

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kurikulum terdapat beberapa mata pelajaran sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Pada jenjang Sekolah Dasar terdapat lima mata pelajaran pokok yang harus dikuasai, salah satunya yaitu mata pelajaran matematika. Pada Lampiran 1 Permendiknas No. 22/2006 (Depdiknas, 2009:117) terungkap bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia.

Pembelajaran matematika mempunyai manfaat umum yakni agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah-ubah, tidak pasti dan kompetitif (Depdiknas, 2009:117). Dalam kehidupan ini manusia akan berusaha untuk bertahan hidup, melawan jaman yang dinamis, terus berubah, sehingga dunia bak kompetisi hidup, hanya manusia yang mampu beradaptasi dengan perubahan yang bisa berkembang. Menghadapi hal tersebut tentu manusia perlu berpikir secara logis dan kritis untuk menganalisis kehidupan ini, karena tidak semua perubahan yang ada itu berdampak positif. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Depdiknas, 2009:117).

Dalam Kurikulum 2006 terungkap hal terpenting dalam mata pelajaran matematika adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

Kemampuan yang harus dimiliki siswa adalah sebagai berikut :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan mereka.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

(Depdiknas, 2009)

Melihat betapa pentingnya nilai guna mempelajari matematika dalam kehidupan bermasyarakat, pendidik pun tergerak untuk menciptakan suatu inovasi yang dapat memberi sugesti positif pada peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. Inovasi-inovasi itu terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, baik metode, model maupun media yang digunakannya.

Mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD/MI hanya meliputi tiga aspek, yaitu bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data. Di antara ketiga aspek tersebut, terdapat aspek bilangan dimana salah satu pokok bahasannya yaitu bilangan pecahan. Materi bilangan pecahan pertama kali diperkenalkan di kelas III. Materi ini hanya mengenal, membandingkan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan bilangan pecahan sederhana. Meski masih pada tahap pengenalan dan pemahaman konsep secara sederhana namun, pada seusianya siswa masih mengalami kesulitan.

Untuk mencapai pemahaman siswa dalam pengenalan ini tidaklah terlalu sulit, jikalau dapat mengilustrasikan sesuai dengan tingkat pemahaman dan perkembangan siswa. Menurut teori Piaget (Ratmayati, 2011) pada umur 7

sampai 11 tahun anak berada pada tahap operasi konkret, dimana cara berpikirnya belum dapat memahami yang abstrak. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas terutama di kelas rendah lebih baik memakai media agar pembelajaran menjadi lebih konkret.

Permasalahan yang terjadi pada siswa kelas III SDN Pasirwangi Kecamatan Lembang ini terdapat pada mata pelajaran matematika materi pokok bilangan pecahan sederhana. Berdasarkan analisis peneliti terhadap hasil tes awal yang telah dilakukan, hasilnya mengindikasikan para siswa tersebut mengalami kesulitan dalam memahami bilangan pecahan sederhana berbentuk gambar. Lebih dari 50% siswa mengalami kesalahan pada soal yang menuntut siswa untuk mengubah gambar bilangan pecahan ke dalam bentuk lambang bilangan pecahan begitupun sebaliknya yakni mengubah lambang bilangan pecahan ke dalam bentuk gambar bilangan pecahan. Hal tersebut berimbas pada hasil belajar siswa, dimana 87% hasil belajar siswa berada di bawah KKM.

Untuk mencari penyebab mengapa permasalahan tersebut bisa muncul di lapangan, peneliti melakukan observasi serta wawancara secara langsung kepada orang-orang yang terlibat dengan pembelajaran bilangan pecahan sederhana saat itu yakni guru dan siswa kelas III. Dari hasil observasi dan wawancara, penyebab permasalahan pembelajaran pada materi bilangan pecahan sederhana di kelas III adalah kurang menemukannya penggunaan media dalam pembelajaran terutama pada materi pokok bilangan pecahan sederhana. Siswa hanya mengenal bilangan pecahan dalam bentuk lambang bilangan pecahan saja, sehingga ketika lambang bilangan pecahan itu dikemas secara berbeda yakni berupa gambar siswa kurang memahaminya.

Jika kondisi ini terus berlangsung, pembelajaran akan menjadi monoton dan kurang bermakna bagi siswa karena pembelajaran bilangan pecahan hanya mempelajari lambang-lambang bilangan saja tanpa mengetahui pengimplementasiannya dalam bentuk gambar, sementara bilangan pecahan

di kehidupan sehari-hari pengimplementasiannya mayoritas tidak hanya berbentuk lambang bilangan saja. Pada kasus ini guru sebaiknya melakukan upaya perbaikan sehingga pemahaman siswa tentang bilangan pecahan yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu upaya yang dapat guru lakukan untuk memperbaiki pembelajaran yaitu dengan cara mempelajari dan memilih pendekatan atau metode dan alat peraga atau media yang baik, tepat dan bervariasi agar dapat memotivasi siswa dalam belajar dan melakukan pembelajaran yang bermakna sehingga pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika tentang bilangan pecahan sederhana akan meningkat.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bilangan pecahan sederhana ini adalah *puzzle*. Dalam penelitian ini akan mencoba menggunakan *puzzle* yang dirancang dan dirakit oleh peneliti sendiri. Games *puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang (Syukron, 2011). Hal ini serupa dengan pendapat Epeni (2012) bahwa *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Puzzle yang akan peneliti rakit ini bernama *Puzzle Multifungsi*. *Puzzle Multifungsi* adalah suatu media belajar berupa gambar dan warna yang memiliki multifungsi yakni dapat membentuk sebuah gambar seri juga dapat membentuk satu warna. Melihat masalah yang ditemukan di lapangan terdapat pada kelas rendah yakni kelas III, dimana RPP yang dilaksanakan berbentuk tematik, maka *Puzzle Multifungsi* ini juga dapat digunakan secara tematis pada mata pelajaran matematika dan bahasa Indonesia. Maka dari itu, berdasarkan pemaparan diatas peneliti tertarik untuk mengetahui kontribusi

penggunaan media *puzzle* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika, dan untuk mengatasi permasalahan tersebut maka akan dilakukan penelitian dengan topik **“Penggunaan *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bilangan Pecahan Sederhana”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, secara umum permasalahan yang akan diteliti adalah “bagaimana penggunaan *puzzle* agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Pasirwangi Lembang pada materi bilangan pecahan sederhana?”

Masalah tersebut dijabarkan ke dalam rumusan masalah yang lebih khusus yaitu berupa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* pada materi bilangan pecahan sederhana?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* pada materi bilangan pecahan sederhana?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan *puzzle* pada materi bilangan pecahan sederhana?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan penggunaan *puzzle* pada materi bilangan pecahan sederhana agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Pasirwangi Lembang sebagai upaya perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

Siti Karimah, 2013

Penggunaan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Pecahan Sederhana (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III SDN Pasirwangi Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Mengembangkan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* pada materi bilangan pecahan sederhana.
2. Mengetahui gambaran pelaksanaan pembelajaran yang mencakup aktivitas siswa dan guru pada pembelajaran materi bilangan pecahan sederhana menggunakan *puzzle*.
3. Mengetahui hasil belajar siswa pada materi bilangan pecahan sederhana setelah menggunakan *puzzle*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil melalui penelitian tindakan kelas ini diantaranya adalah :

1. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat memahami konsep materi bilangan pecahan dengan suasana yang tidak monoton, konkret dan menyenangkan karena menggunakan media yang tidak asing bagi siswa.
- b. Siswa mengalami pembelajaran dengan mempergunakan *puzzle* yang dapat siswa gunakan langsung, dalam hal ini melibatkan siswa secara langsung sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dalam belajar.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan suatu alternatif model pembelajaran dengan mempergunakan media pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika berikutnya.
- b. Memberikan gambaran tentang penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran bilangan pecahan sederhana.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sedikit sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah akan salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa sebagai upaya perbaikan

Siti Karimah, 2013

Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Pecahan Sederhana (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III SDN Pasirwangi Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dan peningkatan proses pembelajaran dengan diterapkannya pembelajaran mempergunakan *puzzle* khususnya dalam pembelajaran matematika.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan ini diambil untuk memberi jawaban sementara pada rumusan masalah adalah sebagai berikut :

“Jika digunakan *puzzle* dalam pembelajaran materi bilangan pecahan sederhana di kelas III SDN Pasirwangi, maka hasil belajar siswa dapat meningkat.”

F. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Puzzle*

Puzzle merupakan suatu media belajar dengan menggunakan teknik permainan teka-teki yang mengasah otak dan dapat dibongkar pasang.

Puzzle terdiri dari papan dan beberapa kepingan dimana kepingan-kepingan tersebut jika disusun hingga menutupi bagian papan yang sedikit menjorok ke dalam akan membentuk satu wajah. Dalam pembelajaran bilangan pecahan di penelitian ini, *puzzle* dapat mengembangkan pemahaman siswa tentang pembagian suatu benda menjadi beberapa pecahan sesuai dengan instruksi yang diberikan serta mengasah ketelitian siswa dalam menyusun kepingan-kepingan *puzzle* yang cocok dengan bentuk papannya.

2. Bilangan Pecahan

Bilangan pecahan adalah bilangan yang dapat dinyatakan sebagai $\frac{a}{b}$; a, b $\in \mathbb{I}$; a, b $\neq 0$, b $\neq 1$, FPB (a,b) = 1. Dalam penelitian ini yang dimaksud

dengan bilangan pecahan adalah bilangan yang dapat dinyatakan dengan $\frac{a}{b}$; $a, b \in I$; $a, b \neq 0$, $b \neq 1$, FPB $(a,b) = 1$ dan $a < b$.

3. Hasil Belajar

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal bilangan pecahan sederhana setelah memperoleh pembelajaran materi pokok bilangan pecahan dengan menggunakan *puzzle*. Kemampuan ini ditunjukkan melalui skor tes setelah pembelajaran.



Siti Karimah, 2013

Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Pecahan Sederhana (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III SDN Pasirwangi Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu