

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan di seluruh dunia. Negara yang tidak peduli akan pentingnya pendidikan matematika sebagai prioritas utama dalam kehidupan akan tertinggal dari kemajuan segala bidang dibanding Negara lainnya yang memberikan tempat bagi matematika sebagai subjek yang sangat penting bagi kehidupan. Oleh karena itu, matematika di Indonesia, sudah diperkenalkan sejak bangku sekolah dasar. Disebutkan dalam BSNP bahwa matematika perlu diberikan pada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan kerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang tidak pasti, berubah, dan kompetitif.

Secara detail, dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2016 (dalam Masykur dan Fathani 2009, hlm. 52) dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Pada rumusan tujuan pembelajaran matematika di sekolah tersebut, memberikan kejelasan bagi guru untuk semaksimal mungkin mewujudkan tujuan tersebut dalam pembelajaran matematika. Menurut Ibrahim (dalam Daryanto 2016, hlm. 3) Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara professional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat.

Pada salah satu tujuan matematika adalah memahami konsep matematika, indikator pemahaman konsep dari taksonomi Bloom yang dikemukakan oleh Anderson, dkk (dalam Kesuma 2011, hlm. 27) adalah siswa mampu menginterpretasi, menyontohkan, mengklasifikasi, mengikhtisarkan, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. Peserta didik dapat dikatakan memahami suatu konsep bukanlah pada saat ia mengerjakan soal dengan benar, karena hal ini mungkin sebuah kebetulan atau dikerjakan karena telah hafal di luar kepala. Memahami berarti telah melakukannya dengan benar, sering kali direfleksikan ke dalam keadaan, mampu menjelaskan mengapa keterampilan atau pengetahuan tertentu adalah benar atau salah ketika diterapkan dalam keadaan tertentu.

Berdasarkan hasil observasi hasil belajar matematika siswa kelas III SDN S Kota Bandung masih rendah, berikut data hasil belajar matematika siswa dari 37 siswa hanya 15 orang siswa yang memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70. Presentase ketuntasan yang didapat dari 37 siswa adalah 40,54% dan siswa yang belum tuntas adalah 59,46%. Hal ini terjadi karena media yang digunakan belum membantu memperjelas pemahaman konsep matematika sehingga pembelajaran matematika yang diterapkan kurang bermakna. Faktor lain yang mempengaruhi hal tersebut adalah peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Ibrahim (dalam Anggraini, 2016, hlm 306) pemahaman konsep matematika menunjuk kepada kemampuan peserta didik untuk menghubungkan

Fauziah, 2017

*PENGGUNAAN MEDIA REALIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

gagasan dalam matematika dengan gagasan yang mereka ketahui, untuk menggambarkan situasi matematika dalam cara-cara yang berbeda, dan untuk menentukan perbedaan antara penggambaran. Sehubungan dengan hal tersebut untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika dibutuhkan sarana penunjang bagi peserta didik agar memahami konsep yang bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan pandangan Heruman (2013, hlm. 1) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar masih berada pada fase operasional konkret sehingga diperlukan media atau alat peraga untuk membantu memperjelas konsep yang abstrak. Media pembelajaran tersebut selain harus menarik perhatian siswa, juga harus dapat menunjang tujuan pembelajaran matematika.

Hal tersebut diperkuat oleh Bruner (dalam Arsyad 2013, hlm. 10) melalui teorinya mengungkapkan bahwa dalam proses belajar anak sebaiknya menggunakan alat peraga. Dengan alat peraga, anak akan melihat langsung adanya keteraturan dan struktur yang terdapat pada benda tersebut. Brunner (dalam Lestari 2013, hlm. 131) mengemukakan bahwa,

anak dalam proses belajar matematika, melalui 3 tahap, yaitu: (1) Tahap Enaktif, Pada tahap ini anak belajar konsep dengan secara langsung terlibat dalam memanipulasi (mengutak-atik) objek kongkret, menyusun, menjejerkan, dan bentuk-bentuk lainnya, (2) Tahap Ikonik, Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan anak adalah menyimpan peristiwa atau benda dalam bentuk mental berupa gambar dari objek yang di manipulasinya, pada tahap enaktif walaupun benda-benda kongkret itu tidak lagi berada dihadapannya, (3) Tahap Simbolik, Pada tahap ini anak dapat mengutarakan bayangan mental tersebut dengan menggunakan simbol-simbol, lambing-lambang atau kata-kata. Pada tahap ini anak sudah mampu memahami dan menggunakan simbol-simbol bahasanya.

Gambaran permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika perlu diperbaiki guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep matematika. Mengingat pentingnya matematika maka diperlukan pembenahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru yaitu dengan menggunakan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep matematika. Salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika adalah media realia. Rahadi (dalam Kuslinda 2013, hlm.6) Media Realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Media Realia sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda

**Fauziah, 2017**

**PENGGUNAAN MEDIA REALIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tertentu. Selain observasi dalam kondisi aslinya. Media Realia juga dapat di modifikasi sebagai *cuteways* (potongan benda) *spiecimen* (benda contoh) dan *exhibit* (pameran).

Media realia adalah media nyata seperti apa adanya tanpa merubah wujud aslinya. Dengan memanfaatkan media nyata sekitar akan meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran karena objek dan kejadian menjadi bahan pengajaran secara realistik yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Media realia yang berperan dan membimbing peserta didik dalam memahami materi pelajaran mampu meletakkan dasar-dasar konsep yang abstrak menjadi konsep yang konkret.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dalam penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Media Realia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Secara umum, permasalahan yang akan diteliti melalui penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah Penerapan Media Realia untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas III Sekolah Dasar?” kemudian, untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan tersebut, maka secara khusus dibuat beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah langkah-langkah penggunaan media realia untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimanakah peningkatan pemahaman konsep matematis siswa kelas III sekolah dasar dalam pembelajaran dengan menggunakan media realia?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah “Pengembangan Media Realia dapat Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Kelas III Sekolah dasar”. Kemudian, tujuan khusus penelitian ini terdiri dari pertanyaan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan media realia untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas III sekolah dasar.

2. Mendeskripsikan peningkatan pemahaman konsep matematis siswa III sekolah dasar dalam pembelajaran dengan mengembangkan media realia.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penggunaan media realia dalam pembelajaran menstimulus peserta didik menemukan pemahaman konsepnya sendiri melalui pengalaman belajar langsung dengan benda-benda nyata. Dalam proses informasi mengenai materi yang akan dipelajari, peserta didik memulainya dengan benda-benda kongkret yang ada di sekitar.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pada beberapa konteks kepentingan berikut.

- 1) Bagi peneliti

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan dorongan bagi peneliti untuk berusaha melakukan inovasi dalam setiap kegiatan pembelajaran yang tengah berlangsung serta dapat memberikan pengalaman dalam mengimplementasikan sebuah metode ajar yang kreatif dan inovatif bagi siswa.

- 2) Bagi guru

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar yang kreatif dan inovatif, terutama dalam meningkatkan profesinya diantaranya penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika.

- 3) Bagi siswa

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan dalam menemukan konsep, memahami konsep yang tengah dipelajarinya dengan lebih mudah, belajar dengan lebih aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

4) Bagi sekolah

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pedoman atau referensi dalam rangka memecahkan kesulitan yang dialami oleh peserta didik serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung pada sekolah tersebut.

5) Bagi peneliti lain

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru sebagai upaya pemecahan masalah belajar yang dialami siswa serta menambah referensi mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas.

6) Bagi pengambil kebijakan

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat mengetahui berbagai kesulitan belajar yang dialami siswa secara umum serta memberikan gambaran nyata mengenai pelaksanaan PTK di sekolah dasar.