

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi sekolah dasar adalah Matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang universal sebagai dasar bagi perkembangan teknologi modern, mengembangkan daya nalar sehingga mampu meningkatkan daya pikir manusia. Pendidikan matematika harus ditanamkan pada anak sejak dini.

"Fungsi dan tujuan matematika berbasis kompetensi adalah untuk mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi dan eksperimen, serta sebagai alat komunikasi melalui symbol, tabel, grafik diagram, dalam menjelaskan gagasan". (Depdiknas, 2003:23).

Pengenalan matematika sudah dimulai dari Taman Kanak-kanak, dan penguasaannya sudah ditanamkan kepada siswa sejak di sekolah dasar, guna membekali anak didik dengan kemampuan berpikir logis, analistis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama (KTSP, 2006:109). Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bekal hidup pada era yang selalu berubah, tidak menentu penuh persaingan, dimana kadang hukum berlaku demi mempertahankan hidup.

Kendala yang telah tertanam dalam diri siswa khususnya siswa sekolah dasar sejak dahulu terhadap pelajaran matematika adalah kurang diminati untuk dipelajari sesuatu yang menjemukan, menjengkelkan dan kadang suatu pelajaran

yang menakutkan. Hanya sebagian kecil yang beranggapan bahwa matematika itu sesuatu yang menarik dan penuh tantangan serta melatih daya pikir. Kurangnya minat tersebut mungkin juga disebabkan karena faktor gurunya itu sendiri yang kurang pandai berperan di depan kelas, penggunaan metode yang monoton, tidak pernah memanfaatkan alat peraga yang ada serta tidak mau peduli pada potensi yang ada dalam diri anak, sehingga anak merasa kurang dihargai akhirnya anak tak acuh terhadap pelajaran matematika.

Salah satu materi pelajaran matematika yang harus dikuasai oleh siswa SD kelas 3 adalah "pecahan" pemahaman yang cukup, maka pembelajaran matematika harus dilakukan dengan secara optimal. Siswa harus diberi kesempatan untuk aktif dalam pembelajaran, karena siswa telah banyak memiliki pengetahuan melalui pengalaman sehari-hari, sehingga dapat membangun sendiri pengetahuannya dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Persyaratan tersebut didasarkan atas pendapat Piaget (Dahar, 1996:159), yang menyatakan bahwa "Pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak".

Konsep pecahan dan operasinya merupakan konsep yang sangat penting dikuasai, sebagai bekal untuk mempelajari bahan matematika yang berkaitan dengan materi matematika berikutnya. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar mengalami kesulitan memahami pecahan dan operasinya, dan banyak guru sekolah dasar menyatakan mengalami kesulitan mengajarkan pecahan dan bilangan rasional. Para guru cenderung menggunakan cara yang mekanistik, yaitu memberikan aturan secara langsung untuk dihapal, diingat dan diterapkan. Perubahan cara mengajar tidak banyak dilakukan oleh para

guru karena secara empirik mereka selalu menggunakan cara yang sama dari waktu ke waktu. Konsep bilangan pecahan adalah salah satu dari sekian banyak materi pokok yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, yang banyak sekali manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Namun kenyataan yang ditemukan di dalam kelas, hasil yang diperoleh siswa setelah belajar tentang bilangan pecahan belum optimal. Berdasarkan pengalaman peneliti di lapangan yang kebetulan sebagai tenaga pengajar di sekolah dasar, peneliti menyadari, dan masih ada sebagian guru yang mengajarkan konsep bilangan pecahan, dengan menggunakan model atau pendekatan yang sudah baku yang ada dalam dirinya, tidak mau melakukan suatu pembaharuan atau inovasi dan pada akhirnya menyebabkan tidak optimalnya hasil pembelajaran yang sangat merugikan siswa.

Faktor yang menyebabkan ketidakmampuan siswa dalam mempelajari pecahan, selain disebabkan siswa itu sendiri adalah guru. Guru merupakan faktor luar yang menyebabkan belum optimalnya hasil yang dicapai dalam pembelajaran matematika, karena menggunakan strategi belajar mengajar yang kurang tepat pada saat proses belajar mengajar berlangsung, sehingga tidak membangkitkan aktivitas siswa, materi yang terlalu padat, sumber belajar yang terbatas, dan metode yang kurang relevan dengan tujuan yang ingin dicapai.

Kalau permasalahan tersebut di atas terus berlarut, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik, sedangkan tujuan pembelajaran matematika di sekolah, mengacu kepada fungsi matematika serta pada tujuan pendidikan nasional. Dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP

1994:111) matematika, bahwa tujuan umum diberikannya matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah meliputi dua hal, yaitu:

- a. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, cermat, efektif, dan efisien.
- b. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan (GBPP, 1994:111).

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dan supaya tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai maka peneliti mencoba menggunakan media gambar, sehingga pembelajaran matematika akan lebih meningkat. Melalui penggunaan media gambar pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Temuan peneliti di lapangan yang paling mendasar, adalah konsep prasyarat yang kurang kuat dimiliki siswa sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menunjukkan dan menyebutkan langkah-langkah penyelesaian konsep pecahan. Dalam hal ini, salah satu hakikat matematika sebagai mata pelajaran hierarkis kurang diperhatikan guru, artinya bahwa untuk mengetahui suatu konsep tentu menuntut penguasaan konsep-konsep sebelumnya. Dengan kata lain penguasaan konsep siswa kelas 3 Sekolah Dasar tidak utuh, pada umumnya siswa mampu menghafal dan menerapkan rumus soal penyediannya dalam bentuk gambar.

Berdasarkan temuan di lapangan tersebut, peneliti berinisiatif untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam pembelajaran materi pecahan

di kelas 3 Sekolah Dasar, yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan mengurangi kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari materi pecahan, sehingga berdampak pula pada prestasi siswa yang lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prestasi belajar siswa kelas tiga Sekolah Dasar dalam pembelajaran pecahan setelah menggunakan media gambar?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas tiga Sekolah Dasar dalam pembelajaran pecahan dengan menggunakan media gambar?

C. Tujuan dan Manfaat Hasil Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan tentu memiliki tujuan, begitu pula dengan penelitian ini. Secara umum yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar.

Adapun secara khususnya tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas tiga Sekolah Dasar dalam pembelajaran pecahan setelah menggunakan media gambar.
- b. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kelas tiga Sekolah Dasar dalam pembelajaran pecahan dengan menggunakan media gambar.

2. Manfaat Hasil Penelitian

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media gambar, diharapkan pecahan belajar siswa dalam materi pecahan akan meningkat.

b. Bagi Guru

Bagi guru Sekolah Dasar hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan mata pelajaran matematika, terutama dalam pembelajaran pecahan pada mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar.

c. Bagi Kepala Sekolah

Bagi Kepala Sekolah penelitian ini bermanfaat dalam melakukan pembinaan kemampuan guru dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pelajaran.

D. Definisi Operasional

Penjelasan istilah-istilah yang akan dipergunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami konteks permasalahan penelitian ini, penulis akan mendefinisikan secara operasional istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Media Gambar

Media gambar adalah alat peraga berupa gambar yang digunakan dalam pembelajaran matematika untuk membantu memperjelas materi pelajaran agar siswa dapat memahami perbandingan pecahan sederhana.

2. Pecahan

Di dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pecahan adalah bilangan biasa yang dinyatakan dengan $\frac{p}{a/b}$ dimana p, a, b adalah bilangan asli. Di dalam penelitian ini pokok bahasan pecahan dibatasi hanya pada media gambar untuk membandingkan pecahan sederhana.

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil belajar siswa yang diukur dengan menggunakan tes prestasi. Prestasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor tes matematika siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : Jika dalam pembelajaran konsep bilangan pecahan di kelas tiga SD Negeri 1 Sukasari Kecamatan Batujajar Kabupaten Bandung Barat menggunakan media gambar, maka prestasi belajar siswa akan meningkat.

































DAFTAR PUSTAKA

Dahar, Ratna W. (1996). *Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga

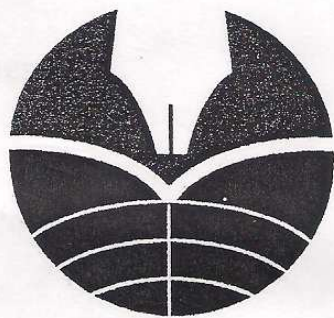
Suharsimi, A. (1990). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. IKIP Yogyakarta: Bumi Aksara

Sudjana, N. (1996). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.

**PENGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN
PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
KELAS III SEKOLAH DASAR**

*(Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Sukasari
Kecamatan Batujajar Kabupaten Bandung Barat)*

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



PENELITI

RATNAWATI
0806412

JURUSAN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2010



