

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dilaksanakan di dalam keluarga, sekolah dan masyarakat. Pendidikan yang dilaksanakan di sekolah yang paling bertanggung jawab adalah guru. Tanpa adanya guru, kegiatan pembelajaran akan sulit dilakukan apalagi dalam rangka pelaksanaan pendidikan formal. Guru memiliki tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa (Nasution dan Surya, 2017:1). Selain dari tugas utamanya, guru juga berperan penting di dalam mempersiapkan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa, sebagai komunikasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran matematika adalah kegiatan belajar dan mengajar yang mempelajari ilmu matematika dengan tujuan membangun pengetahuan matematika agar bermanfaat dan mampu mempraktekkan hasil belajar matematika dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika menurut (Diputra dan Sudiarta, 2018:22) agar siswa atau mahasiswa mempunyai kemampuan untuk memperoleh, memilih dan mengolah informasi secara kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemampuan bekerja sama yang efektif. Sehingga dalam pembelajaran matematika sebaiknya dapat mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik yang dapat membantu menghadapi persoalan-persoalan di masa mendatang secara kritis, logis dan kreatif serta mampu bekerja sama.

Matematika merupakan ilmu dasar dan merupakan mata pelajaran wajib diajarkan pada semua jenjang pendidikan, baik sekolah dasar, sekolah menengah maupun perguruan tinggi. Diputra dan Sudiarta (2018:23) mengatakan bahwa ada lima alasan tentang perlunya siswa belajar matematika, yaitu matematika merupakan sarana berfikir yang jelas dan logis, sarana memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, sarana mengembangkan kreatifitas dan sarana meningkatkan perkembangan budaya.

Secara umum peserta didik kurang menyenangi pelajaran matematika dan belum memiliki keterampilan dasar untuk memecahkan masalah matematika. Siswa pada tingkat dasar dan menengah kurang tertarik menyelesaikan masalah matematika yang cukup sulit dan belum mampu berfikir kritis dalam memecahkan masalah matematika. Kurniasih (2010: 485) mengatakan bahwa kemampuan berfikir kritis merupakan kemampuan yang harus dimiliki dan dikembangkan oleh semua orang baik dari kalangan manapun.

Seorang guru dituntut harus menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan mengoptimalkan semua kompetensi yang dimiliki, agar membuat anak-anak tetap terus semangat belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Matematika diberikan dengan tujuan untuk membekali siswa agar dapat berpikir logis, kritis, analistik, sistematis, cermat, serta dapat mempergunakan pola pikir kreatif dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat begitu pentingnya Matematika, maka proses pembelajaran Matematika di sekolah hendaknya

disampaikan secara bermakna serta harus mampu menunjukkan manfaat Matematika dalam memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan.

Dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa sangat mempengaruhi proses pembelajaran sehingga guru wajib menyediakan dan memberikan tindakan kepada siswa agar mereka aktif mengikuti pembelajaran. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kurangnya keterlibatan siswa ketika mengikuti pembelajaran sehingga mereka hanya memperoleh dan menelaah materi yang guru berikan saja tanpa mendapatkan pengalaman belajar yang mandiri. Nurmawati dan Susilo (2014: 147–150) keaktifan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menggapai tujuan tersebut maka diperlukan adanya fasilitator yakni guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif sehingga membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam belajar.

Tujuan pembelajaran sangat terkait dengan ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran (Setiawan dan Alimah, 2019:81-90). Pembelajaran dapat berjalan efektif dengan adanya interaksi antara guru dan siswa karena interaksi tersebut menunjukkan bahwa siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa atau yang biasa disebut dengan student engagement merupakan hal terpenting yang setiap siswa harus miliki dalam proses pembelajaran. Student engagement sendiri merupakan salah satu indikator keberhasilan yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media konkret tersebut diarahkan kepada suatu tujuan yang diharapkan dapat membuat diri seseorang memiliki suatu pengalaman. Sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk perubahan seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, kemampuannya, kecakapannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, aktivitas diri, dan aspek-aspek lain yang ada pada individu. Belajar merupakan kegiatan sehari-hari, kegiatan belajar tersebut dapat dihayati (dialami) oleh orang yang sedang belajar dan diamati oleh orang lain., setelah melakukan proses belajar, maka akan didapatkan hasil dari proses belajar.

Keterlibatan siswa dalam belajar menggunakan media konkret siswa tergantung pada kemampuan menghitung menggunakan benda nyata, bahwa kemampuan menggunakan media konkret yang buruk adalah alasan utama kegagalan anak-anak di sekolah dasar. Pada proses pembelajaran di sekolah perlu mempelajari dan memahami materi dari setiap mata pelajaran.

Keterlibatan siswa belajar dalam penggunaan media konkret pasti memiliki kemampuan yang berbeda-beda apalagi dalam kemampuan menghitung dalam mengungkapkan suatu pemikiran. Anak usia SD berada pada posisi dimana pertumbuhan dan perkembangan paling dominan, baik itu dari segi pemahaman, maupun dari segi mental atau pengetahuan. Pertumbuhan dan perkembangan anak itu tidak tumbuh dengan sendirinya, melainkan dengan adanya dukungan antara yang satu dengan lainnya. Sebuah kemampuan anak dalam berhitung maka seharusnya yang perlu untuk disiapkan dan dikembangkan pada siswa untuk menghadapi jenjang lebih tinggi lagi adalah sebuah kemampuan yang dapat

memahami penggunaan media konkret dalam memecahkan masalah pada perhitungan dalam pelajaran matematika.

Keterlibatan siswa belajar dalam penggunaan media konkret merupakan sebuah kemampuan yang dilihat sederhana namun sangat bermanfaat dan penting untuk dimiliki dan dilakukan. Namun dari sebuah kemampuan itu dalam mengenal media konkret serta menggunakan media konkret merupakan suatu landasan yang paling penting dan utama seseorang untuk memecahkan persoalan dalam perhitungan dengan ilmu pengetahuan, dalam penggunaan media konkret dalam aktifitas belajar merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dimiliki oleh anak atau memperoleh lebih luas lagi tentang ilmu pengetahuan, serta juga informasi yang perlu untuk ditingkatkan lagi pada anak.

Konsep-konsep dalam matematika itu abstrak, sedangkan pada umumnya siswa berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatannya agar siswa mampu berfikir konkret tentang matematika, adalah dengan menggunakan media benda konkret. Sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual SD/MI yang masih dalam tahap operasional konkret, maka siswa SD/MI dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret. Dengan adanya media benda konkret siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga semangat dalam mempelajari matematika semakin besar.

Menurut (Kurniasih, 2010: 484) penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran siswa dapat melihat, meraba, mengungkapkan dengan memikirkan secara langsung obyek yang sedang mereka pelajari. Sehingga konsep abstrak

yang baru dipahami oleh peserta didik akan teringat dalam benak peserta didik apabila peserta didik tersebut belajar melalui berbuat, bukan hanya melalui mengingat-ingat tentang fakta materi yang diajarkan oleh guru matematika. Penggunaan media benda konkret sangat diperlukan untuk mempermudah pemahaman siswa kelas III terhadap materi pelajaran matematika. Itulah yang membuat penulis tertarik meneliti penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan semangat dalam pembelajaran matematika siswa kelas III.

Berdasarkan dari hasil observasi yang peneliti lakukan didapatkan bahwa guru disana sudah menggunakan media konkret berupa puzzle dalam pembelajaran matematika akan tetapi dalam keterlibatan siswa dalam penggunaan media tersebut masih kurang yang dimana guru tersebut meminta siswa untuk maju ke depan kelas, akan tetapi siswa tidak mengikuti arahan dari guru, ada juga siswa yang diminta untuk maju akan tetapi siswa yang maju tidak dapat menjawab soal yang ada diberikan serta ada juga siswa yang kurang fokus pada proses pembelajaran menggunakan media konkret siswa lebih banyak bermain di dalam kelas hal itu juga berdasarkan wawancara bersama guru kelas yang dilakukan oleh peneliti di SDN 27 Doule, yaitu masih terdapat siswa kelas III yang kurang menyukai mata pelajaran matematika, dikarenakan mereka mengalami kesulitan dalam hal memahami konsep pecahan. Hal ini juga peneliti menemukan pada saat proses pembelajaran siswa yang tidak bersemangat untuk mempelajari materi pecahan karena menganggap materi pecahan tersebut membingungkan dan susah untuk dipahami. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengangkat tema tentang

Keterlibatan Siswa Dalam penggunaan Media Konkret Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SDN 27 Doule, Kec. Rumbia, Kab. Bombana.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian maka peneliti fokus mengambil judul **“Keterlibatan Siswa dalam Penggunaan Media Konkret pada Pembelajaran Matematika Kelas III SDN 27 Doule Kec. Rumbia. Kab Bombana”**

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlibatan siswa dalam penggunaan media konkret pada pembelajaran matematika Kelas III SDN 27 Doule Kec. Rumbia. Kab Bombana.
2. Bagaimana penggunaan dan apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media konkret pada pembelajaran matematika Kelas III SDN 27 Doule Kec. Rumbia. Kab Bombana.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Keterlibatan Siswa Dalam Penggunaan Media Konkret pada Pembelajaran Matematika Kelas III SDN Doule Kec. Rumbia. Kab Bombana.

3. Untuk mengetahui Penggunaan dan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media konkret pada pembelajaran matematika Kelas III SDN 27 Doule Kec. Rumbia. Kab Bombana.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terdiri dari dua macam manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Salah satu penelitian yang diharapkan peneliti mampu memberikan pengetahuan kepada pembaca untuk mengenai keterlibatan dan penggunaan siswa dalam media konkret pada pelajaran matematika di Kec. Rumbia. Kab Bombana.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi para peneliti selanjutnya.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang keliru, maka peneliti perlu memerlukan definisi operasional mengenai hal-hal yang terkait dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan yang dimaksud oleh penelitian ini adalah siswa yang terlibat dalam secara langsung dalam proses pembelajaran menggunakan media konkret pada pembelajaran matematika, seperti siswa maju kedepan menjawab soal yang diberikan, menggunakan media konkret yang

dipakai oleh guru akan tetapi siswa tidak dapat menjawab soal yang diberikan, ada juga siswa yang tidak terlibat pada kelompok belajar yang dibentuk oleh guru seperti siswa tidak berpartisipasi dalam tugas bersama-sama menggunakan media konkret siswa hanya sibuk bermain dengan siswa yang lain.

2. Media Konkret

Media konkret yang dimaksudkan oleh peneliti dalam hal ini adalah penggunaan suatu media pembelajaran yang dalam penggunaannya berupa benda-benda yang tujuannya agar matematika lebih mudah untuk diakses oleh siswa. Terdapat beberapa contoh benda yang bisa digunakan seperti papan berhitung, benda-benda bangun datar yang bisa ditemui oleh siswa di lingkungan sekitar, dan media konkret yang lain yang bisa digunakan sebagai suatu hal yang nyata bagi siswa pada materi matematika tertentu.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterlibatan Siswa

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keterlibatan siswa diantaranya faktor individu yang datang pada siswa itu sendiri dan faktor lingkungan atau faktor yang datang dari luar. Faktor lingkungan juga terbagi atas beberapa seperti hubungan antar teman, keluarga dan lingkungan kelas.