

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah ilmu yang mengandalkan penalaran. Matematika memiliki peranan yang penting pada kehidupan dan memiliki peranan yang penting dalam berbagai ilmu untuk meningkatkan pikiran manusia (I. Wulandari & Untari, 2023). Materi matematika disampaikan dengan memerhatikan karakteristik peserta didik tahapan perkembangan peserta didik di tingkat Sekolah Dasar berada pada tingkat berpikir operasional yang konkret (F. A. Wulandari et al., 2020). Pembelajaran matematika di sekolah dasar berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah. Tujuan pembelajaran matematika dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang bermakna, dalam hal ini penggunaan multimedia, sumber, alat, peraga, multi metode, pendekatan, model dan media yang tepat itu penting untuk diperhatikan guru dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Matematika adalah pelajaran yang bersifat abstrak sehingga guru dituntut agar dapat melakukan hal-hal yang sesuai dengan karakteristik matematika. Integratif, pada usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu kebutuhan, hal ini merupakan cara berpikir anak hal ini dari hal umum ke bagian demi bagian, serta hierakis cara anak belajar

berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal yang lebih kompleks. Dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, diharapkan terjadi *review* (mengulas kembali materi apa yang telah dipelajari) dan *reinvention* (penemuan kembali). Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran di kelas. Walaupun penemuan tersebut sederhana dan bukan hal baru lagi bagi orang yang telah mengetahui sebelumnya tetapi bagi siswa SD penemuan tersebut merupakan suatu hal baru.

Materi Pecahan adalah salah satu materi dasar yang harus dikuasai siswa sejak jenjang Sekolah Dasar. Materi ini merupakan materi dasar di mana konsepnya digunakan terus untuk jenjang yang lebih tinggi bahkan hingga jenjang perguruan tinggi, seperti pecahan yang terkait erat dalam materi aljabar. Selain itu materi ini juga banyak diterapkan dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Contoh sederhana, dalam hal membagikan kue tart kepada sejumlah orang, untuk mengetahui berapa bagian yang didapatkan masing-masing orang maka konsep pecahan yang digunakan (Saputri, 2023).

Hal yang perlu dikuasai oleh siswa pada pembelajaran Matematika materi pecahan adalah mengenal pecahan sederhana karena konsep pecahan bukan konsep yang sederhana untuk diajarkan dan dipahami oleh siswa. Para guru cenderung menggunakan cara yang konvensional, yaitu memberikan aturan secara langsung untuk dihafal, diingat, dan diterapkan tanpa menggunakan media pembelajaran (Permenkes 9 Tahun 2014, 2014). Masalah dalam kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari berbagai strategi, metode,

bahkan juga sumber belajar maupun media atau alat peraga yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran agar siswa lebih efektif dan efisien (Hadijah et al., 2023).

Pembelajaran yang bermakna dapat dilakukan dengan cara penggunaan media pembelajaran (Rahayu, 2018). Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena dalam penggunaan media pembelajaran siswa akan lebih mudah memahami dan berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Pembuatan media hendaknya dibuat semenarik mungkin agar siswa semangat dalam proses pembelajaran berlangsung. Selain penting media pembelajaran juga memiliki manfaat yaitu dapat memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Mutiara et al., 2023). Media pembelajaran atau alat peraga dikatakan sebagai alat karena fungsinya sebagai alat untuk membantu guru dalam memperlancar kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran tersebut. Alat peraga merupakan cara untuk menyajikan materi pembelajaran yang

dibuat agar menambah minat belajar siswa dan semangat siswa untuk belajar dan mudah dipahami oleh siswa.

Media papan pecahan adalah suatu bentuk sarana yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi pecahan, media papan pecahan ini juga dibuat semenarik mungkin dengan gambar-gambar seperti pizza, semangka, dan sebagainya sehingga siswa akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran dan proses pembelajaran. Peranan media papan pecahan ini juga menjadi salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran karena bisa meningkatkan berpikir kritis pada siswa dan juga bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam materi ini dan meningkatkan hasil belajar siswa (Mulyani & Yatri, 2022). Media papan pecahan ini juga bisa membuat siswa bisa membedakan pecahan seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ dan seterusnya. Dengan cara menggunakan media pembelajaran papan pecahan ini juga bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam materi pecahan ini dan pembelajaran juga lebih bermakna dan menarik dalam materi pecahan. Dengan media pecahan siswa juga dapat juga bisa membuat siswa paham apa itu konsep bilangan pecahan dan media pecahan ini dibuat atau didesain semenarik mungkin dengan gambar-gambar yang berwarna sehingga siswa akan lebih tertarik dalam pembelajaran dan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar (Mulyani & Yatri, 2022).

Menurut Supatmono, ada beberapa faktor penyebab siswa tidak memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran matematika. Dari hasil penelitian dapat menemukan dua faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa pada pelajaran

matematika yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Kedua faktor ini sangat berpengaruh pada minat belajar siswa, yang dimana jika faktor tersebut mendorong dengan sangat rendah maka minat belajar siswa juga rendah. Hal ini dapat berdampak pada hasil pembelajaran siswa. Faktor internal terdiri dari aspek fisiologis dan aspek psikologis (Hasanuddin, 2017). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa, guru, dan orang tua siswa serta observasi yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa kondisi kesehatan pada siswa kelas IV termasuk baik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Sebagian besar siswa dalam kondisi sehat

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SD Negeri Bobol 01 Kecamatan Sekar Kabupaten Bojonegoro ditemukan salah satu fakta yaitu terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya cukup rendah pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Hal tersebut hasil wawancara terhadap Guru dan Kepala Sekolah SD Negeri Bobol 1.

Akibat dari kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung menyebabkan hasil belajar matematika kurang terutama pada materi pecahan sederhana, hasil belajar matematika yang diperoleh siswa yang mendapatkan nilai yang lumayan tinggi 5 dari 18 siswa. Hal tersebut merupakan hasil wawancara dengan guru kelas 4, dan siswa juga mengatakan bahwa guru tersebut jarang menggunakan media pembelajaran sehingga membuat siswa cepat bosan dan mengantuk pada saat proses

pembelajaran berlangsung, hal tersebut membuat siswa tidak konsentrasi pada jam pelajaran dan berdampak pada hasil belajar.

Peneliti mengantisipasi masalah tersebut dengan mencari pembelajaran yang tepat, maka diperlukan adanya sebuah inovasi media pembelajaran yang menarik perhatian siswa berupa papan pecahan. Peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran tersebut pada pecahan sederhana. Agar siswa lebih memahami materi pecahan sederhana, maka peneliti ini berusaha memberikan inovasi yang menarik untuk mengiringi perubahan pembelajaran dan membantu guru menyelesaikan permasalahan tersebut. Melalui penggunaan media papan pecahan siswa dapat memahami materi pecahan sederhana, belajar sambil bermain, dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas, berdasarkan permasalahan yang muncul peneliti mengambil judul “PENGUNAAN PAPAN PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS 4 SD NEGERI BOBOL 1 BOJONEGORO”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka pemeliti mencoba merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana perencanaan media papan pecahan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar Matematika kelas 4 SDN Bobol 1?
2. Bagaimana Pelaksanaan media papan pecahan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar Matematika kelas 4 di SDN Bobol 1?

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar Matematika materi pecahan siswa kelas 4 SDN Bobol 1 melalui penggunaan media papan pecahan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang dikemukakan di atas maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran matematika materi pecahan menggunakan media papan pecahan di SDN Bobol 1 Bojonegoro
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan dalam meningkatkan hasil belajar matematika di kelas 4 SDN Bobol 1 Bojonegoro
3. Untuk meningkatkan hasil belajar melalui papan pecahan

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan Tujuan Penelitian yang telah dikemukakan di atas maka Kegunaan dari Penelitian ini Sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam menambah ilmu pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang selanjutnya diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan acuan bagi peneliti selanjutnya. (Sari, 2014)

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Siswa

Menjadikan siswa semangat dalam belajar dan menjadikan hasil belajar siswa meningkat dan lebih baik untuk ke depannya dalam pelajaran Matematika.

b) Bagi Guru

Dapat menjadi masukan atau menjadikan guru untuk memakai media papan pecahan juga dalam pembelajaran matematika materi pecahan, karena dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih tertarik dalam belajar dan tidak cepat bosan ketika guru menjelaskan pelajaran.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti mengharapkan penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.

E. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut :

a. Papan Pecahan

Media Papan Pecahan merupakan media yang ditawarkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan media papan pecahan ini memiliki banyak manfaat mulai dari dapat memperjelas pembelajaran bilangan pecahan konsep dasar pengertian hingga dapat menjelaskan penjumlahan dan pengurangan sehingga siswa lebih paham terhadap materi yang diberikan. Papan pecahan ini hadir sebagai alat bantu dan juga sebagai perangsang siswa sehingga siswa dapat lebih fokus dan dapat belajar sendiri

dengan menggunakan media papan pecahan ini. Terlebih lagi papan pecahan ini sudah dibuktikan dengan penerapan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Papan Pecahan ini bisa digunakan sebagai alat untuk menambah semangat siswa dalam belajar contohnya dalam pembelajaran matematika siswa kebanyakan merasa matematika sulit untuk dimengerti, dengan adanya media pembelajaran ini siswa akan semangat dalam pelajaran dikarenakan media pembelajaran ini dibuat dengan warna, gambar dan bentuk yang menarik sehingga siswa akan terfokus pada mata pelajaran dan mendengarkan penjelasan guru.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang didalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang Pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri, Hasil belajar adalah informasi tentang kemajuan dalam upaya mencapai tujuan siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu (Sunarti Rahman, 2021).

Dalam Penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar dalam mata pelajaran matematika. Hasil belajar matematika merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika.

Indikator hasil belajar matematika meliputi keterampilan kognitif, afektif dan pskimotorik (Wulandari, 2021).

Dalam indikor kognitif yang diukur dengan tanya jawab kepada siswa untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi tersebut, ranah afektif yaitu bagaimana perubahan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah memakai media pembelajaran dan dalam ranah pskimotorik siswa diukur dengan penugasan kelompok dan presentasi.