

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan sistem yang berisi serangkaian peristiwa untuk membantu proses belajar yang disusun mempengaruhi dan mendukung proses belajar yang bersifat internal (Aubdurrahman, 2012). Pembelajaran mencakup hubungan antara pendidik dengan peserta didik dan peserta didik lainnya untuk mencapai suatu tujuan, yaitu perubahan sikap dan tingkah laku siswa. Hal terpenting dalam kegiatan belajar mengajar adalah proses, yang mana proses tersebut yang menentukan apakah tujuan belajar tercapai atau tidak. Pencapaian tujuan belajar dapat dilihat dari ada atau tidaknya perubahan tingkah laku, baik perubahan yang bersifat *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (nilai dan sikap), dan *psikomotor* (keterampilan).

Tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai apabila pembelajaran berlangsung secara efektif. Perubahan yang terjadi pada peserta didik dari tidak mengerti menjadi mengerti, tidak tahu menjadi tahu, dan sebagainya menunjukkan bahwa pembelajaran yang terjadi efektif. Namun pada kenyataannya, kebanyakan pembelajaran berjalan kurang efektif, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai sepenuhnya. Pemerintah sudah berusaha menyikapi persoalan-persoalan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas, terutama terkait pembelajaran yang tidak efektif. Salah satu usaha yang sudah dilakukan pemerintah adalah menerapkan kurikulum 2013.

Kurikulum yang sedang disempurnakan dari kurikulum sebelumnya yang telah dirintis adalah Kurikulum 2013. Ciri khas dari keberadaan kurikulum 2013 adalah adanya upaya penerapan pendekatan saintifik atau ilmiah dalam pembelajaran. Menurut Abidin (2014:125) menyebutkan pendekatan saintifik proses penentuan kesimpulan dengan prosesnya berupa memecahkan masalah dengan persiapan yang matang, proses pengumpulan data, serta analisis yang tepat. Jadi pendekatan saintifik merupakan proses yang dirancang agar peserta didik lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Melalui pendekatan saintifik tersebut, peserta didik di dorong agar kritis, berpikir ilmiah, dan analisis. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran dimulai dengan tahap mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, serta mengomunikasikan. Pendekatan saintifik juga merangsang siswa menumbuhkan rasa ingin tahu (curiosity) yang tinggi serta berjiwa investigatif, sehingga peserta didik melalui pengalaman belajarnya dapat membangun konsep sendiri.

Membangun konsep matematika kepada siswa bukan hal yang mudah meskipun pendekatan saintifik yang mendorong siswa menjadi aktif, namun masih banyak waktu dan tenaga yang terbuang sia-sia. Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa guru matematika diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika dalam hal ini mengenai bilangan yaitu pecahan. Pecahan merupakan materi penting dalam matematika yang bermanfaat sebagai dasar dalam mempelajari materi lain. Tetapi banyak siswa yang masih kesulitan untuk memahami pembelajaran bilangan dalam hal ini materi tentang pecahan, hal ini akibat pembelajaran yang didominasi dengan cara-cara formal yang tidak mendukung pemahaman siswa tentang konsep pecahan (Mewa , 2015).

Hasil penelitian *The National Assesment of Education Proggess* (Post, 1992:202) menunjukkan secara teoritis, konsep pecahan sangat memungkinkan terjadinya miskonsepsi pada diri siswa akibat konsep pecahan merupakan topik yang lebih sulit dibandingkan bilangan bulat (Mark, 1988). Kurangnya Media pembelajaran yang mendukung menjadikan guru menyampaikan materi secara berulang-ulang, karena materi pecahan merupakan materi yang memerlukan visualisasi. Hal ini menyebabkan banyak waktu yang terbuang, maka tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai.

Berkaitan dengan kendala-kendala yang sudah ditemukan maka diperlukan sebuah media didalam menunjang suatu pembelajaran. Media tersebut dapat memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang. Penggunaan media pembelajaran tentu memiliki beberapa nilai lebih dan sudah seharusnya digunakan. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat berfungsi untuk membantu kegiatan pembelajaran seperti yang di ungkapkan oleh Angkowo dan Kosasih (dalam Musfiqon, 2012: 32), yaitu peran media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu pembelajaran yang ikut memengaruhi kondisi, situasi, dan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Beberapa penelitian terkait dengan media pecahan telah dilakukan oleh Komang Agus Adi Juana Putra (2018) di dalam penelitian ini di sebutkan bahwa pengaruh media pembelajaran dengan pendekatan representasi terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa dan pada penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Faizal Amir (2017) di dalam penelitiannya di sebutkan bahwa media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Media pembelajaran yang sudah dikembangkan sangat mendukung pembelajaran pecahan dengan hasil media media itu mempunyai

peranan yang efektif pada proses pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada umumnya media pembelajaran berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran sehingga masih perlu diadakan penambahan beberapa komponen seperti: (1) siswa dapat menggunakan media tersebut tanpa dituntun oleh pendidik sehingga media pembelajaran dapat berdiri sendiri. (2) disediakan fasilitas siswa dalam menambah wawasan tanpa batas melalui proses eksplorasi; (3) media pembelajaran sesuai kurikulum 2013, yaitu media pembelajaran dapat membantu siswa menemukan konsep sesuai dengan pemahamannya. Mengatasi kekurangan media pembelajaran yang sudah ada, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berdasarkan pendekatan saintifik seperti yang diterapkan pada kurikulum 2013.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dipandang perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pecahan Untuk Mendukung Pendekatan Pembelajaran Saintifik Siswa Kelas VII”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yaitu,

1. Bagaimana rancang bangun Media Pembelajaran Pecahan Untuk Mendukung Pendekatan Pembelajaran Saintifik Siswa Kelas VII?
2. Bagaimana implementasi Media Pembelajaran Pecahan Untuk Mendukung Pendekatan Pembelajaran Saintifik Siswa Kelas VII?
3. Bagaimana efektivitas Media Pembelajaran Pecahan Untuk Mendukung Pendekatan Pembelajaran Saintifik Siswa Kelas VII?

1.3 Pembatasan Masalah

Media pembelajaran matematika yang dikembangkan memiliki keterbatasan masalah yang dibahas, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Materi pecahan yang dibahas berupa penjumlahan pecahan, pengurangan pecahan, perkalian pecahan dan pembagian pecahan.
2. Tahap explorasi belum bisa menerapkan pecahan campuran

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut,

1. Membuat rancang bangun Media Pembelajaran Pecahan Untuk Mendukung Pendekatan Pembelajaran Saintifik Siswa Kelas VII.
2. Mendeskripsikan hasil implementasi Media Pembelajaran Pecahan Untuk Mendukung Pendekatan Pembelajaran Saintifik Siswa Kelas VII.
3. Mengetahui kevalidan, kepraktisan dan efektivitas Media Pembelajaran Pecahan Untuk Mendukung Pendekatan Pembelajaran Saintifik Siswa Kelas VII.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti antara lain:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberi sumbangan inovasi terhadap pengembangan media pembelajaran pada materi pecahan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis memberikan efek secara langsung kepada setiap komponen pembelajaran. Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran pecahan dengan pendekatan saintifik dapat membantu siswa untuk memahami konsep pecahan, sebab media pembelajaran akan dioperasikan bersama pendekatan saintifik untuk menciptakan pembelajaran yang aktif. Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri, siswa dapat menggunakan media ini kapan saja.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran Pecahan dengan pendekatan saintifik dapat digunakan oleh pendidik untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi serta mempermudah guru dalam pembelajaran di kelas.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini memberikan referensi serta wawasan terhadap peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran dan diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang inovatif serta relevan untuk pembelajaran matematika.

1.6 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan pengembangan, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya dilakukan sampai *Development* karena keterbatasan waktu yang diakibatkan dari *pandemic Covid-19* dan biaya.
2. Media pembelajaran ini digunakan untuk mengakomodasi mengamati, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan.
3. Media pembelajaran ini hanya berupa file *executable (.exe)* yang dikemas dalam out of date dan hanya dapat diakses melalui laptop atau komputer.

1.7 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran merupakan proses untuk mendukung serta mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal yang bertujuan untuk membantu siswa belajar dengan berbagai proses yang dirancang.
2. Pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran yang di dalamnya dirancang agar peserta didik lebih aktif dalam proses belajar mengajar
3. Pengembangan merupakan langkah/ aturan/ aktivitas yang dilakukan peneliti untuk menganalisis kebutuhan , mendisain suatu prosuk sampau menghasilkan produk yang telah melalui beberapa penilaian serta uji, seperti penlitian siswam penilaian guru, uji lapangan, uji akli, uji validitas, uji efektivitas serta ujikepraktisan sehingga menghasilkan produk media pembelajaran yang praktis, efektif, serta valid.

4. Media pembelajaran adalah seperangkat alat yang didalamnya terkandung materi pelajaran, batasan-batasan, metode, serta cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis untuk mencapai tujuan yang diharapkan, seperti membantu pencapaian kompetensi pembelajaran.

