

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan, baik pendidikan formal maupun non formal. Mata pelajaran matematika melatih siswa untuk berpikir menggunakan penalaran atau logika, Pentingnya fungsi matematika ini bagi perkembangan siswa maka diajarkan sejak usia dini, dengan tujuan yang berdasarkan melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi yang dimiliki guna mencapai tujuan hidup yang diinginkan, seperti yang tercantum dalam UU Nomor 19 tahun 2015 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu: manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Sesuai yang termuat dalam Badan Satuan Nasional Pendidikan (BSNP) yaitu mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari usia dini untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Selain itu, tujuan pembelajaran matematika menurut BSNP, antara lain: 1) Memahami konsep matematika dan mengaplikasikan konsep tepat dalam pemecahan masalah; 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat serta melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi; 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

Berdasarkan Standar Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI yang tercantum dalam peraturan menteri pendidikan nasional No. 22 Tahun 2006 disebutkan bahwa matematika merupakan suatu mata pelajaran yang mempunyai ruang

lingkup meliputi operasi bilangan, geometri, pengukuran dan pengolahan data sehingga matematika merupakan pelajaran pokok yang diajarkan sejak usia dini.

Namun walaupun pelajaran Matematika diajarkan sejak usia dini tetapi matematika menjadi pelajaran yang sangat sulit bagi siswa di sekolah dasar, salah satunya pada materi bilangan pecahan di mana materi ini membutuhkan daya pikir yang tinggi dan sulit di pahami bagi siswa SD. Di SD diutamakan agar siswa mengenal, memahami serta mahir menggunakan bilangan dalam kaitannya dengan praktik kehidupan sehari-hari. Sehingga pengajaran matematika di SD mempunyai fungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan temuan Depdiknas (Trianto, 2001:66) diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu siswa hanya menghafalkan konsep yang diajarkan guru, siswa kurang mampu menggunakan konsep yang dipelajari jika menemui masalah dalam kehidupan nyata dan siswa kurang mampu menentukan masalah dan merumuskannya, sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami pecahan saat guru menjelaskan. Walaupun demikian menyadari bahwa ada siswa yang mampu memiliki tingkat berhitung yang baik terhadap materi yang diterimanya, namun kenyataan mereka sering kurang memahami dan mengerti secara mendalam pengetahuan pada operasi bilangan pecahan yang bersifat berhitung tersebut (Depdiknas, 2002 :1). Sehingga pembelajaran materi pecahan diperlukan media pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar.

Berdasarkan masalah dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan seperti keterampilan memahami peranan berfikir logis dan membantu siswa menjadi pembelajar yang mandiri. Dalam pelaksanaannya pembelajaran berdasarkan masalah bisa saja diarahkan untuk siswa lebih tertarik dengan pembelajaran matematika khususnya pembelajaran pecahan, Sehingga guru menyampaikan materi kegiatan belajar mengajar (KBM) siswa dapat lebih aktif ketika di dalam

kelas saat menerima pembelajaran. Maka dari itu guru lebih memilih mengedepankan pemakaian alat peraga dibandingkan dengan pembelajaran secara teori di depan kelas dan dengan cara tersebut siswa lebih tertarik untuk belajar secara efektif di bandingkan dengan penyampaian secara teori (Trianto 2011 : 70).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan dapat dilihat dari sebuah gambaran suatu kegagalan terhadap proses belajar dan hasil pembelajaran yang harus segera diatasi. Untuk mengajarkan bilangan pecahan diperlukan suatu yang kongkrit dan nyata untuk menyampaikan pembelajaran yang efektif kepada siswa dengan suatu alat peraga yang dapat diserap oleh mata, telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien (Sudjana, 2002 :59). Maka dari sinilah inovasi belajar untuk mempermudah siswa seperti media pembelajaran dibuat supaya siswa lebih mudah memahami, lebih kreatif, dan lebih senang menerima pembelajaran matematika.

Inovasi media pembelajaran menurut Sitanggang (2013 :72), merupakan suatu alat yang kongkrit yang sengaja dibuat, dirancang, dikumpulkan yang biasanya digunakan untuk membantu memahami atau meningkatkan konsep pemahaman atau prinsip dalam matematika. Selain itu penggunaan alat peraga dapat membantu siswa dalam memahami objek abstrak yang dapat dilihat dalam bentuk atau model yang semenarik mungkin. Oleh karena itu, siswa dapat memanipulasi objek dengan melihat, menyentuh, dan meraba agar mereka lebih mudah memahami matematika.

Nasution (2005: 7-8) menyatakan bahwa “penggunaan alat peraga sangat dibutuhkan dalam pengajaran Matematika. Secara umum peranan alat peraga antara lain:

- 1) Dapat mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dan antara siswa dan temannya dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa agar dapat mendorong kegiatan belajar mengajar, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh akan lebih bermakna bagi siswa.

- 3) Dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa, sehingga perhatian siswa dapat terpusat pada bahan pengajaran yang diberikan guru.

Namun kenyataannya masalah penggunaan alat peraga pembelajaran ini masih sering diabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari alat peraga yang tepat, tidak tersedia biaya. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran. Pembelajaran matematika yang memiliki tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep yang lebih tinggi tentu memerlukan cara dan metode komunikasi yang berbeda dengan mata pelajaran lain. Ditinjau dari obyek Penggunaan media maupun alat peraga secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, media pengajaran yang digunakan dapat berupa peralatan yang efektif yaitu alat peraga (Iman, A. 2013 :7).

Oleh karena itu perlu adanya perbaikan dan inovasi dalam proses pembelajaran siswa, salah satunya dari segi alat bantu pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat menguatkan pemahaman siswa, sehingga dapat memberi kesan pada siswa dan dapat diingat lebih lama selain itu dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru seperti alat peraga kartu pecahan. Kartu pecahan merupakan media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran matematika kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana. Menurut Shamsudin (2002: 62) kartu pecahan digunakan sebagai alat peraga yang memuat gambar pecahan suatu benda dengan pecahan yang sesuai.

Dari suatu pengalaman pribadi saat mengikuti magang yang diadakan oleh prodi PGSD UMS di MIM Pucangan kartasura masih banyak siswa yang tidak memahami materi bilangan pecahan dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran. Sebelum peneliti menggunakan media, peneliti sudah

melaksanakan evaluasi dengan memberika soal 10 soal bilangan pecahan, kemudian siswa mulai mengerjakan soal itu sesuai dengan kemampuan yang di miliki oleh setiap siswa masing – masing, dari situasi penulis dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa. Apabila dari 10 soal itu minimal mendapatkan nilai 70 maka dapat di simpulkan bahwa nilai tingkat pemahaman siswa sudah baik. tetapi berdasarkan evaluasi penulis hanya mendapatkan 5 siswa yang mendapatkan nilai 70 dari 22 siswa di kelas IV, jadi berdasarkan presentase ketuntasan siswa kelas IV MIM Pucangan ini rendah. Selain itu, setelah melaksanakan wawancara dengan guru kelas IV, guru tersebut menyatakan bahwa (1) siswa belum memahami materi tetapi siswa tidak bertanya kepada guru, atau teman yang dianggap sudah bisa (2) siswa menganggap bahwa pembelajaranya monoton dan kurang menyenangkan (3) siswa malas untuk mendengarkan guru yang sedang menjelaskan dan di tinggal gojek sendiri dengan teman sebelahnya. Tetapi pada kenyataanya saat peneliti mencoba menggunakan media siswa lebih merasa senang, antusias, aktif dan lebih mudah memahami materi pecahan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mustamin S (2018) dengan judul *Penggunaan Alat Peraga Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V*. Hasil penelitian diperoleh bahwa, (1) rata-rata siswa kelas V SD Negeri IKIP 1 Makassar setuju jika alat peraga mempunyai peranan dalam pembelajaran matematika materi pecahan, (2) persentase skor tingkat kesulitan siswa kelas V SD Negeri IKIP 1 Makassar dalam menyelesaikan soal-soal pecahan sebelum menggunakan alat peraga sebanyak 60% siswa sulit menyelesaikan soal-soal pecahan dan setelah menggunakan alat peraga sebanyak 64,44% siswa dengan mudah menyelesaikan soal-soal pecahan.

Berdasarkam penelitian yang dilakukan oleh Ari Indriani (2016) dengan judul *The Use of Fractional Cards for Fraction Learning in The Fifth Grade Students of Elementary School*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa antusias dalam pembelajaran materi pecahan dengan menggunakan media kartu pecahan. Selain itu penggunaan kartu pecahan juga berdampak pada hasil belajar

yang memuaskan yaitu ada 27 siswa (69,23%) yang mempunyai nilai di atas KKM. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa penggunaan kartu pecahan pada materi pecahan dapat membantu proses pembelajaran materi pecahan pada siswa kelas V sekolah dasar. Begitu juga dengan Penelitian yang di lakukan oleh John A. Rossa and Catherine D. *Effect Of Student Learning Achievement Remediation Supported By Visual Aids Understand Fractions*. Penggunaan alat peraga kartu pecahan dapat meningkatkan aktifitas dan belajar siswa sehingga siswa akan lebih aktif dalam belajar materi bilangan pecahan

Berdasarkan kesulitan pembelajaran yang dialami siswa, maka di diskusikanlah permasalahan tersebut dengan guru mata pelajaran matematika di kelas IV. Untuk memperbaiki kesulitan pembelajaran yang dialami oleh siswa, maka diciptakanya alat peraga kartu pecahan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman matematika dengan diterapkannya media konkret dalam pembelajaran pecahan.

Alasan peneliti menggunakan peraga kartu pecahan adalah tingkat perkembangan berpikir siswa Sekolah Dasar menurut Piaget anak seumur 7 – 12 tahun berada pada tingkat operasi konkret, belum mampu melakukan operasi yang kompleks, siswa masih mengalami kesulitan menangkap ide (gagasan) abstrak, konkret (alat peraga). Maka penelitian ini diambil judul “Penggunaan Alat Peraga Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Pemahaman Matematika Kelas V MIM Pucangan

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang dikemukakan sebelumnya sehingga dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan alat peraga kartu pecahan dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas IV di MIM Pucangan ?
2. Apakah penggunaan alat peraga kartu pecahan dapat meningkatkan pemahaman belajar pada pokok bahasan pecahan ke bentuk desimal dan persen pada siswa kelas IV di MIM Pucangan ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika pada pokok bahasan pecahan ke bentuk desimal dan persen pada siswa kelas IV MIM Pucangan melalui penggunaan alat peraga kartu pecahan.
2. Untuk meningkatkan pemahaman belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan alat peraga kartu pecahan di MIM Pucangan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teori penelitian ini dapat bermanfaat sebagai prinsip-prinsip dalam mengembangkan alat peraga matematika di kelas IV yang berhubungan dengan aktivitas belajar dan pemahaman matematika yang diterapkan melalui penggunaan alat peraga kartu pecahan yang tepat dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktik

Manfaat praktis ditujukan kepada :

- a. Bagi guru

Penelitian ini bermanfaat untuk memilih alat bantu dalam proses pembelajaran, meningkatkan kualifikasi profesionalisme guru dan guru matematika akan semakin menyadari pentingnya pemilihan penggunaan alat peraga pembelajaran dalam menanamkan pemahaman siswa.

- b. Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan daya berfikir sehingga siswa dapat membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

- c. Bagi sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru dan pada akhirnya peningkatan kualitas sekolah