahan dengan lebih baik. Dengan cara yang mudah diterapkan, media *board shard* pada pembelajaran Pecahan diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan bagi siswa kelas IV SD N Tunggulsari 1 Surakarta. Media *board shard* ini berisi angka yang berhubungan dengan materi pecahan.

Selain media pembelajaran yang tepat, pemilihan pendekatan juga harus diperhatikan guru. Melalui pendekatan saintifik tersebut diharapkan siswa mendapat pengalaman belajar sendiri sehingga siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Dengan pembelajaran menggunakan media manipulatif *board shard* dan menggunakan pendekatan saintifik pembelajaran di dalam kelas akan menyenangkan dan inovatif. Karena dengan pembelajaran seperti itu siswa dapat memberikan hasil belajar yang baik serta guru lebih mudah

mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu peneliti menggunakan media *board shard* dengan pendekatan saintifik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang kurang inovatif.
2. Kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
3. Kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Matematika.
4. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran Matematika.
5. Kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran dan pendekatan pada proses pembelajaran mata pelajaran Matematika.
6. Beberapa siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran.
7. Rendahnya hasil belajar siswa sehingga keberhasilan siswa dalam belajar matematika sangat minim.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Pendekatan pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada pendekatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik.
3. Guru menggunakan media board shard untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pecahan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah pembelajaran pecahan menggunakan media *board shard* dengan pendekatan saintifik dapat mencapai ketuntasan belajar pada aspek hasil belajar siswa kelas IV di SDN Tunggulsari 1 Surakarta?
2. Apakah rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *board shard* dengan pendekatan saintifik lebih baik dari rata-rata hasil belajar yang diajar dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan buku siswa kelas IV di SDN Tunggulsari II Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah pembelajaran pecahan menggunakan media *board shard* dengan pendekatan saintifik dapat mencapai ketuntasan belajar pada aspek hasil belajar siswa kelas IV di SDN Tunggulsari 1 Surakarta.
2. Untuk mengetahui apakah rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media *board shard* dengan pendekatan saintifik lebih dari rata-rata hasil belajar yang diajar dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan buku siswa kelas IV di SDN Tunggulsari II Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat untuk mengembangkan keilmuan khususnya pada pembelajaran pecahan. Hasil penelitian ini akan bermanfaat untuk mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan dalam pembelajaran matematika materi pecahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Sebagai sarana untuk mempermudah siswa dalam belajar pecahan.

- 2) Sebagai sarana untuk membangkitkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pecahan.
- b. Bagi Guru
- 1) Sebagai sarana untuk mengembangkan media pembelajaran pecahan yang baik.
 - 2) Sebagai sarana untuk meningkatkan ketrampilan guru mengajar dalam menggunakan pendekatan saintifik
 - 3) Memperluas wawasan dan pengetahuan guru mengenai penggunaan media manipulatif *board shard* pada peserta didik kelas IV di SD N Tunggulsari 1 Surakarta.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Sebagai sarana untuk mengembangkan kualitas sekolah.
 - 2) Sebagai sarana pendukung media pembelajaran pecahan di sekolah.
 - 3) Mendukung penggunaan media sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai pencapaian visi sekolah.
- d. Bagi Peneliti Lain
- 1) Peneliti lain dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian yang relevan.
 - 2) Memberikan pengalaman lapangan dan menambah pengalaman mengajar tentang penerapan media manipulatif *board shard* dan pendekatan saintifik.