BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Dari pengertian di atas, maka peneliti dapat menafsirkan bahwa pendidikan itu harus dilakukan secara (1) sadar dan terencana; (2) mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya; dan (3) memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam Permendikbud No. 103 Tahun 2014 pembelajaran menggunakan pendekatan, strategi, model, dan metode berguna saat proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran bersifat interaktif dan menginspirasi untuk bisa mengajak peserta didik agar bisa berinteraksi dan aktif dalam pembelajaran. Pendidik dituntut untuk menggunakan pendekatan, metode, media, dan strategi pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Pendekatan yang diinstruksikan dalam permendikbud No. 103 Tahun 2014 adalah pendekatan dengan focus pada basis keilmuan. Pendekatan dengan basis focus keilmuan merupakan tahapan pembelajaran yang didesain sesuai dengan keinginan dan tujuan supaya para peserta didik dengan antusias melakukan konstruksi ide, sanksi atau kontens melalui tingkatan mengamati (proses identifikasi atau proses menemukan masalah), memilah permasalahan, mengusulkan atau memilah bakal hipotesis

¹Indonesia, *Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, UU No 20 Tahun 2003, Pasal 1 ayat (1).

melakukan pengumpulan data dengan berbagai cara, melakukan analisis data, membuat kesimpulan dan melakukan komunikasi terkait konteks, sanksi, filosofi yang berhasil dipilah.²

Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari pada jenjang pendidikan dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi. Ada banyak alasan tentang perlunya siswa mempelajari matematika. Cornelius mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan sarana berpikir yang jelas dan logis, sarana untuk memecahkan kehidupan sehari-hari, sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Matematika merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar. Akan tetapi, mata pelajaran ini harus dipelajari oleh siswa karena akan sangat berguna untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, masalah kesulitan belajar matematika yang dialami oleh siswa harus diatasi sedini mungkin karena hampir semua bidang studi berkaitan erat dengan matematika. Masalah kesulitan belajar yang dialami siswa pada mata pelajaran matematika disebabkan oleh berbagai macam factor diantaranya factor penggunaan metode pembelajaran yang belum sesuai dan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang belum maksimal.³

Namun, diakui atau tidak peran para guru matematika akan jauh lebih penting lagi. Untuk sampai ketahap tersebut, para peserta didik harus menjadi focus para guru matematika untuk dibantu dan diarahkan. Para guru matematika hendaknya menjadi fasilitator untuk para peserta didiknya. Di samping melalui bacaan yang ada di buku, majalah dan internet, para guru dituntut juga untuk memfasilitasi peserta didiknya dalam belajar. Para guru tidak hanya dituntut untuk belajar dengan mengidentifikasi strategi-strategi yang digunakan para peserta

²Ramen A. Purba, dkk, *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 3.

³Dyah Pratiwi, dkk, Penerapan Metode STAD dengan Media Benda Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, Vol. 4, No. 4, Tahun 2016, h. 2.

didik ketika mengerjakan soal atau masalah namun juga belajar untuk mengidentifikasi penyebab-penyebab kesalahan dan kekeliruan yang dilakukan para peserta didik. Selain itu, guru juga harus memiliki keahlian sebagai guru. Salah satunya adalah mampu memberikan minat dan motivasi belajar peserta didiknya di sekolah.⁴

Seharusnya guru harus benar-benar memiliki tujuan mengajar, secara khusus memilih dan menentukan metode mengajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, memahami bahan pelajaran sebaik mungkin dengan menggunakan sumber, cara memilih, menentukan, dan menggunakan media, cara membuat tes, cara membuat huruf atau tulisan, dan cara membaca yang baik dan benar serta berpengetahuan dan memiliki pengetahuan tentang alat-alat evaluasi pengajaran.

Ada dua unsur yang sangat penting dalam suatu pembelajaran. Unsur tersebut adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua unsur ini saling berkaitan. Pemilihan suatu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Meskipun, ada aspek-aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran diantaranya tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didiknya. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar guru yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang di tata dan diciptakan oleh guru. Guru mempersiapkan strategi dan metode mengajar yang tepat dan sesuai dengan kemampuan peserta didik.⁵

Media pembelajaran dapat digunakan di semua jenjang sekolah dan semua materi pembelajaran. Terutama materi pembelajaran matematika pada tingkat Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Hampir semua subjek mata pelajaran matematika merupakan materi yang bersifat abstrak. Perkembangan kognitif siswa usia SD/MI juga masih pada tahap konkrit operasional (7-11 tahun), yaitu masih dalam berpikir dan memahami sesuatu dari hal yang konkret

⁴Fadjar Shadiq, *Pembelajaran Matematika: Cara Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 2.

⁵I Gede Dharma Utamayasa, *Model-model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2021), h. 63.

atau nyata. Sehingga dalam pembelajaran matematika ini membutuhkan media pembelajaran yang memberikan gambaran-gambaran yang nyata dari konsep-konsep yang masih abstrak tersebut.⁶

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti pada narasumber di SD Negeri 101747 Klumpang Kebun, Kecamatan Hampan Perak, Kabupaten Deli Serdang pada hari Jum'at tanggal 28 Januari 2022 bersama wali kelas III yaitu Ibu Dwi yang sekaligus mengajar mata pelajaran matematika. Ditemukan bahwa banyak siswa yang kurang suka dengan pelajaran matematika. Dan mereka juga mengalami kesulitan belajar matematika khususnya materi pecahan karena mereka merasa materi tersebut membingungkan dan sulit untuk di pahami. Sehingga hasil belajar yang diperoleh cukup rendah. Selain itu, suasana belajar yang kurang kondusif menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh dengan metode mengajar yang digunakan oleh gurunya. Adapun metode mengajar yang digunakan yaitu metode ceramah sehingga suasana belajar menjadi pasif (duduk, mendengar, mencatat).

Permasalahan lain yang peneliti temukan adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebuah gambar saja. Selain itu, media yang digunakan pun tidak mencukupi. Alhasil hanya sebagian murid saja yang mendapatkan gambar tersebut. sedangkan murid yang lain di minta untuk melihat punya temannya yang lain. Karena minimnya media yang digunakan oleh guru, para murid pun hanya bisa membayangkan atau berimajinasi saja. Ditambah lagi semua peserta didik di kelas tersebut tidak ada yang memiliki buku paket sebagai sumber belajarnya. Hal ini tentunya membuat peserta didik merasa jenuh dan mengurangi minat belajar mereka. Sehingga pada saat melakukan evaluasi, para peserta didiknya belum mampu menyelesaikan soal-soal dengan tepat. Alangkah lebih baik jika guru menggunakan variasi media yang membuat siswa menjadi tertarik pada proses pembelajaran, dan tidak hanya mengandalkan penjelasan pada buku paket yang dimiliki guru saja.

⁶Retno Nuzilatus Shoimah, Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III MI Ma'arif NU Sukodadi- Lamongan, *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 3, No. 1, Januari 2020, h. 3.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah benda konkret. Benda konkret adalah benda yang sebenarnya dan dapat diamati secara langsung oleh panca indera dengan cara melihat, mengamati dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu. Benda nyata atau benda sesungguhnya merupakan suatu objek yang dapat memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal terutama yang menyangkut keterampilan tertentu. Selain bisa dilihat dan dipegang, penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran akan membuat suasana belajar yang menyenangkan.⁷

Media benda konkret dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Dengan melalui media benda konkret berupa benda-benda yang dapat di pegang, dilihat, dan dikenal oleh siswa akan mempermudah mereka memahami konsep pembelajaran. Dan dengan penggunaan media benda konkret ini diharapkan dapat membantu siswa belajar secara langsung dengan cara mengalami sendiri pengalaman belajar dengan menggunakan media benda konkret. Adapun batasan media benda konkret yang digunakan oleh peneliti yaitu pada buah-buahan, roti, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian dan latar belakang yang telah peneliti paparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai “Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III SD Negeri 101747 Klumpang Kebun Kab. Deli Serdang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang ada, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah:

1. Bagaimana perencanaan dan persiapan media pembelajaran benda konkret yang dilakukan oleh guru pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 101747 Klumpang Kebun Kab. Deli Serdang?

⁷Widhi Astuti & Rusdiana Indianto, Penggunaan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Anak Tunagrahita Pada Pokok Bahasan Perkalian, *Jurnal Rehabilitasi dan Remediasi*, Vol. 23, No. 1, Tahun 2014, h. 23.

2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran benda konkret pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 101747 Klumpang Kebun Kab. Deli Serdang?
3. Bagaimana hasil belajar menggunakan media pembelajaran benda konkret pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 101747 Klumpang Kebun Kab. Deli Serdang?
4. Bagaimana hambatan dalam penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD Negeri 101747 Klumpang Kebun Kab. Deli Serdang dan bagaimanakah solusinya?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui perencanaan dan persiapan media pembelajaran benda konkret pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 101747 Klumpang Kebun Kab. Deli Serdang.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran benda konkret pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 101747 Klumpang Kebun Kab. Deli Serdang.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran benda konkret pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 101747 Klumpang Kebun Kab. Deli Serdang.
4. Untuk mengetahui hambatan dan solusi dalam penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD Negeri 101747 Klumpang Kebun Kab. Deli Serdang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman pada peneliti dan pembaca tentang hal-hal yang

berkaitan dengan penggunaan media benda konkret pada pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri 101747 Klumpang Kebun Kab. Deli Serdang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik akan termotivasi dalam proses pembelajaran matematika dan dapat meningkatkan kerjasama antar siswa serta meningkatkan keaktifan proses belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas III.

b. Bagi Pendidik

Dengan penelitian ini diharapkan pendidik dapat mengambil hikmah dan menjadikan penelitian ini sebagai bahan masukan dalam meningkatkan keaktifan dalam proses mengajar dan menarik perhatian siswa dengan memanfaatkan benda konkret yang ada sebagai bahan ajar bagi peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam memperbaiki kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media benda konkret khususnya pada mata pelajaran matematika di kelas III SD Negeri 101747 Klumpang Kebun Kab. Deli Serdang.

d. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini, peneliti berharap agar peneliti dapat menambah wawasan dan lebih giat lagi dalam belajar dan terus berkarya.