**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Salah satu masalah pendidikan yang menjadi perhatian saat ini adalah sebagian besar peserta didik tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pemanfaatannya dalam kehidupan nyata. Hal ini karena pemahaman konsep akademik yang mereka peroleh hanyalah merupakan sesuatu yang abstrak, belum menyentuh kebutuhan praktis kehidupan mereka, baik di lingkungan kerja maupun di masyarakat. Pembelajaran selama ini mereka terima hanyalah penonjolan tingkat hafalan dari sekian rentetan topik atau pokok bahasan, tetapi tidak diikuti dengan pemahaman atau pengertian yang mendalam, yang bisa diterapkan ketika mereka berhadapan dengan situasi baru dalam kehidupannya (Masnur, M. 2007:40).

Seperti yang terjadipada SD Negeri 90 Kabupaten Sinjai setelah melakukan wawancara terhadap tiga orang guru semua mengatakan bahwa kemampuan pembelajaran matematika murid di sekolah ini sangat rendah, Khususnya bangun ruang, kurang trampil menghitung, menjumlah, memahami sifat-sifat bangun ruang. Sehingga dengan demikian saya akan meneliti dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menghitung dan menjumlah murid di sekolah ini.

Penerapan model PAIKEM (Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan) dan implementasi KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) diyakini dapat mengatasi permasalahan peserta didik yang tidak mampu mengaitkan materi yang diperoleh dengan kehidupannya sehari-hari. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *CTL* (*Contextual Teaching and Learning*). Pembelajaran kontekstual atau *CTL* (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan peserta didik secara nyata, sehingga para peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2006:217-218).

Penggunaan berbagai sarana dan sumber belajar memadai sangat penting dan sangat menunjang pembelajaran kontekstual. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran. Media adalah bahan pembelajaran yang dibuat ringkas.Media ajar ini bersumber dari beberapa literatur yang relevan terhadap kompetensi dasar dan materi pokok yang diajarkan kepada peserta didik (Prastowo, 2011:79). Salah satu fungsi media yang dapat dikembangkan adalah media tigadimensi sebagai sumber pengembangan dirinya untuk menghitung dan menjumlah.

Pada pembelajaran kontekstual dibutuhkan media tigadimensi yang didesain khusus dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Artinya, pembelajaran kontekstual akan berjalan secara optimal jika sumber belajar atau media pembelajaran yang digunakan adalah media tigadimensi berbasis kontekstual. Keberadaan media tigadimensi berbasis kontekstual dapat membuat materi-materi yang abstrak menjadi lebih konkrit dan materi yang kompleks dapat disederhanakan.. Keberadaan media tiga dimensi berbasis kontekstual untuk diterapkan sangat penting artinya, karena media ini merupakan alat yang relatif membutuhkan keterampilan dan pemahaman yang kuat. Oleh karena itu penggunaan media tiga dimensi berbasis kontekstual diharapkan dapat menyederhanakan konsep-konsep yang ada dalam materi sehingga mempermudah peserta didik mengungkapkan pikiran dan memahami konsep-konsep yang ada pada materi matapelajaran matematika. Disamping itu, media tiga dimensi erat hubungannya dengan kehidupan nyata peserta didik. Atau dengan kata lain, media tersebut banyak ditemukan disekeliling peserta didik.

Pemakaian media tiga dimensi berbasis kontekstual akan lebih menguatkan pemahaman peserta didik tentang apa yang telah mereka ketahui sebelumnya, sehingga proses belajar yang dilakukan peserta didik akan lebih bermakna. Dengan demikian, sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kontekstual.

**B. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kebutuhan pengembangan media tiga dimensi dalam pembelajaran matematika pada murid kelas V SD 90 Kabupaten sinjai .
2. Bagaimanakah desain media tiga dimensi dalam pembelajaran matematika pada murid kelas V SD 90 Kabupaten sinjai .
3. Bagaimanakah validitas, dan kepraktisan media tiga dimensi pada mata pelajaran matematika pada murid kelas V SD 90 Kabupaten Sinjai.

**C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media tiga dimensi dalam pembelajaran matematika pada murid kelas V SD 90 Kabupaten sinjai.
2. Mendeskripsikan desain media tiga dimensi dalam pembelajaran matematika pada murid kelas V SD 90 Kabupaten sinjai .
3. Mendeskripsikan validitas dan kepraktisan media tiga dimensi pada mata pelajaran matematika pada murid kelas V SD 90 Kabupaten Sinjai.

**D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat praktis

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan landasan terkait di dalam meningkatkan kemampuan menghitung dan menjumlah serta sumbangsih nyata terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam rangka penyelenggaraan proses pembelajaran efektif yang menekankan pada partisipasi aktif siswa sebagai warga belajar yang dilakukan dengan perencanaan matang, kelengkapan alat, bahan dan media pembelajaran yang digunakan, serta sarana dan prasarana belajar yang memadai.

2.Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peningkatan pembelajaran di Sekolah Dasar pada umumnya, dan khususnya bagi proses pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar.

 Lebih khusus bagi penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bermakna:

**a. Bagi Siswa**

1) Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 90 Kab. Sinjai dalam upaya meningkatkan kemampuan memahami isi pembelajaran matematika melalui penggunaan media tiga dimensi.

2) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan menghitung pada mata pelajaran matematika di kelas V SDN 90 kab. Sinjai.

3) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD90 Kab. Sinjai dalam pembelajaran matematika khususnya menghitung.

**b. Bagi Guru**

1)Melakukan perbaikan dan peningkatan pelayanan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

2) Mengembangkan kompetensi guru dalam membuatPerencanaan, melaksanakan dan mengevaluasi hasil belajar siswa dengan menggunakan media tiga dimensi.

3) Memperoleh pengalaman tentang keterampilan praktik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran terhadap materi pelajaran.

**c. Bagi Sekolah**

1) Diharapkan memberikan masukan yang positif untuk meningkatkan kualitas lulusan.

2) Kinerja guru menjadi lebih baik.

3) Memunculkan inovasi pembelajaran matematika sehingga pembelajaran lebih bermakna.

**d. Bagi Peneliti**

Sebagai bahan untuk melakukan peneliian dan mengembangkan media yang dapat dimanfaatkan pada proses belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.