

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pecahan adalah salah satu konsep yang mendasar dalam matematika. Jika siswa memahami konsep pecahan maka mereka akan mudah memahami konsep matematika lainnya. Oleh karena itu merupakan konsep yang sangat penting pada jenjang pendidikan SD.

Berdasarkan pengalaman penulis mengajar, melalui kegiatan tes tertulis, kegiatan pembahasan soal, dan kegiatan tanya jawab di kelas, ternyata banyak siswa kelas tinggi di Sekolah Dasar (SD) terutama di SDN Sukakerti II Kecamatan Cisalak, Kabupaten Subang masih mengalami kesulitan memahami pecahan dan operasinya.

Kebanyakan siswa mengalami kesulitan untuk mempelajari konsep bilangan pecahan. Biasanya para guru cenderung menggunakan cara memberikan aturan secara langsung untuk dihafal, diingat, dan diterapkan. Padahal siswa akan lebih banyak berpeluang untuk melakukan kesalahan pada operasi pecahan jika pembelajaran materi pecahan hanya menitikberatkan pada menghafal rumus dan prosedur operasi tanpa ada perhatian yang cukup pada makna pecahan. Perubahan metode pembelajaran harus dilakukan oleh para guru agar siswa lebih memahami, menghayati konsep, menarik minat untuk mempelajari, menantang serta yang paling penting agar siswa tidak bosan dan malas atau malah takut mempelajari matematika.

Agar siswa tidak kesulitan memahami konsep yang terlalu abstrak, maka pembelajaran pecahan dapat menggunakan dan memanfaatkan benda-benda manipulatif dan keadaan realistik di sekitar kehidupan dan lingkungan siswa. Benda atau bahan manipulatif adalah bahan-bahan yang dapat dipegang, dipindah-pindah, dipasang, dibolak-balik, diatur/ditata, dilipat/dipotong dan dapat dimainkan oleh siswa. Dengan benda-benda manipulatif tersebut diharapkan para siswa mempunyai pengalaman memanipulasikan sendiri benda-benda itu untuk memahami konsep dan makna, sehingga mereka akan lebih mendalami dan menghayati bahan matematis yang sedang mereka pelajari. Dengan pengalaman yang realistik, sesuai dengan keadaan di sekitar kehidupan dan lingkungan mereka, mereka akan

merasakan bahan matematis yang diberikan mempunyai kaitan nyata dan manfaat dengan situasi yang mereka alami setiap hari.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian ini memfokuskan kajian pada **Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan dan Operasinya dengan Pendekatan Pembelajaran *Student Centered* dan Media Cetak Gambar.**

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah kemampuan siswa sebelum diterapkannya pendekatan pembelajaran *student-centered* menggunakan bantuan media cetak gambar?
2. Bagaimanakah kemampuan siswa setelah diterapkannya pendekatan pembelajaran *student-centered* menggunakan bantuan media cetak gambar?
3. Seberapa besar peningkatan kemampuan siswa setelah diterapkannya pendekatan pembelajaran *student-centered* menggunakan bantuan media cetak gambar?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diterapkannya pendekatan pembelajaran *student-centered* menggunakan bantuan media cetak gambar,
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya pendekatan pembelajaran *student-centered* menggunakan bantuan media cetak gambar,
3. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan siswa setelah diterapkannya pendekatan pembelajaran *student-centered* menggunakan bantuan media cetak gambar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

- a. SDN SUKAKERTI II

Dengan hasil penelitian ini diharapkan SDN Sukakerti II dapat mengimplementasikan pendekatan pembelajaran *Student-Centered* dengan menggunakan media cetak gambar baik pada matapelajaran matematika maupun pada matapelajaran lain.

b. Guru

Guru dapat mencontoh model kegiatan pembelajaran termasuk RPP kegiatan pembelajaran pada penelitian ini kemudian mencobanya mempraktikannya di kelas atau memodifikasinya sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang akan dilakukan.

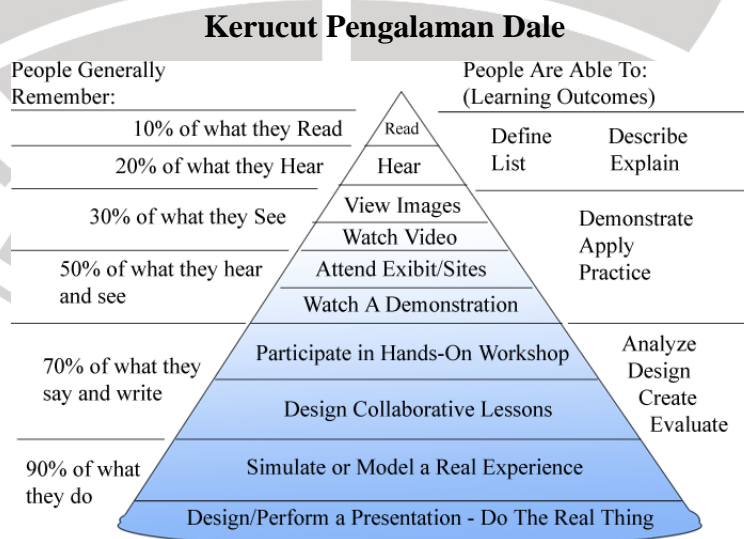
c. Siswa

Siswa dapat memvisualisasikan konsep dari materi pembelajaran dan belajar secara aktif sehingga tertantang dan mengundang minat dan sikap antusias di setiap kegiatan pembelajaran.

### E. Asumsi

Pengalaman belajar akan menghasilkan konsep pemahaman yang berbeda-beda tergantung dari proses mendapatkan pengalaman tersebut. Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman belajar dari tingkatan kongkrit ke tingkat abstrak. Tingkatan ini menggambarkan bentuk media yang digunakan dengan hasil pengalaman belajar yang didapat. Klasifikasi ini dinamakan dengan kerucut pengalaman (cone of experience), yang masih dipahami sampai sekarang dalam penentuan media yang sesuai dengan tingkat pengalaman belajar.

**Grafik 1.1**



Dale's Cone of Experience

Pada bagan kerucut pengalaman terlihat bahwa kondisi media pembelajaran yang membentuk konsep pengalaman belajar yang cenderung kongkrit adalah dibagian dasar dari kerucut yaitu pengalaman langsung, observasi, partisipasi, demonstrasi dan wisata.

Dalam penelitian ini penulis mendesain kegiatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung dan partisipasi. Sehingga siswa akan mudah mengingat materi pembelajaran dan tidak cepat melupakannya.

## F. Definisi Operasional

Terdapat beberapa istilah yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Adapun definisi operasional istilah-istilah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Bilangan Pecahan

Bilangan pecahan adalah bilangan yang disajikan/ditampilkan dalam bentuk :

$$\frac{a}{b} ; a, b \text{ bilangan bulat dan } b \neq 0$$

a disebut pembilang dan b disebut penyebut (Minggus the nomad, 2010).

### 2. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, apakah kegiatan pembelajaran berorientasi/berpusat pada guru ataukah siswa yang dijadikan orientasi/pusat pembelajaran (Sudrajat, 2008).

### 3. Pendekatan Pembelajaran *Student-Centered*

Pendekatan Pembelajaran *Student Centered* adalah suatu pendekatan dalam sistem pengajaran dimana siswa dituntut untuk lebih aktif, kritis, dan mandiri dalam belajar. Dalam pendekatan ini, murid sebagai pusat dalam proses belajar. Pada metode ini, guru hanya berperan sebagai pendamping dan pembimbing dalam proses belajar mengajar (Yordan, 2009).

### 4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, National Education Assocation mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras (Sudrajat, 2008).

## 5. Kemampuan Pemahaman Siswa

Kemampuan adalah kecakapan untuk melakukan suatu tugas khusus dalam kondisi yang telah ditentukan. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran, tugas khusus yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dari guru, misalnya kemampuan mengerjakan tugas kelompok (LKS) maupun tes individu/Evaluasi (Must Pin, 2011)

## G. Lokasi Dan Subjek Penelitian

Lokasi : SDN Sukakerti II Kabupaten Subang

Subjek : 44 orang siswa kelas V

