

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu kegiatan interaktif antara guru dengan siswa. Guru sebagai fasilitator bagi siswa untuk dapat memahami sebuah konsep pada materi pelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Tugas guru bukan sekedar menyampaikan materi pembelajaran, namun juga memastikan apakah materi yang disampaikan sudah dipahami seutuhnya oleh siswa atau belum. Pada pembelajaran matematika, pemahaman konsep matematis dirasa sangat penting untuk dimiliki oleh setiap siswa sebagai landasan untuk menyelesaikan persoalan matematika. Menurut Hendriana, Rohaeti & Sumarmo (2021), indikator pemahaman konsep matematika antara lain: merumuskan kembali konsep yang dipelajari, mengklasifikasikan benda-benda menurut terpenuhi atau tidaknya syarat-syarat pembentukan konsep tersebut, mengidentifikasi sifat-sifat suatu operasi atau konsep, menjelaskan secara logis konsep yang diterapkan, memberikan contoh positif atau contoh tandingan (*counterexample*) dari konsep yang dipelajari, dan menggunakan berbagai bentuk representasi matematis (tabel, grafik, diagram, sketsa, konsep penyajian matematis dalam model matematika, atau dengan cara lain) dan menghubungkan berbagai konsep di dalam dan di luar matematika. Mengembangkan kondisi yang diperlukan dan/atau cukup untuk sebuah konsep. (Hendriana, Rohaeti, & Sumarmo, 2021).

Pada dasarnya kemampuan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran tidak hanya berdasarkan pada kemampuan mendengar saja tetapi juga berkesinambungan dengan kemampuan visual dan motorik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang disampaikan sangat diperlukan untuk menunjang pemahaman konsep siswa. Pemahaman konsep ini merupakan modal terpenting seorang siswa. Pemahaman konsep yang menyeluruh akan memungkinkan siswa untuk mampu memecahkan berbagai masalah matematika yang disajikan.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Duren 04 pada mata pelajaran matematika di kelas II, menunjukkan bahwa dengan hanya menyampaikan materi tanpa menggunakan media, siswa tampak kesulitan untuk memahami materi bangun ruang karena hanya membayangkan rusuk dan sisi bangun ruang dari gambar yang ada di buku paket atau buku pegangan siswa. Disamping itu siswa juga mudah merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton. Sebelumnya, mata pelajaran Matematika dianggap membosankan dan sulit bagi siswa. Akibatnya siswa cenderung merasa bosan dan malas untuk mempelajarinya. Disinilah peran guru sangat dibutuhkan dalam memberikan bimbingan bagi siswa yang merasa kesulitan belajar mata pelajaran matematika. Materi yang sulit dan cara mengajar yang tidak inovatif sebagai salah satu penyebab siswa tidak suka pada pelajaran matematika.

Menurut peneliti, minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran adalah

sebagai penyampai materi pada siswa. Media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar matematika, sehingga materi yang disampaikan mampu diserap dengan maksimal oleh siswa. Menurut Arsyad (2013), keunggulan media dalam kegiatan pembelajaran dijelaskan sebagai berikut: (1) Media pembelajaran berfungsi sebagai penyampai pesan/materi yang baik selama proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa; (2) Melibatkan siswa secara langsung dalam penerapan media pada saat proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa; (3) Media pembelajaran dapat mengoptimalkan proses belajar siswa; (4) Pengalaman yang dimiliki oleh siswa menjadi sama.

Berdasarkan beberapa hal yang telah diuraikan di atas, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penggunaan Media Benda Konkrit untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bentuk Bangun Ruang Pada Siswa Kelas II di SDN Duren 04”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah penggunaan media pembelajaran benda konkrit dapat meningkatkan pemahaman konsep bentuk ruang dalam pembelajaran matematika di kelas II SDN Duren 04?”.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep bentuk ruang melalui penggunaan media bangun ruang dalam pembelajaran matematika di kelas II SDN Duren 04.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penggunaan media pembelajaran bangun ruang dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran, sehingga dengan adanya media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas 2 SDN Duren 04. Secara praktis penggunaan media pembelajaran bangun ruang pada mata pelajaran matematika mempunyai beragam manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya:

a. Bagi Peneliti

Sebagai solusi dalam mengatasi kurangnya pemahaman konsep bangun ruang pada mata pelajaran matematika yang dialami oleh siswa kelas 2.

b. Bagi Siswa

Mempermudah siswa dalam memahami konsep bangun ruang pada mata pelajaran matematika, meningkatkan kemampuan berfikir pada siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan untuk kepala sekolah dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh para guru untuk dapat menggunakan sarana atau media dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan.