

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada hakekatnya belajar adalah suatu proses berkelanjutan menuju perbaikan. Proses dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dan terjadi secara terus menerus. Setiap kegiatan belajar selalu membawa “perubahan” bagi diri setiap orang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.<sup>1</sup> Perubahan inilah yang disebut dengan pemahaman akan sebuah pembelajaran. Pemahaman peserta didik merupakan pencapaian yang sangat penting dan berpengaruh terhadap kelanjutan dari proses pembelajaran.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan

---

<sup>1</sup>1) Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi belajar mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 38

informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD/MI masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Proses pembelajaran pada fase konkret dapat melalui tahapan konkret, semi konkret, semi abstrak, dan selanjutnya abstrak. Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan siswa. Pepatah Cina mengatakan, “Saya mendengar maka saya lupa, saya melihat maka saya tahu, saya berbuat maka saya mengerti”.<sup>2</sup>Merujuk kepada pepatah Cina tersebut, Menurut hasil penelitian bahwa ada penambahan lama pengendapan ingatan sebesar 20% terhadap apa yang didengar, 40% terhadap apa yang didengar dan dilihat, serta 75% terhadap apa yang didengar, lihat dan diperbuat. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak para pendidik yang mengabaikan

---

<sup>2</sup>Heruman, Model Pembelajaran Matematika di SD (Bandung: Rosda 2014),2

pentingnya penggunaan media pembelajaran, sehingga penyajian materi yang mereka sampaikan menjadi kurang atau bahkan tidak menarik dan membosankan.

Keberadaan media dalam pembelajaran akan mampu mengikat perhatian peserta didik terhadap apa yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran tidak saja menambah daya tarik penyajian suatu materi, melainkan dapat pula membantu dalam mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan daya ingat, serta mengurangi kebosanan. Penggunaan media pembelajaran dalam komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran akan memunculkan sentuhan-sentuhan terhadap indera-indera peserta didik, yang akhirnya akan dapat merangsang ranah kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik.

Setelah peneliti melakukan wawancara pada guru kelas II mengenai Pelajaran matematika terutama pada pokok bahasan perkalian dan pembagian guru masih menggunakan sistem hafalan karena guru tersebut berpendapat perkalian hanya bisa diajarkan melalui hafalan, dengan dalih jika hafal pasti bisa. Berdasarkan dalih tersebut peneliti bersama guru kelas II mengadakan *pre test* dan hasilnya pun tidak sesuai dengan KKM.

KKM untuk matapelajaran Matematika Kelas II di MI 17 Agustus Wonoayu adalah 75. Dari hasil *pre-tes* diketahui bahwa dari jumlah 18 Siswa, terdapat 12 % yang mendapat nilai diatas KKM dan 17 % mendapat nilai

sesuai dengan KKM, sedangkan 71 % yang lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM dengan nilai rata-rata yang didapat 55.<sup>3</sup>

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara menunjukkan bahwa penyebab munculnya permasalahan atau kesulitan yang dialami oleh peserta didik tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa kurang mampu berpearan aktif dan kurang memahami hal yang telah dipelajari. Ketika guru memberikan sejumlah pertanyaan pada kelompok, mereka cenderung pasif dan kurang antusias, sehingga yang menjawab pertanyaan hanya didominasi oleh beberapa siswa saja.<sup>4</sup>

Gejala yang demikian menjadi permasalahan yang dipandang mendesak untuk segera diatasi. Apabila gejala tersebut tidak diatasi maka berdampak pada pemahaman siswa dalam pembelajaran, yang berujung pada permasalahan nilai yang didapatkan.

Dari Uraian diatas dapat disimpulkan pemahaman pembelajaran metematika terutama pada bahasan perkalian dan pembagian sangat penting. Oleh karena itu, peneliti ingin mengangkat judul **“PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PELAJARAN MATEMATIKA POKOK BAHASAN PERKALIAN DAN PEMBAGIAN KELAS II DI MI 17 AGUSTUS WONOAYU KECAMATAN**

---

<sup>3</sup>hasil pre- test yang dilaksanakan pada tanggal 4 April 2015

<sup>4</sup>hasil wawancara dan pengamatan dengan guru mata pelajaran matematika kelas II yang bernama Sri Wahyuni ( 4 april 2015

**WONOAYU KABUPATEN SIDOARJO”**. dalam sebuah kegiatan penelitian.

**B. Rumusan masalah:**

- a. Bagaimana penerapan media berbasis lingkungan pada mata pelajaran Matematika kelas II di MI 17 Agustus Wonoayu – Sidoarjo untuk meningkatkan pemahaman siswa ?
- b. Apakah penggunaan media berbasis lingkungan pada mata pelajaran Matematika kelas II di MI 17 Agustus Wonoayu – Sidoarjo dapat meningkatkan pemahaman siswa?

**C. Tindakan yang dipilih**

Berdasarkan rumusan yang telah dikemukakan di atas, peneliti mengambil tindakan yang bertujuan untuk membenahan dan meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas II adalah sebagai berikut:

1. Membuat RPP yang menggunakan media pembelajaran berbasis lingkungan untuk meningkatkan pemahaman siswa padamateri perkalian dan pembagian pada siswa Kelas II MI 17 AGUSTUS Wonoayu Sidoarjo.
2. Memberikan pembelajaran kepada siswa tentang materi perkalian dan pembagian menggunakan media pembelajaran berbasis lingkungan.
3. Mengukur pemahaman siswa tentang materi perkalian dan pembagian sesudah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis lingkungan.

#### **D. Tujuan penelitian:**

- a. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dengan menggunakan media berbasis lingkungan pada mata pelajaran Matematika kelas II di MI 17 Agustus Wonoayu - Sidoarjo
- b. Untuk menggunakan media berbasis lingkungan pada mata pelajaran matematika kelas II di MI 17 Agustus Wonoayu – Sidoarjo, agar dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

#### **E. Lingkup Penelitian**

Adapun lingkup penelitian yang akan di teliti adalah:

- a. Mata Pelajaran Matematika kelas II di MI 17 Agustus Wonoayu - Sidoarjo semester II materi Perkalian dan pembagian
- b. Media berbasis lingkungan yang digunakan adalah taman sekolah dan benda-benda realistik yang ada disekitar lingkungan sekolah.

#### **F. Signifikansi Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan proses pembelajaran di MI 17 AGUSTUS Wonoayu, khususnya pada pembelajaran matematika, adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Diharapkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas II MI 17 AGUSTUS Wonoayu Sidoarjo meningkat.

2. Bagi Guru

- a. Memberi gambaran bagaimana mengajarkan materi perkalian dan pembagian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis lingkungan,
- b. Meningkatkan kreativitas guru dalam membawakan materi pelajaran.
- c. Memberi inspirasi bagi guru dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.

3. Bagi sekolah.

Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.