

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Matematika adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan Indonesia. Matematika diajarkan dari jenjang Sekolah Dasar sampai jenjang Perguruan Tinggi. Hal itu dikarenakan Matematika menjadi suatu syarat cukup untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya. Pembelajaran matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dalam kehidupan manusia di dunia. Hal ini dapat terlihat dari penggunaan dan penerapan matematika yang digunakan melalui bidang studi matematika yang diberikan kepada siswa melalui pendidikan formal (SD/MI, SMP/ MTs, SMA/MA/SMK/MAK) bahkan sampai ke Perguruan Tinggi sehingga ilmu matematika selalu diberikan dan ada di tiap-tiap program studi pada Perguruan Tinggi melalui Mata Kuliah. Tujuan utama dalam mempelajari matematika yaitu untuk menyelesaikan suatu masalah yang berkenaan dengan matematika. Seperti yang dikemukakan oleh Ibrahim dan Suparni (2012) bahwa belajar matematika merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang berdasarkan kemampuan yang dimiliki dalam memecahkan soal soal pada pelajaran matematika.

Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari perannya dalam berbagai aspek kehidupan. Selain itu, dengan mempelajari matematika seseorang terbiasa berpikir secara sistematis, ilmiah, menggunakan logika, kritis, serta dapat meningkatkan daya kreativitasnya. Fathani (2009) menyatakan bahwa matematika itu penting baik sebagai alat bantu, sebagai ilmu (bagi ilmuwan), sebagai pembentuk sikap maupun sebagai pembimbing pola pikir. Mengingat pentingnya

matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka matematika perlu dipahami dan dikuasai oleh semua lapisan masyarakat tak terkecuali siswa sekolah sebagai generasi penerus.

Kemampuan matematik mempunyai peranan yang penting bagi siswa agar siswa memiliki bekal kemampuan pengetahuan dan pembentukan sikap serta pola pikirnya dalam melestarikan dan mengembangkan peran matematika itu sendiri. Kurikulum yang digunakan dalam pendidikan (Sekolah) formal saat ini adalah Kurikulum 2013.

Dalam pembelajaran matematika di SD banyak siswa tidak suka dengan pelajaran matematika. Dan siswa masih memandang bahwa matematika itu rumit dan sulit. Kenapa karena pembelajaran matematika menuntut siswa untuk dapat memahami dan mengenal tentang simbol matematika, menghafal rumus rumus, pemahaman terhadap soal soal pada pembelajaran matematika dan juga berisikan perhitungan perhitungan. Sehingga siswa merasa setiap pelajaran matematika pasti tidak menyenangkan, khususnya pada materi pecahan dalam bentuk cerita, banyak siswa yang merasa kesulitan tentang pemahaman matematika dalam menyelesaikan soal cerita pada pecahan, kesulitan yang banyak dialami oleh siswa yaitu terlihat dalam proses pemecahan soal soal matematika terutama soal cerita, dimana mereka tidak bisa memahami bagaimana soal cerita tersebut.

Guru Besar Matematika dari Universitas Gajah Mada, Prof. Dr. ret. nat. Widodo. M.S, pun mengungkap alasan mengapa matematika dianggap pelajaran tersulit oleh siswa di Indonesia. Dalam sebuah survei yang dilakukan terhadap 1000 sarjana matematika pada 2010, ia menemukan beberapa faktor yang menjadi penyebab mengapa matematika dianggap sulit. Pertama adalah faktor buku. Prof

Widodo mengatakan, tak banyak buku matematika terbitan Indonesia yang menyajikan soal dalam bentuk konteks. Akibatnya matematika terasa abstrak dan sulit dipelajari. "Kedua, survei menunjukkan bahwa 11.35 persen guru matematika di Indonesia tidak memiliki kemampuan mumpuni. Ketika siswa bertanya yang agak kritis, guru tidak bisa menjawab," ujar Prof Widodo pada temu media 'Casio for Education' di Jakarta, Selasa (4/10/2016).

Pemahaman matematis merupakan suatu kompetensi dasar dalam belajar matematika yang meliputi: kemampuan menyerap suatu materi, mengingat rumus dan simbol matematika serta menerapkannya, memperkirakan kebenaran suatu pernyataan, dan menerapkan rumus dan teorema dalam penyelesaian masalah (Herdiana, 2017:6). Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Hamalik (2003) yang menyebutkan bahwa pemahaman merupakan suatu proses atau cara mengartikan situasi secara fakta yang diketahui seseorang berdasarkan tingkat kemampuan yang dimilikinya.

Sementara Mulyasa (2009) menyatakan pemahaman adalah kedalaman kognitif dan efektif yang dimiliki oleh individu. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, disimpulkan bahwa pemahaman matematis merupakan kemampuan tingkat dasar matematis dalam kognitif yang dimiliki oleh individu.

Ada beberapa pendapat mengenai indikator dari pemahaman matematis. Pendapat tersebut adalah sebagai berikut. NCTM (1989) merincikan indikator sepemahaman matematis kedalam kegiatan yaitu: a) mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan, b) mengidentifikasi, membuat contoh dan bukan contoh, c) menggunakan model, digram dan simbol simbol untuk merepresentasikan suatu konsep, d) mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk representasi yang lain,

e) mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep, f) mengidentifikasi sifat sifat suatu konsep dan mengenal syarat yang menentukan suatu konsep, g) membandingkan dan membedakan konsep konsep.

Kemampuan pemahaman matematis juga merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran, memberikan pengertian bahwa materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan, namun lebih dari itu dengan pemahaman siswa dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran itu sendiri. Pemahaman matematis juga salah satu tujuan dari setiap materi yang disampaikan oleh guru, sebab guru merupakan pembimbing siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Hal ini sesuai juga dengan pendapat dari Hudoyo yang menyatakan: “Tujuan mengajar adalah agar pengetahuan yang disampaikan dapat dipahami siswa“. Pendidikan yang baik adalah usaha yang berhasil membawa siswa kepada tujuan yang ingin dicapainya agar materi atau ilmu yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh siswa.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 19 November 2021 pada siswa kelas IV SD SWASTA MELBOURNE ditemukan bahwa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi pecahan masih belum efektif. Hal yang menjadi hambatan selama ini dalam pembelajaran Matematika khususnya pada materi soal soal cerita pecahan hal ini disebabkan karena kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran Matematika terutama pada materi pecahan yang menyajikan soal soal cerita dan saat guru menjelaskan materi soal cerita pecahan guru tidak menggunakan media atau strategi yang tepat, media yang sering digunakan tidak menarik, dan tidak menyenangkan bagi siswa. Guru sering kali

menyampaikan materi Matematika apalagi pada materi pecahan soal cerita tidak menggunakan media dan strategi yang tepat dan menarik, sehingga pembelajaran Matematika cenderung membosankan dan kurang menarik bagi siswa, sehingga siswa kurang memahami proses pembelajaran terutama dalam menyelesaikan soal soal pecahan tersebut.

Dalam soal cerita pada pecahan Matematika guru juga jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Dan hasil yang ditemukan oleh peneliti pada Hasil tes Matematika, didapatkan bahwa hasil belajar siswa yang berjumlah 22 siswa pada materi soal cerita pecahan kelas IV SD Swasta Melbourne masih belum efektif dan masih sangat rendah. Hal ini dapat kita lihat dari perolehan hasil test yang dilakukan peneliti kepada siswa yang berjumlah 22 orang, dari hasil test tersebut peneliti melihat bahwa dari test siswa hanya 2% siswa yang sudah mencapai nilai KBM tersebut dan 98% yang belum mencapai nilai KBM. Nilai kriteria belajar minimum (KBM) dalam pembelajaran matematika adalah 76.

Permasalahan tersebut tentu saja membutuhkan solusi dalam pelaksanaan pembelajaran soal cerita agar pembelajaran tersebut dapat memberi perubahan yang lebih baik lagi khususnya dalam memahami materi soal cerita. Salah satu solusi dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran dan media pembelajaran yang dipakai adalah media gambar. Media gambar adalah suatu bentuk visual yang di gunakan dalam proses pembelajaran dimana didalamnya terdapat sebuah gambar , media ini tidak memiliki unsur suara atau bunyi media dapat dilihat. Media gambar juga merupakan media visual yang penting dan mudah didapat. Dikatakan penting sebab ia dapat mengganti kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Saat

siswa memperhatikan suatu gambar, mereka akan terdorong untuk berbicara lebih banyak; berinteraksi baik dengan gambar- gambar tersebut, maupun dengan sesamanya; dan membangun gagasan-gagasan baru.

Media gambar digunakan agar siswa tertarik untuk belajar matematika khususnya dalam menyelesaikan soal-soal cerita pada materi pecahan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Gearlach & Ely (Sutikno, 2013) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa. Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Pemahaman Matematis Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Pecahan Siswa Kelas IV SD Swasta Melbourne Tahun Pelajaran 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Jadi dari latar belakang diatas peneliti menyimpulkan sebagai berikut :

1. Hambatan yang selama ini dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi soal cerita pecahan disebabkan karena kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran matematika terutama pada materi pecahan yang menyajikan soal cerita.

2. Guru menjelaskan materi soal cerita pecahan tidak menggunakan media atau strategi yang tepat.
3. Masih banyak kesulitan yang dialami oleh siswa dalam menyelesaikan soal soal cerita pada materi pecahan di SD.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya perluasan masalah yang diteliti, maka dalam penelitian ini peneliti memberi batasan masalah “Pengaruh Penggunaan media gambar terhadap pemahaman matematis dalam menyelesaikan soal cerita pada materi pecahan”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari paparan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat dibahas dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap pemahaman matematis dalam menyelesaikan soal cerita pada materi pecahan terhadap pemahaman siswa di kelas 4 SD SWASTA MELBOURNE T.A 2021/2022”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar terhadap pemahaman matematis dalam menyelesaikan soal cerita materi pecahan siswa dikelas 4 SD SWASTA MELBOURNE T.A 2021/2022”.

1.6 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam berbagai bidang, baik manfaat teoretis maupun manfaat praktis. Adapun manfaat-manfaat tersebut tersaji sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya penggunaan media gambar terhadap pemahaman matematis dalam menyelesaikan soal cerita materi pecahan.
- b. Hasil penelitian ini sebagai salah satu acuan dalam kegiatan penelitian khususnya pada pembelajaran matematika dalam penggunaan media gambar terhadap pemahaman matematis dalam menyelesaikan soal cerita materi pecahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Meningkatnya kemampuan pemahaman siswa dalam penggunaan media gambar terhadap pemahaman matematis dalam menyelesaikan soal cerita materi pecahan di tingkat Sekolah Dasar (SD) ke jenjang pendidikan selanjutnya dengan menggunakan media gambar pecahan.
2. Meningkatnya motivasi belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran yang baru, sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi lagi dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika dalam menyelesaikan soal cerita materi pecahan

b. Bagi guru

1. Meningkatnya kemampuan guru dalam menerapkan sebuah penggunaan media gambar pecahan yang digunakan saat mengajarkan pemahaman tentang materi soal cerita pecahan dan

membantu guru untuk menyelesaikan soal cerita dengan cara menyenangkan, menarik dan dapat diterima oleh siswa dengan baik.

2. Untuk Meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran melalui media gambar terhadap pemahaman matematis dalam menyelesaikan soal cerita saat kegiatan proses belajar mengajar .
3. Untuk menambah pengetahuan dalam membekali diri peneliti sebagai calon guru ditingkat sekolah dasar dan sebagai bahan latihan dalam menyusun suatu karya ilmiah.

c. Bagi Sekolah

Meningkatnya kualitas pembelajarannya karena dengan penggunaan media pembelajaran gambar ini bisa menjadi pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam menyelesaikan soal cerita materi pecahan.

