

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Abullah (2011), sekolah berasal dari bahasa latin yaitu. skhhole, scola, scolae atau skhola, artinya waktu luang atau waktu luang. Sekolah adalah waktu luang anak-anak dengan fokus pada bermain dan menikmati masa kanak-kanak dan remaja. Sekolah adalah lembaga pendidikan yang menyelenggarakan jenjang pendidikan formal, maupun sekolah negeri yang dikelola oleh negara atau swasta. Dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, sekolah bertujuan untuk mendidik siswa di bawah pengawasan guru. Menurut Maxandmore, sekolah adalah lembaga pendidikan formal, nonformal, dan informal. Sekolah didirikan baik oleh negara maupun swasta dan bertujuan untuk mendidik, membimbing dan melatih siswa di bawah arahan pendidik atau guru.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menuntut setiap orang untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi dan secara cermat, tepat dan kreatif memecahkan masalah yang dihadapi. Untuk dapat mengikuti tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seseorang perlu memahami, mendidik dirinya sendiri untuk dapat memecahkan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bagian penting dari pendidikan adalah kegiatan belajar. Guru dan siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dimana guru membantu siswa memperoleh pengetahuan untuk memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang digariskan dalam kurikulum matematika, khususnya SD Negeri 106209

Sukaramai yaitu mengarahkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah. Namun, siswa harus terlebih dahulu memahami pecahan.

Salah satu masalah dalam dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang termotivasi untuk mengembangkan keterampilan berpikir. Pembelajaran di kelas ditujukan untuk kemampuan anak dalam mengingat informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan mengumpulkan berbagai informasi tanpa harus memahami informasi yang diingatnya dan kemudian mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu penentu kualitas hidup suatu bangsa adalah pendidikan. Pendidikan adalah proses pembelajaran dimana potensi, keterampilan dan karakteristik peserta didik dikembangkan secara sadar dan sesuai rencana (Putra dan Nugroho, 2016). Sesuai dengan hal tersebut di atas, salah satu tujuan pembangunan bidang pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan penguasaan dan pemanfaatan iptek bagi bangsa Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut, pengajaran dilakukan pada tingkat yang berbeda sesuai dengan kurikulum nasional, yang mencakup mata pelajaran yang berbeda, termasuk matematika.

Matematika adalah mata pelajaran yang penting. Matematika merupakan salah satu bidang pendidikan yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun saat ini banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak nyaman, bahkan sangat menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran matematika. Yuriwati (2019:8) Menyatakan bahwa matematika

tidak hanya mengembangkan keterampilan berhitung (operasi aritmatika) tetapi juga soft skill seperti menemukan konsep, mengolah informasi, mengkomunikasikan gagasan secara lisan dan tulisan dalam bentuk simbol, diagram, gambar atau kalimat. Rostina Sundayana (2014: 2) menyatakan bahwa “Matematika merupakan bagian dari seperangkat mata pelajaran yang diajarkan dan merupakan bidang pendidikan yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Ahmad Susanto (2016: 186-187) menyatakan: “Pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar yang dirancang oleh guru untuk mengembangkan daya berpikir kreatif siswa, dan dapat memperkuat kemampuan membangun pengetahuan baru untuk meningkatkan penguasaan materi matematika untuk memperkuat”. Oleh karena itu, matematika merupakan mata pelajaran pokok di semua jenjang sekolah. Sekolah dipandang sebagai tempat yang sangat strategis untuk menghasilkan sumber daya manusia yang mahir dalam bidang matematika untuk mengelola, memanfaatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Secara umum, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian besar siswa, karena sebagian besar materi matematika bersifat abstrak. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah untuk mengembangkan sikap dan pola pikir yang logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mengetahui cara penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi pembelajaran matematika adalah materi dari statistika atau pengolahan data. Materi tersebut diajarkan mulai dari kelas IV. Bahan patahan tersebut sangat

berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk informasi pada jam-jam berikutnya. Jadi, siswa sangat perlu memahami konsep pecahan agar tidak bingung nantinya ketika mempelajari materi yang sama pada tingkat yang lebih tinggi.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami suatu masalah dalam proses belajar mengajar adalah lingkungan belajar yang digunakan oleh guru selama belajar mengajar. Khususnya dalam matematika, penggunaan media harus serba guna dan selalu berubah, karena sebaik apapun lingkungan belajarnya, terkadang hanya menarik dan memfasilitasi belajar oleh siswa yang sama. Lingkungan belajar digunakan untuk pemahaman kursus yang lebih baik. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang digunakan harus disesuaikan dengan mata pelajaran dan karakteristik siswa agar kemampuan siswa dalam memahami pecahan dapat meningkat. Selain menyesuaikan dengan materi, lingkungan belajar harus didesain semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan lingkungan belajar yang tepat dan inovatif harus diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk matematika di sekolah dasar. Sebagai alat untuk belajar mengajar, media memiliki beberapa tugas. Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013:25) merumuskan tugas lingkungan belajar sebagai berikut: 1) perilaku pelajaran dibakukan, yang mengarah pada pengurangan variasi interpretasi materi yang disajikan; 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik, media dapat dipadukan untuk menarik perhatian, dan siswa dapat tetap terjaga dan fokus; 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, membuat siswa lebih aktif di kelas (siswa lebih banyak berpartisipasi); 4) Lamanya masa belajar dapat dipersingkat;

5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila ada sinergi dan integrasi antara materi dan media yang disampaikan; 6) Pembelajaran dapat disampaikan kapan saja dan dimana saja, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu; 7) Sikap siswa yang positif terhadap apa yang dipelajarinya dan terhadap pembelajaran dapat ditingkatkan; 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, guru dapat agak lega dan kemungkinan mengulang penjelasan berulang-ulang dapat dikurangi.

Manfaat penggunaan media massa dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di sekolah dasar sangatlah penting. Karena saat ini anak-anak sekolah dasar masih berpikir secara konkrit, mereka masih belum mengetahui cara berpikir secara abstrak. Keberadaan media sangat membantu mereka memahami konsep-konsep tertentu bagi mereka yang tidak bisa atau tidak bisa menjelaskannya melalui bahasa. Dari ketidakmampuan guru dalam menyampaikan materi, peran media dapat membantu.

Android adalah sistem operasi seluler berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti smartphone dan tablet. Menurut survei tahun 2016 oleh sebuah perusahaan data internasional, sekitar 86,8% smartphone menggunakan sistem operasi Android. Android adalah sistem operasi seluler berbasis Linux yang dikembangkan oleh Android Inc. dan kemudian dikenali oleh Google. Menurut Purwanto, Android adalah perangkat lunak (software) yang digunakan pada perangkat bergerak (sistem operasi, perangkat dengan aplikasi inti middleware).

Android adalah sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Huda mengklaim bahwa Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang

dikhususkan untuk perangkat mobile seperti smartphone atau tablet. Menurut Zuliana dan Irwan Padli, keunggulan Android adalah mengambil pendekatan holistik, open source, memiliki platform gratis dan sistem operasi yang populer, sedangkan kelemahan Android adalah selalu terkoneksi dengan internet. Iklan ditampilkan dan tidak ada baterai yang disimpan. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran dengan bantuan lingkungan belajar harus direncanakan dan didukung sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa. Belajar dari media khususnya dengan perangkat Android menjadi pilihan baru dalam pembelajaran. Salah satu sarana dalam pembelajaran matematika adalah media interaktif. Media interaktif adalah media yang sangat membantu siswa memiliki pengalaman dunia nyata dan merangsang minat dan semangat siswa untuk belajar.

Atas dasar uraian tersebut, peneliti mencoba memecahkan suatu kasus pengajaran yang pada dasarnya masih perlu perbaikan. Kasus tersebut dialami para siswa SD Negeri 106209 Sukaramai. Sesuai hasil observasi terhadap guru dan siswa muncul satu dilema bahwa kemampuan siswa kelas IV SD ini dalam memahami konsep matematika masih rendah yaitu tidak mencapai ketuntasan belajar 50%, dapat dilihat dalam tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Kelas IV SD Negeri 106209 Sukaramai T.A 2022/2023

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	< 60	Belum Tuntas	16 Siswa	30,43%
2	≥ 60	Tuntas	7 Siswa	69,57%
Jumlah			23 Siswa	100%

(Sumber: SD Negeri 106209 Sukaramai)

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 Februari 2022 terhadap masalah pembelajaran pada SD NEGERI 106209 SUKARAMAI, guru dalam menyampaikan materi masih cenderung monoton karena menggunakan metode ceramah. Selain itu guru juga kurang memberikan motivasi pada peserta didik. Hal ini mengakibatkan hasil pembelajaran rendah karena tidak semua siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa kebanyakan pasif dan guru yang cenderung aktif. Memperhatikan kondisi diatas perlu adanya perubahan yang mendukung dalam proses pembelajaran di kelas sehingga diharapkan adanya peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah perubahan penyampaian pada siswa dengan menggunakan media yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media yang tepat dan menarik akan sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan. Terkait dengan mata pelajaran matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru adalah media interaktif berbasis android, seperti yang sudah diungkapkan sebelumnya bahwa matematika merupakan ilmu yang kajian objeknya bersifat abstrak, sehingga dengan menggunakan media interaktif berbasis android akan membantu siswa menyelesaikan masalah matematika yang terdapat dalam materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pecahan.

Guna mengatasi hal tersebut, salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru sebagai fasilitator pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media-media pembelajaran terbaru yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran agar

dapat mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran serta meningkatkan keinginan belajar siswa di kelas maupun di luar kelas.

Penggunaan media interaktif bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam proses pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa berlangsung secara langsung melalui alat media yang terlihat oleh semua siswa. Proses kegiatan tersebut tidak hanya dijelaskan oleh guru melalui media, tetapi siswa juga ikut serta dalam proses pembelajaran. Dan berdasarkan permasalahan yang dipaparkan oleh penulis, maka penulis tertarik untuk meneliti dengan topik “Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pecahan Menggunakan Media Interaktif Berbasis Android Di Kelas IV SD NEGERI 106209 SUKARAMAI T.A 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan oleh peneliti, maka peneliti perlu mengidentifikasi masalah dalam penelitian. Oleh karena itu, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari.
2. Kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi pecahan.
3. Kurangnya media pendukung pembelajaran pada materi pecahan.
4. Proses pembelajaran belum menggunakan metode yang bervariasi pada mata pelajaran matematika.
5. Perlunya penguasaan IT abad ke 21.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti perlu membatasi masalah dalam penelitian. Tujuannya adalah agar hasil penelitian dapat dijelaskan secara spesifik dan mendalam. Oleh karena itu, batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada masalah kasus pengajaran yang pada dasarnya masih perlu perbaikan. Kasus tersebut dialami para siswa SD Negeri 106209 Sukaramai. Sesuai hasil observasi terhadap guru dan siswa muncul satu dilema bahwa kemampuan siswa kelas IV SD ini dalam memahami konsep matematika masih rendah yaitu tidak mencapai ketuntasan belajar 50%, “Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan dengan Media Interaktif Berbasis Android di Kelas IV SD NEGERI 106209 SUKARAMAI T.A 2022/2023”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

“Bagaimanakah upaya meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 106209 Sukaramai T.A 2022/2023?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan penelitian ini yaitu:

“ Untuk mengetahui Bagaimana upaya meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 106209 Sukaramai T.A 2022/2023.”

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki banyak manfaat bagi khalayak umum yang termasuk dalam dunia pendidikan, diantaranya sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Memberikan wawasan bagi pembaharuan dalam pembelajaran matematika.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam pembelajaran matematika, yaitu membuat inovasi berupa media pembelajaran interaktif berbasis android untuk materi Pecahan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Untuk memperoleh pengalaman langsung mengenai pemahamannya dalam mempelajari mata pelajaran Matematika materi Pecahan sehingga mengalami peningkatan.

b. Bagi Guru

Mengetahui seberapa tinggi dan rendahnya tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan. Sehingga guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat.

c. Bagi Sekolah

Mengetahui seberapa tinggi dan rendahnya tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan. Sehingga sekolah dapat menyediakan fasilitas/media pembelajaran dengan tepat.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat merekomendasikan media yang bermanfaat bagi guru, sekolah dan siswa.

e. Bagi Peneliti selanjutnya

Sebagai sumbangan pengetahuan dan bahan atau sumber untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut berkaitan dengan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika khususnya materi Pecahan di Kelas IV Sekolah Dasar.