

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pelajaran matematika diberikan di sekolah mulai SD/MI yang bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam berfikir sistematis, kritis dan kreatif. Banyak kegiatan dalam sehari-hari siswa yang berkaitan dengan matematika. Mulai dari menghitung, mengukur, membaca waktu, satuan ukuran dan lain sebagainya.

Siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai dengan 12 atau 13 tahun, pada tahap usia ini psikologi belajar siswa masuk dalam tahap konkret operasional. Menurut Jean Piaget, Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret, maka dari itu kurang optimal jika penyampaian materi hanya bersifat abstrak. Sebagai guru SD perlu memahami bahwa cara belajar anak usia sekolah dasar membutuhkan pembelajaran yang konkret. Dan guru semestinya tidak salah dalam penanaman konsep-konsep materi matematika kepada siswanya, karena jika terdapat kesalahan sedikit saja terkait penanaman konsep pada siswa, sangat sulit untuk mengubah pengertian yang sudah terlanjur salah.

Pada pembelajaran di kurikulum 2013 saat ini siswa diharuskan memiliki kemampuan dalam menyelesaikan suatu permasalahan (*problem solving*) khususnya pada mata pelajaran

matematika salah satunya yakni soal cerita. Soal cerita merupakan salah satu bentuk soal yang menyajikan permasalahan terkait kehidupan sehari-hari yang disusun menjadi sebuah cerita. Pemberian soal cerita bertujuan untuk mengenalkan pada peserta didik tentang manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari dan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika dalam kehidupan kesehariannya.

Pada kenyataan di lapangan hasil observasi di SD Hang Tuah 10 Juanda bahwa 80% terdapat beberapa anak yang masih kesulitan memahami konsep Satuan panjang . Dikarenakan faktor kurangnya penggunaan media yang digunakan guru pada pembelajaran satuan panjang sehingga siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran matematika yang kurang menarik, dan mengakibatkan siswa menjadi bosan dan enggan memperhatikan guru menyampaikan materi. Hal tersebut memicu pelajaran matematika menjadi pelajaran yang membosankan dan kurang disukai siswa yang berakibat hasil belajar matematika siswa menurun. Hal ini seperti disampaikan Turmudi (2018:13) yang memandang bahwa “pembelajaran matematika selama ini disampaikan kepada siswa secara informatif, artinya siswa hanya memperoleh informasi dari guru saja sehingga derajat “kemelekatannya” juga dikatakan rendah”. Selain itu juga tidak sedikit siswa yang menganggap peajaran matematika sebagai momok yang menakutkan karena konsep-konsepnya yang rumit. Padahal matematika seharusnya menjadi materi yang berguna dan bermakna bagi kehidupan siswa, justru menjadi materi yang dianggap sulit dan tidak penting.

Dalam masalah ini guru harus mengubah cara pembelajaran dari murid yang pasif belajar menjadi murid yang aktif belajar, serta peran guru yang kreatif dalam menyampaikan

materi, tidak hanya menggunakan metode ceramah saja. Guru harus membantu siswa dan menstimulus siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran matematika khususnya, siswa diharapkan mampu berfikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan dalam matematika, dan memberi motivasi belajar kepada siswa.

Dari pembahasan di atas dapat dilaksanakan dengan salah satunya, menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, supaya siswa merasa mudah memahami konsep materi dan membuat pembelajaran menjadi optimal.

Dari berbagai permasalahan tersebut maka peneliti akan menerapkan media buku dongeng dalam pembelajaran matematika kelas III SD. Buku dongeng ini tentunya dikhususkan untuk membantu siswa dalam pembelajaran matematika dan diharapkan mampu menjadi media perantara penyampaian materi satuan baku dalam pembelajaran.

Menurut (Triyanto 2007:46) Dongeng adalah suatu cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi yang berfungsi untuk menyampaikan suatu ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur. Alasan inilah yang menjadikan media buku dongeng efektif untuk pembelajaran karena siswa tidak hanya membayangkan isi cerita dalam dongeng tersebut tetapi siswa juga memiliki gambaran yang jelas mengenai isi cerita tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Buku Dongeng terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Satuan Panjang pada Siswa Kelas III”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti akan memberikan batasan masalah pada kemampuan menyelesaikan soal Matematika kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda

1. Penelitian ini menggunakan media Buku Dongeng di SD Hang Tuah 10 Juanda tahun ajaran 2019/2020 Semester ganjil
2. Materi yang diajarkan adalah Satuan panjang.
3. Penelitian ini dilaksanakan di SD Hang Tuah 10 Juanda.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut: “Adakah pengaruh penggunaan media buku dongeng terhadap kemampuan menyelesaikan masalah pada soal cerita satuan panjang pada siswa kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda?”

D. Tujuan Penelitian

Sesuai fokus penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media buku dongeng terhadap kemampuan menyelesaikan masalah soal cerita Satuan panjang pada siswa kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar

yang nantinya setelah menjadi guru dapat membantu siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Dengan adanya media buku dongeng ini akan memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan diharapkan dapat membantu untuk menumbuhkan semangat siswa dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan suatu permasalahan secara kritis dan kreatif.

b. Bagi Guru

Memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media buku dongeng sehingga mampu meningkatkan kreativitas seorang guru

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran atau ide sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah dan dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan.