

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi manusia karena manusia lahir dalam keadaan tidak berdaya tidak langsung dapat berdiri sendiri, dan tidak dapat memelihara dirinya sendiri. Manusia pada saat lahir sepenuhnya memerlukan bantuan orang tuanya, karena itu pendidikan merupakan bimbingan orang dewasa mutlak diperlukan manusia. Seperti yang diungkapkan oleh Mudyahardjo (2003:10)

Bahwasanya pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peranan dalam berbagai aspek hidup secara tepat di masa yang akan datang.

Dengan demikian pendidikan dapat dilaksanakan di Sekolah dan di luar sekolah. Sekolah Dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang sistem pelaksanaannya mengacu pada kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2006 yang lebih dikenal dengan sebutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP ini mengembangkan semua mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Matematika .

Pembelajaran Matematika masih sering dianggap sulit oleh sebagian besar siswa termasuk siswa Sekolah Dasar, hal tersebut dipengaruhi oleh faktor materi dan proses pembelajaran. Dari segi materi, menurut Gravemeijer (Darhim dan Samion, 2005: 11) Matematika merupakan ilmu yang abstrak. Pandangan bahwa Matematika itu abstrak juga dikemukakan Ernest dan Ruseffendi (dalam Darhim dan Samion, 2005: 11), bahwa bagi anak-anak Matematika akan semakin terasa abstrak jika materinya dibuat jauh dari kehidupan sehari-hari. Selain faktor materi, sulitnya Matematika juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.

Kenyataan di kelas II SDN Pasirkanyere penggunaan media kurang maksimal. Hal ini berpengaruh pada prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika khususnya materi pokok tentang konsep membandingkan panjang benda belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Terlihat dengan perolehan hasil belajar siswa yang mencapai rata-rata 60 di bawah rata-rata KKM. Padahal KKM yang telah ditetapkan di SD Negeri Pasirkanyere yaitu 75. Pada kenyataannya siswa belum mampu memahami konsep membandingkan panjang benda sesuai dengan tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas 2006: 56) dengan standar kompetensi memahami membandingkan panjang benda

Rendahnya hasil belajar siswa tentang konsep membandingkan panjang benda penyebabnya antara lain kurangnya pemahaman siswa. Selain itu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat guru belum mengacu pada komponen yang terdapat dalam kurikulum 2006. Sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran, isinya tidak terfokus pada materi pembelajaran, siswa umumnya hanya mengetahui dari penjelasan guru saja tanpa disertai dengan penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa kurang memahami konsep yang telah diperolehnya serta tidak dapat bertahan lama dalam ingatan siswa yang mengakibatkan siswa tersebut tidak dapat menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan konsep membandingkan panjang benda.

Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam konsep membandingkan panjang benda diperlukan suatu media. Salah satu fungsi media untuk membantu memudahkan pemahaman siswa dalam konsep membandingkan panjang benda adalah media konkret sekitar, misalnya bentuk papan tulis, buku, kalender, meja dan sebagainya. Guru mampu dalam menyusun RPP pembelajaran Matematika dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dan harus meningkatkan pemahaman siswa, tentang konsep membandingkan benda melalui benda konkret di sekitar kelas di SD Negeri Pasirkanyere Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya.

Media adalah alat komunikasi (Depdikbud, 1991:343). Sedangkan sekitar lingkungan menurut Hamalik dalam Zulkifly (2006: 52) adalah tempat yang konkret untuk kepentingan manipulasi, konstruksi dan kerlibatan aktif, dan merupakan faktor penting dalam proses rangsangan timbal balik terhadap individu.

Penggunaan media di sekitar dalam pengajaran konsep membandingkan panjang benda ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dari keseluruhan proses belajar mengajar, karena di lingkungan sekitar banyak benda-benda yang diukur dan ditimbang sesuai dengan satuan ukur masing-masing.

Menurut Imam, dkk (2004:90), bahwa penggunaan media dalam pembelajaran, diantaranya:

1. Mengamati lingkungan sekitar dalam kelompok kecil.
2. Memahami benda-benda yang berada pada lingkungan.

Dengan demikian penggunaan media sekitar sangat cocok digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam konsep membandingkan panjang benda di kelas II, karena, lingkungan sekitar merupakan media konkret untuk kepentingan manipulasi, konstruksi dan keterlibatan siswa secara aktif.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Panjang Benda melalui Penggunaan Media Konkret Sekitar Kelas (Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran Matematika di Kelas II SD Negeri Pasirkanyere Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya)”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Pembelajaran Matematika di kelas II Sekolah Dasar Negeri Pasirkanyere khususnya tentang membandingkan panjang benda, belum dilaksanakan secara efektif. Dalam hal ini, pembelajaran Matematika tentang membandingkan panjang benda, siswa hanya menerima dan

menghapal konsep, siswa kurang diarahkan untuk mengalami langsung dengan objek sebenarnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan peneliti mengidentifikasi permasalahan seperti di bawah ini.

- a. Masalah kemampuan guru dalam merancang RPP melalui media konkret sekitar kelas di kelas II SD Negeri Pasirkanyere Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya.
- b. Masalah kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran Matematika melalui media konkret sekitar kelas di kelas II SD Negeri Pasirkanyere Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya.
- c. Daya tangkap siswa kelas II SD Negeri Pasirkanyere Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya dalam pembelajaran Matematika kurang maksimal.

2. Rumusan Masalah

- a. Rumusan masalah secara umum

Secara umum permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah peningkatan pemahaman siswa tentang konsep membandingkan panjang benda melalui penggunaan media konkret sekitar kelas di kelas II SD Negeri Pasirkanyere Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya ”

- b. Rumusan masalah secara khusus

Secara khusus permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kemampuan guru dalam menyusun rencana pembelajaran Matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep membandingkan panjang benda melalui media konkret sekitar kelas di kelas II SD Negeri Pasirkanyere Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya ?
- 2) Bagaimana kemampuan guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran Matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep membandingkan panjang benda melalui media

konkret sekitar kelas di kelas II SD Negeri Pasirkanyere Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya ?

- 3) Bagaimana peningkatan pemahaman siswa tentang konsep membandingkan panjang benda melalui media konkret sekitar kelas di kelas II SD Negeri Pasirkanyere Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran penggunaan media benda sekitar dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang membandingkan panjang benda di kelas II SD Negeri Pasirkanyere Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya .

2. Tujuan Khusus

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran Matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep membandingkan panjang benda melalui media konkret sekitar kelas di kelas II SD Negeri Pasirkanyere Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya .
- b. Meningkatkan kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep membandingkan panjang benda melalui media konkret sekitar kelas di kelas II SD Negeri Pasirkanyere Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya .
- c. Meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep membandingkan panjang benda melalui media konkret sekitar kelas di kelas II SD Negeri Pasirkanyere Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara Teoritis

Manfaat penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan media benda sekitar kelas dalam pembelajaran membandingkan panjang benda.

2. Manfaat secara Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yang terkait, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, akan membantu meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika tentang konsep membandingkan panjang benda.
- b. Bagi guru, penelitian ini akan menambah wawasan dalam menggali dan mengembangkan media pembelajaran Matematika khususnya konsep membandingkan panjang benda .
- c. Bagi lembaga, penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan penting bagi para guru yang ingin mengembangkan media pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan, untuk keperluan pembelajaran Matematika .

E. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I Pendahuluan terdiri dari Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran Dan Hipotesis Penelitian terdiri dari Pembelajaran Matematika di SD, Media Konkret Sekitar Sekolah dalam Pembelajaran Matematika , Pengertian Pemahaman, Kerangka Beripikir, Anggapan Dasar, Hipotesis Tindakan.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari Metode Penelitian, *Setting* Penelitian, Definisi Operasional, Variabel Penelitian, Prosedur Penelitian, Prosedur Penelitian, Sarana dan Peralatan yang Digunakan dalam Penelitian,

Jenis dan Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data Penelitian, Kriteria Keberhasilan.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. BAB V Kesimpulan dan Saran, Daftar Pustaka, Lampiran – Lampiran