

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan merupakan kebutuhan hidup yang mutlak harus dipenuhi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat bermanfaat bagi manusia dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Sehingga pentingnya ilmu pengetahuan tersebut menuntut seseorang untuk terus belajar baik dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam dunia pendidikan seseorang berproses untuk dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya. Dalam hal ini seorang peserta didik menjadi pelaku utama dalam pendidikan tersebut. Karena melalui jalur pendidikan, peserta didik dibentuk menjadi pribadi yang tangguh, kreatif, mandiri dan profesional pada bidang keahliannya masing-masing di masa yang akan datang. Pendidikan yang harus menumbuhkan berbagai kompetensi peserta didik tidak terlepas dari peran seorang guru dalam membantu peserta didik tersebut agar dapat belajar sebaik-baiknya dimanapun proses pendidikan itu berlangsung.

Proses pendidikan yang berlangsung di sekolah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mengenai banyak hal. Mulai dari belajar menulis, membaca, berhitung, dan sebagainya. Definisi belajar dalam dunia pendidikan tersebut menjadi lebih spesifik lagi jika dalam pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut James dalam Ismail (2003) dalam kamusnya menyatakan bahwa “Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.” Salah satu materi pembelajaran matematika yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah pecahan.

Menurut hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru matematika, dalam proses pembelajaran pada materi pecahan di kelas VII

SMP. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan operasi penjumlahan maupun pengurangan bilangan pecahan. Meskipun mereka pernah mempelajari materi itu sebelumnya di sekolah dasar, tapi terkadang mereka masih belum memahami konsep pecahan itu sendiri. Sehingga peserta didik masih sering melakukan operasi penjumlahan maupun pengurangan tanpa memperhatikan penyebut yang tidak sama. Oleh karena itu, peneliti memilih materi pecahan di kelas VII agar peserta didik dapat mengingat kembali dan semakin memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan.

Menurut Hamalik, (2006: 23) “Belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan”. Materi pembelajaran di sekolah yang telah diatur oleh menteri pendidikan nasional dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar membuat siswa dituntut untuk mampu menguasai materi sesuai jadwal yang telah diatur oleh guru di sekolah. Sehingga, perlu diciptakan suasana belajar yang menyenangkan saat proses belajar itu berlangsung agar peserta didik mampu mendapatkan hasil belajar yang memuaskan dalam jangka waktu yang ditentukan.

Pembelajaran yang menimbulkan interaksi belajar-mengajar antara guru-siswa mendorong perilaku belajar siswa. Siswa merupakan kunci terjadinya perilaku belajar dan ketercapaian sasaran belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2002: 259). Dalam hal ini, penggunaan media Lingkaran Milenium dan Kartu Milenium dapat mendorong perilaku belajar peserta didik. Sehingga, tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan maksimal.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua media pembelajaran yang dapat diterapkan pada peserta didik yang duduk di sekolah menengah pertama dalam memahami materi pokok pecahan. Yaitu, Lingkaran Milenium dan Kartu Milenium. Media Lingkaran Milenium merupakan salah satu media pembelajaran matematika berbentuk lingkaran, yang beberapa lingkaran itu dibiarkan utuh dan beberapa lagi dipotong menjadi beberapa bagian dimana setiap bagian tersebut mewakili suatu nilai dalam pecahan. Lingkaran Milenium dapat digunakan dalam menjelaskan konsep awal pecahan dan juga

dapat membantu peserta didik dalam memahami aturan atau konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan dengan baik (Nggermanto, 2013: 1).

Sedangkan, Media Kartu Milenium merupakan salah satu media pembelajaran matematika berbentuk persegi panjang berukuran 4×8 cm yang memiliki dua bagian. Bagian atas berupa gambar yang mendefinisikan nilai suatu pecahan, sedangkan bagian bawah merupakan operasi penjumlahan atau pengurangan bilangan pecahan. Kartu Milenium bernilai edukatif karena dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep bilangan pecahan. Selain itu juga dapat melatih konsentrasi dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hal kecermatan menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan (Indariasti, 2011: 5).

Menurut Daryanto (2013: 32) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan, sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu”. Dalam hal ini, penggunaan media Lingkaran Milenium dan Kartu Milenium dalam pembelajaran matematika di dalam kelas dapat menarik minat para peserta didik untuk belajar dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru di dalam kelas secara maksimal. Sehingga, berdampak positif pada hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Dalam hal ini, salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat akan dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif. Sehingga, perlu diketahui penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dalam mencapai hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, media Lingkaran Milenium dan Kartu Milenium belum pernah digunakan di SMP Negeri 2 Cerme dalam pembelajaran matematika pada materi pokok pecahan. Selain itu, pembelajaran di dalam kelas juga masih jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat menjelaskan secara abstrak konsep matematika yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari terutama pada materi pokok pecahan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dalam penelitian ini, peneliti ingin membandingkan penggunaan media Lingkaran Milenium dengan Kartu Milenium terhadap prestasi belajar peserta didik pada materi pokok pecahan kelas VII SMP Negeri 2 Cerme.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian yaitu apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan media Lingkaran Milenium dengan media Kartu Milenium pada materi pokok pecahan di kelas VII SMP Negeri 2 Cerme?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencari jawaban dari masalah yang telah dirumuskan. Adapun tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan media Lingkaran Milenium dengan media Kartu Milenium pada materi pokok pecahan di kelas VII SMP Negeri 2 Cerme.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman dalam pembelajaran dengan menggunakan media Lingkaran Milenium dan Kartu Milenium.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.5 Definisi Istilah

Untuk menghindari presepsi dan kesamaan konsep dalam mengartikan istilah, maka perlu ditegaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan peserta didik dapat berlangsung sehingga dapat mendorong proses belajar peserta didik.
2. Lingkaran Milenium adalah sebuah lingkaran yang terbuat dari gabus berdiameter 12 cm, yang beberapa lingkaran itu dibiarkan utuh dan beberapa lagi dipotong menjadi $\frac{1}{2}$ lingkaran, $\frac{1}{4}$ lingkaran, dan lain-lain.
3. Kartu Milenium adalah sebuah kartu yang terbuat dari kertas *art carton* berbentuk persegi panjang berukuran 4×8 cm yang mempunyai dua bagian. Bagian atas berupa gambar yang mendefinisikan nilai suatu pecahan, sedangkan bagian bawah merupakan operasi penjumlahan atau pengurangan bilangan pecahan.
4. Pecahan adalah bagian dari bilangan rasional yang dapat ditulis dalam bentuk $\frac{a}{b}$ dengan a dan b bilangan bulat dan b tidak sama dengan nol.
5. Hasil belajar adalah hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh peserta didik dalam waktu tertentu.

1.6 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Lingkaran Milenium yang digunakan dalam penelitian ini adalah lingkaran yang melambangkan pecahan 1, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{6}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{9}$, $\frac{1}{10}$, dan $\frac{1}{12}$.
2. Kartu Milenium yang digunakan dalam penelitian ini yaitu versi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan biasa dan pecahan campuran.
3. Penelitian ini membatasi pada Materi pokok penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan biasa dan pecahan campuran.