

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang paling penting dan mendasar guna meningkatkan kualitas (SDM) adalah pendidikan dasar (SD). Pendidikan sangat penting karena ilmu pengetahuan serta teknologi tumbuh sangat pesat saat ini. Pendidikan dasar ialah salah satu penyelenggaraan jenjang pendidikan yang mengembangkan seluruhnya potensi siswa dari segi kognitif, emosional, serta psikomotorik untuk penuhi kebutuhan pembelajaran serta tingkatkan mutu sumber daya manusia (SDM).

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan masyarakat di era globalisasi. Pemerintah bukan satu-satunya yang perlu meningkatkan kualitas dan mutu, tidak hanya pendidikan dengan kurikulum yang dibuat. Guru harus mampu mendidik serta membimbing siswa dengan baik. Melalui aktivitas belajar di sekolah, banyak siswa merasa belajar kurang menyenangkan. Ekspresi belajar sudah terkenal dan banyak, para ahli mempunyai definisi berbeda. Bagu R.Gagne dalam Susanto (2016:1) belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu organisme beraganti perilakunya akibat dari pengalaman.

Sejalan dengan Susanto (2016:185) bahwa matematika merupakan salah satu bidang study yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, terstruktur serta memiliki konsep yang kuat. Matematika adalah ilmu yang sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Matemtika merupakan ilmu yang sangat bermanfaat bagi kehidupan, maka matematika menjadi suatu kebutuhan bagi kebutuhan sehari-hari. Namun dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, kebanyakan siswa tidak tertarik dengan matematika, karena dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit. Untuk meningkatkan proses pembelajaran matematika dikelas, bukan hanya pemilihan metode yang sesuai tetapi juga diperlukan media atau alat peraga yang akan membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Media pembelajaran penting dalam melakukan proses pembelajaran karena dapat membantu siswa memahami mata pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi kelas IV B di SDN Kebondalem Mojosari pada mata pelajaran matematika, dimana rata-rata nilai siswa sangat rendah dengan nilai 35 sampai 55 dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Berdasarkan nilai siswa kelas IV B semester II 2021/2022 nilai rata-rata pecahan sederhana masih rendah. Mayoritas kelas IV B masih kesulitan memahami pecahan sederhana dengan kemampuan dasar membandingkan pecahan sederhana.

Masalah-masalah ini perlu segera dipecahkan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru sebagai pelaksana implement mengembangkan pembelajaran matematika materi operasi hitung bilangan pecahan menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk menarik siswa, mengajarkan konsep matematika yang baik membutuhkan konkrit.

Menurut Dharma, dkk (2016:2) konsep matematika memiliki sifat abstrak, yaitu melalui media belajar bahwa fakta membantu mewujudkan konsep matematika sebagai berikut: siswa sekolah dasar akan lebih mudah menerima dan memahami materi khususnya pada mata pelajaran matematika. Media berperan sangat penting dalam proses pembelajaran. Alat peraga atau media pembelajaran dapat diamati dan dipegang selama proses kegiatan belajar. Media juga dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran untuk diberikan kepada siswa, dan juga dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa materi pecahan, diperlukan alat peraga atau media pembelajaran yang tepat.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah kartu pecahan. Kartu pecahan merupakan alat bantu proses belajar mengajar yang efektif untuk mempelajari keterampilan matematika dasar membandingkan pecahan dan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Media kartu pecahan memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Kriteria tersebut meliputi : memperlancar pembelajaran, tahan lama, mudah disimpan, sederhana, mudah digunakan, sesuai topik yang digunakan serta

tidak menimbulkan salah tafsir yang mengarah pada kesalahpahaman.

Oleh sebab itu perlu adanya guru menciptakan suasana pada proses pembelajaran yang interaktif dan menarik, guru juga dapat menggunakan beberapa media pembelajaran. Kartika (2012:64) kartu bilangan berfungsi untuk menambah wawasan dan keterampilan siswa dalam memahami atau mendalami suatu materi yang konsepnya telah dipelajari. Salah satu contoh alat peraga adalah kartu permainan bilangan pecahan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media kartu pecahan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Kebondalem Mojosari. Hal ini karena anak SD masih dalam sesi pertumbuhan berfikir konkrit, hingga pembelajaran wajib dilakukan dengan memakai alat bantu atau media pembelajaran.

B. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang penelitian, maka ruang lingkup dan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media yang digunakan yaitu media permainan yang menggunakan kartu pecahan.
2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SDN Kebondalem, Kecamatan Mojosari, Kabupaten Mojokerto 2021/2022.
3. Penelitian ini mengkaji hasil belajar siswa kelas IV SDN Kebondalem Mojosari.
4. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Matematika.
5. Materi yang digunakan adalah Operasi Hitung Bilangan Pecahan.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang, batasan masalah telah ditemukan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh media kartu pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Kebondalem Mojosari?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh media kartu pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Kebondalem Mojosari.

E. Mafaat Penelitian

Dalam suatu penelitian, diharapkan menghasilkan suatu yang bermanfaat, adapun manfaat dari penelitian ini adalah.

1. Manfaat Teoritis
Manfaat teoritis ini bertujuan untuk melakukan pembuktian tentang berpengaruh atau tidak pengaruh media kartu pecahan terhadap hasil belajar siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti, Tujuan yang ingin dicapai dapat tercapai yaitu menggunakan media kartu pecahan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada operasi hitung pecahan.
 - b. Bagi siswa SD, Dapat membantu siswa meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas IV SD khususnya operasi hitung bilangan pecahan.
 - c. Bagi guru, Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan pembelajaran pecahan.
 - d. Bagi sekolah, Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah untuk perbaikan kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar, khususnya mata pelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan pecahan.

F. Variabel Penelitian

Adapun variable yang ingin diteliti:

1. Variable Bebas (X) : Media Kartu Pecahan
 - a. Definisi Operasional : Media Kartu Pecahan
Media kartu pecahan merupakan kartu bilangan yang berfungsi sebagai penambah keterampilan siswa untuk memahami suatu materi yang konsepnya telah dipelajari. Media kartu pecahan digunakan melalui sebuah permainan. Permainan kartu pecahan

digunakan ditengah sebuah topik untuk mengkondisikan ide-ide dasar dan menilai secara diagnostik pada pembelajaran.

- b. Skala : Interval
- c. Indikator : (a) Stimulus/pemberian rangsangan, (b)pertanyaan/identifikasi masalah, (c) pengumpulan data, (d) pengolahan data, (e) pembuktian, (f) generalisasi
- 2. Variabel Terikat (Y) : Hasil Belajar
 - a. Definisi Operasional : Hasil Belajar Kognitif
 - b. Skala : Interval
 - c. Indikator : (1) merumuskan masalah, (2) menganalisis argument, (3) menanyakan dan menjawab pertanyaan, (4) menilai kreadibilitas sumber informasi, (5) melakukan observasi dan menilai hasil laporan.

G. Definisi Operasional Variabel

Untuk memberikan gambaran tentang judul penelitian, berikut ini adalah deskripsi dari judul penelitian:

1. Skor hitungan operasi Dalam hal operasi hitung pecahan, materi yang digunakan peneliti mengacu pada standar kemampuan menggunakan pecahan untuk menyelesaikan masalah, serta kemampuan dasar berbagai bentuk penjumlahan dan pengurangan desimal.
2. Media Kartu Pecahan merupakan suatu alat yang digunakan pada proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk memahami materi.
3. Hasil belajar merupakan tujuan yang akan dicapai dari suatu kegiatan pembelajaran atau kemampuan-kemampuan kognitif yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.