

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa, yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Secara umum dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan. Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 7).

Kegiatan pembelajaran yang dibangun oleh guru dan siswa adalah kegiatan yang bertujuan. Sebagai kegiatan yang bertujuan, maka segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa hendaknya diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Secara jelas tujuan pendidikan nasional yang bersumber dari system nilai Pancasila dirumuskan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Pasal 3, yang merumuskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sanjaya, 2010: 65).

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan

memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Standar kompetensi dan kompetensi dasar matematika disusun sebagai landasan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Selain itu, dimaksudkan pula untuk mengembangkan kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah dan mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram dan media lain.

Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya.

Untuk mendukung pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas melalui pendidikan, pemerintah melalui kurikulum pendidikan nasional

merekomendasikan matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

(Syarifuddin, 2009)

Namun sampai saat ini, masih banyak kendala yang dihadapi dalam upaya merealisasikan tujuan pembelajaran di atas. Salah satu yang menjadi kendala adalah bentuk pembelajaran matematika yang digunakan oleh guru sekarang ini masih lebih banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran masih berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa, sehingga tidak menarik minat siswa untuk belajar yang akhirnya menyebabkan siswa merasa jenuh. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap prestasi belajar yang dicapai siswa. Siswa yang merasa jenuh belajar tidak akan mampu menyerap materi pelajaran dengan baik sehingga hasil tes siswa akan sering menunjukkan prestasi belajar yang rendah.

Selain pembelajaran yang masih sering disampaikan secara konvensional, masih banyak juga guru matematika yang menyusun program pembelajaran tidak berorientasi pada kenyataan dan masalah yang sering

dihadapi siswa dalam kehidupannya. Sejumlah besar materi pelajaran matematika belum begitu baik tertanam dalam pemahaman siswa.

Salah satu pokok bahasan matematika yang sulit dipahami siswa terutama siswa kelas V sekolah dasar adalah perkalian pecahan. Pokok bahasan ini menjadi sulit karena proses pengenalannya pada siswa sering hanya bersifat informatif. Siswa sering hanya diminta menghafalkan pengertian, diberikan contoh dan harus mengerjakan soal latihan dengan berpatokan pada contoh. Hal ini jelas akan menghambat siswa untuk berpikir kreatif, karena siswa tidak memiliki kesempatan berinisiatif sendiri untuk menghasilkan ide-ide baru dalam menyelesaikan suatu masalah tentang perkalian pecahan.

Untuk menjawab semua permasalahan yang timbul dalam pembelajaran matematika terutama yang berkaitan dengan hasil belajar, maka upaya inovatif harus segera dilakukan. Salah satunya adalah dengan menerapkan berbagai strategi, metode, pendekatan ataupun media yang tepat dengan kondisi siswa ataupun materi. Agar siswa dapat tertarik dengan proses pembelajaran yang sedang diikuti maka pembelajaran matematika harus menggunakan pendekatan, metode ataupun media yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berargumentasi, menanggapi, mengemukakan pendapat, berpikir, bernalar, memecahkan masalah dan menerapkan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan media. Menurut Gagne (Sadiman, 2009:6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (Sadiman, 2009:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan

pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, dan kaset adalah contoh-contohnya. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media stik *ice cream*.

Dengan menggunakan media stik *ice cream* diharapkan siswa dapat memahami konsep matematika yang disajikan dalam permasalahan. Dengan menggunakan media tersebut, siswa diharapkan dapat mengembangkan gagasan atau ide mengenai permasalahan matematika melalui latihan mencari pemecahan masalah dengan menggunakan kebebasan berpikir, serta mengakomodasikan kesempatan siswa untuk melakukan segala sesuatu secara bebas sesuai dengan kehendak mereka.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa pada materi perkalian pecahan melalui penggunaan media stik *ice cream* pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Dari rumusan masalah pokok di atas maka diperinci rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika mengenai materi perkalian pecahan dengan menggunakan media stik *ice cream*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tentang pembelajaran matematika mengenai materi perkalian pecahan dengan menggunakan media stik *ice cream*?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar, adapun secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika mengenai materi perkalian pecahan dengan menggunakan media stik *ice cream*.
2. Mengetahui hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika mengenai materi perkalian pecahan dengan menggunakan media *ice cream*.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, antara lain:

#### 1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah mengenai penggunaan media yang dapat dilakukan di kelas V sekolah dasar mengenai materi perkalian pecahan, dan untuk memberikan alternatif lain mengenai penggunaan media yang dapat dilakukan di kelas V sekolah dasar mengenai materi perkalian pecahan.

#### 2. Manfaat praktis

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi kepada berbagai pihak, terutama pihak-pihak yang terkait diantaranya:

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan media stik *ice cream* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami matematika dengan belajar menganalisa masalah, membuat perencanaan pemecahan masalah, menjalankan rencana yang telah dibuat dan menilai.
- c. Bagi guru, untuk menambah wawasan dan pengetahuan sehingga memantapkan keprofesionalan guru di Sekolah Dasar yang dapat dijadikan bahan atau alat untuk perubahan pengajaran yang akurat, praktis dan dapat dipertanggungjawabkan.
- d. Bagi sekolah, sekolah dapat mengoptimalkan sumber daya yang tersedia untuk memajukan sekolahnya.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Jika siswa memperoleh pembelajaran matematika mengenai perkalian pecahan dengan menggunakan media stik *ice cream* maka hasil belajar matematikanya meningkat.

#### **F. Definisi Operasional**

##### 1. Belajar

Belajar adalah aktivitas siswa dalam mengembangkan kemampuannya berdasarkan kemampuan yang telah dimilikinya.

##### 2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan segala usaha guru agar siswa melakukan aktivitas dalam mengembangkan kemampuannya berdasarkan kemampuan yang telah dimilikinya. Pembelajaran matematika yang diambil adalah dari kelas V, pada materi perkalian pecahan.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan atau kompetensi yang di dapatkan siswa setelah memperoleh pembelajaran.

### 4. Media stik *ice cream*

Media stik *ice cream* merupakan suatu alat peraga yang menggunakan stik *ice cream*. Stik *ice cream* ini mempunyai bentuk persegi panjang yang berukuran panjang 11 cm, lebar 1 cm, dan tebal 0,2 cm.

