

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu tema yang sangat menarik untuk dikaji. Karena pada pembelajaran matematika di SD sangat berbeda dengan di satuan pendidikan setelahnya. Anak usia SD pola pikirnya belum berkembang secara formal dan masih berada pada tahapan operasional konkret. Pada tahap ini siswa hanya bisa melakukan hal yang menurutnya nyata dan belum bisa membayangkan secara abstrak. Sesuai dengan teori Piaget (Dahar, 2011, hlm. 138) yang mengemukakan bahwa periode operasional konkret adalah umur 7-11 tahun. Tingkat ini merupakan permulaan berpikir rasional. Ini berarti anak memiliki operasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah yang konkret.

Menyikapi hal tersebut tentunya dalam pembelajaran matematika perlu ada media konkret untuk penunjang proses pembelajaran. Karena media dalam pembelajaran diperlukan untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan pemahaman siswa dan meminimalisir kesalahpahaman konsep. Salah satunya menggunakan media pembelajaran berbasis *Multimedia Flash*.

Multimedia Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan dari *adobe system*. Multimedia ini bisa dijadikan sebuah media di dalam pembelajaran, karena didesain dengan animasi 2 dimensi dan gambar-gambar yang akan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. (Subarki, 2013, hlm.2)

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya pembelajaran matematika membutuhkan media pembelajaran terutama dalam konsep Bangun Datar. Hal tersebut dapat mempermudah dalam menghitung luas

bangun, menghitung keliling bangun, dan sebagainya. Media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih baik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SD melalui proses observasi langsung, wawancara kepada guru, dan test awal terhadap siswa, menunjukkan tingkat pemahaman siswa terkait konsep bangun datar sangat rendah. Dari 30 orang siswa yang ada di kelas V SD hanya 3-5 orang siswa saja yang memahami konsep bangun datar. Hal tersebut membuktikan bahwa ada banyak kesulitan yang dialami siswa tentang konsep bangun datar. Hal ini dikarenakan, guru menyampaikan pembelajaran hanya menggunakan media buku paket tanpa ada media yang lain sebagai penunjang pembelajaran dan guru hanya menyampaikan inti dari pembelajarannya saja tanpa menjelaskannya terlebih dahulu. Contohnya, pada konsep bangun datar, dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa guru hanya memaparkan rumus-rumusnya saja di papan tulis, tanpa menjelaskan terlebih dahulu sifat-sifat bangun datar. Hal tersebut membuat siswa kurang memahami konsep seputar bangun datar. Kurangnya pemahaman konsep ini tidak boleh diabaikan. Jika tidak ditangani maka siswa akan membawa pola pikirnya kedalam pemahaman tertentu.

Menurut Rostina (2013, hlm 3), media memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya.

Dari pemaparan tersebut, dipandang perlu dilaksanakan peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa terkait materi bangun datar di kelas V SDN Rawa Badak Utara 23 Kecamatan Koja kota Jakarta Utara. Melalui kegiatan penelitian tindakan kelas, peneliti akan menggunakan media pembelajaran berbasis *Multimedia Flash*. Karena media pembelajaran dengan tayangan animasi *Flash* diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami konsep bangun datar.

PGSD UPI Kampus Serang

Lupitasari Awaliyah, 2017

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA KONSEP BANGUN DATAR

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

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, ditemukan beberapa masalah seperti guru menyampaikan pembelajaran hanya menggunakan media buku paket tanpa ada media yang lain sebagai penunjang pembelajaran, guru hanya menyampaikan inti dari pembelajarannya saja tanpa menjelaskannya terlebih dahulu, dan guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa hanya menyampaikan rumus-rumus saja tanpa menggunakan media. Adapun faktor lain yaitu banyak siswa yang berasumsi bahwa matematika itu sulit dan membosankan. Hal ini terbukti dari perolehan nilai siswa. Dari 30 siswa terdapat 36% siswa yang lulus dalam mata pelajaran matematika dan hanya 30% yang aktif di dalam kelas. Sementara itu terkait perolehan hasil belajar, sebagian besar siswa kelas V SDN Rawa Badak Utara 23 menunjukkan nilai yang masih di bawah KKM (<65) dalam pembelajaran matematika pada konsep bangun datar. Oleh karena itu permasalahan utama penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar pada pembelajaran matematika di SDN Rawa Badak Utara 23.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka dapat dirumuskan bahwa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *Multimedia Flash* pada pembelajaran matematika konsep bangun datar di kelas V SDN Rawa Badak Utara 23?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan pemahaman siswa kelas V SDN Rawa Badak Utara 23 terhadap konsep bangun datar dalam pembelajaran matematika menggunakan media berbasis *Multimedia Flash*?

C. Tujuan Penelitian

PGSD UPI Kampus Serang

Lupitasari Awaliyah, 2017

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA KONSEP BANGUN DATAR

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

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah di paparkan, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Multimedia Flash*.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu:

- a. Mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis *Multimedia Flash* pada pembelajaran matematika konsep bangun datar di kelas V SDN Rawa Badak Utara 23.
- b. Mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman siswa kelas V SDN Rawa Badak Utara 23 terhadap konsep bangun datar dalam pembelajaran matematika menggunakan media berbasis *Multimedia Flash*

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Multimedia Flash*, maka diharapkan penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara umum, penelitian ini mempunyai manfaat untuk mengembangkan cara pengajaran yang menjadi lebih bermakna pada pembelajaran matematika khususnya pada konsep bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Multimedia Flash* yang dilandasi oleh teori Ausubel.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran matematika terutama dalam konsep Bangun Datar. Media pembelajaran berbasis *Multimedia Flash* ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajarkan matematika dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa terhadap konsep yang akan dipelajari.

b. Untuk siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Multimedia Flash*.

c. Untuk sekolah

Dapat memberikan masukan bagi sekolah mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Multimedia Flash* dalam hasil belajar siswa terutama pada materi bangun datar.