

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di sekolah dasar terdapat berbagai mata pelajaran yang diajarkan. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan yaitu matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik. Sejalan dengan pendapat Utami (2020) bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Setiap unsur yang ada dalam kehidupan ini hampir semuanya berkaitan dengan matematika. Sejalan dengan pendapat Kline (dalam Suwangsih, 2010, hlm. 4) mengemukakan bahwa “matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu untuk membantu manusia dalam memahami dan mengatasi permasalahannya”. Beberapa manfaat yang akan diperoleh dalam mempelajari matematika diantaranya yaitu dapat melatih cara berpikir dengan sistematis dan logis, kritis, ilmiah, meningkatkan daya kreativitas, dan dapat melatih memecahan suatu persoalan yang ada di dalam kehidupan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fathani (dalam Maulana, 2013) yang mengemukakan bahwa matematika itu penting baik sebagai alat bantu, sebagai ilmu, pembentuk sikap maupun pembimbing pola pikir.

Dalam pembelajaran matematika peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kemampuan dalam memahami konsep matematika baik secara verbal maupun non verbal. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran dalam Permendiknas No. 22 (Depdiknas, 2006, hlm. 346) diantaranya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan pemahaman konsep, penalaran, memecahkan masalah, mengkomunikasikan gagasan, dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Guna mencapai tujuan tersebut, pendidik berupaya untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik terhadap konsep matematika melalui penggunaan berbagai metode dan media. Penggunaan berbagai metode dan media tersebut dapat membuahkan hasil, namun tidak untuk semua kalangan peserta didik karena

penggunaan metode dan media harus sesuai dengan materi. Sejalan dengan pendapat Lutvaidah (2016) mengemukakan bahwa setiap materi pembelajaran tidak dapat menggunakan metode pembelajaran yang sama, oleh karena itu sebelum mengajar pendidik harus memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi. Amir (2014) juga mengemukakan bahwa salah satu penyebab kurangnya keberhasilan pembelajaran matematika yaitu pendidik kurang memperhatikan tepat dan tidaknya penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Pengalaman peserta didik yang beragam mengakibatkan adanya perbedaan kemampuan dan cara belajar, hal tersebut relevan dengan pendapat Siegler (dalam Dewi, 2014) mengemukakan '*Substantial individual differences exist in cognitive variability and in the kinds of strategy choices that children make. These involve both differences in knowledge and differences in cognitive style*' [Perbedaan individu yang substansial ada dalam variabilitas kognitif dan dalam jenis pilihan strategi yang dibuat anak-anak. Ini melibatkan perbedaan dalam pengetahuan dan perbedaan dalam gaya kognitif].

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik membangun sendiri pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya, namun tidak semua peserta didik mempunyai pengalaman dan kemampuan belajar yang sama. Peserta didik yang mempunyai kemampuan belajar rendah akan sulit untuk membangun pengetahuannya sendiri, dan sering kali salah memahami konsep (miskonsepsi).

Menurut teori Piaget (dalam Susanto, 2013, hlm. 184) usia peserta didik sekolah dasar (7-8 tahun hingga 12-13 tahun) termasuk pada tahap operasional konkret. Berdasarkan teori tersebut peserta didik kelas 3 berada dalam tahap operasional konkret, dengan demikian dalam memberikan materi pelajaran, pendidik diharapkan lebih menitikberatkan pada alat peraga atau media yang lebih bersifat konkret dan logis. Hal ini sejalan dengan pendapat Edgar (dalam Sumiharsono, 2017, hlm. 17) mengemukakan bahwa semakin konkret peserta didik mempelajari bahan pengajaran, maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh peserta didik. Sebaliknya, jika peserta didik semakin abstrak dalam mempelajari bahan pengajaran, maka semakin sedikit pengalaman belajar yang diperoleh. Oleh karena itu diperlukan alat peraga atau media pembelajaran untuk

meningkatkan pemahaman peserta didik tentang membandingkan pecahan sederhana.

Menurut Joni dkk. (dalam Tafonao, 2018) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar”. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika. Sejalan dengan pendapat Sundayana (2014, hlm. 29) mengemukakan bahwa dengan menggunakan media, konsep, dan simbol matematika yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi konkret. Sehingga kita dapat memberikan pengenalan konsep dan simbol matematika sejak dini, disesuaikan dengan taraf berpikir anak.

Dalam praktiknya, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III, pendidik dalam pembelajaran matematika khususnya materi membandingkan pecahan sederhana hanya menuliskan materi pada papan tulis, memberikan contoh, memberikan soal latihan, dan kurang mencoba media pembelajaran representatif. Sedangkan materi membandingkan pecahan sederhana membutuhkan media yang sesuai dengan materi agar materi dapat tersampaikan dengan baik dan peserta didik dapat menyelesaikan soal membandingkan pecahan sederhana dengan benar (Alibowo, 2018). Kurangnya maksimalnya pendidik dalam mencoba media pembelajaran representatif dan terbatasnya penggunaan media pada saat pembelajaran matematika akan mempengaruhi pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika khususnya materi membandingkan pecahan sederhana. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas pendidik dalam mencoba media pembelajaran representatif. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik seperti media kartu pecahan.

Kartu pecahan adalah media pembelajaran berbentuk kartu tentang pecahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam menjelaskan konsep pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana. “Kartu pecahan digunakan sebagai alat peraga yang memuat gambar pecahan suatu benda dengan pecahan yang sesuai” (Shamsudin, 2002, hlm. 62). Dalam penelitian ini kartu pecahan yang dimaksud berbentuk persegi panjang yang terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah dimana pada bagian atas terdapat angka pecahan

sedangkan bagian bawah terdapat gambar yang menjelaskan tentang angka pecahan tersebut. Dengan menggunakan kartu pecahan akan terlihat perbandingan dari dua pecahan yang berbeda. Hal tersebut akan membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami materi membandingkan pecahan sederhana. Pada penelitian dari Kurniawati (2017) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Pecahan Sederhana melalui Media Kartu Pecahan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik mempunyai antusias tinggi dan semangat tinggi dalam belajar pecahan sederhana setelah menggunakan media kartu pecahan. Selain itu hasil belajar peserta didik menggunakan kartu pecahan juga memuaskan yaitu terdapat 23 peserta didik (95,8%) yang mempunyai nilai di atas KKM dari jumlah seluruh peserta didik sebanyak 24 peserta didik.

Dilihat dari salah satu kelebihan media kartu pecahan menurut Ginnis (dalam Maharani, 2018) yang mengemukakan bahwa media kartu pecahan dapat menuntut peserta didik berpikir, mengingat, memprediksi, menghitung. Dengan kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membantu peserta didik untuk berpikir secara terbuka. Kartu pecahan merupakan media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran matematika khususnya dalam materi membandingkan pecahan sederhana. Hal tersebut karena kartu pecahan memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Kriteria tersebut antara lain: sederhana, mudah digunakan, mudah disimpan, memperlancar pembelajaran, tahan lama, sesuai dengan topik yang diajarkan, tidak menimbulkan salah tafsir dan mengarah pada satu pengertian. Adapun kelebihan dari media kartu pecahan yaitu kartu pecahan mudah dibuat serta tidak memerlukan biaya yang cukup besar atau banyak, materi menjadi lebih mudah diingat, dan dapat membantu peserta didik berpikir terbuka. Selain kelebihan terdapat juga kelemahan dari media kartu pecahan yaitu membutuhkan waktu yang sedikit lama dalam pembelajaran karena pembelajarannya dikemas dalam bentuk permainan dan membutuhkan diskusi antara pendidik dengan peserta didik setelah melakukan pembelajaran. Kartu pecahan juga merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat semi konkret sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik yang bersifat operasional konkret.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai seperti media kartu pecahan akan lebih menarik perhatian peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, pemahaman peserta didik, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam materi membandingkan pecahan sederhana. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (dalam Sundayana, 2014, hlm. 13) yang mengemukakan bahwa salah satu manfaat media pengajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Ditegaskan lagi oleh Danim (dalam Mahnun, 2012) bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi peserta didik.

Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar peserta didik. Secara ringkas, beberapa penyebab kurangnya pemahaman peserta didik tentang membandingkan pecahan sederhana di kelas III berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas III yang dilaksanakan oleh peneliti pada bulan november 2021 adalah kurang maksimalnya pendidik dalam mencoba media pembelajaran representatif, kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran, pendidik kurang memperhatikan adanya perbedaan kemampuan dan cara belajar peserta didik, dan metode pembelajaran yang dilakukan monoton.

Dari uraian permasalahan di atas, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian eksperimen yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Pecahan terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Membandingkan Pecahan Sederhana di Kelas III Sekolah Dasar”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka beberapa masalah yang terjadi di lapangan adalah sebagai berikut:

- 1) Pemahaman peserta didik tentang membandingkan pecahan sederhana masih rendah.
- 2) Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik monoton atau kurang bervariasi sehingga peserta didik masih kesulitan dalam belajar.

- 3) Pendidik kurang memaksimalkan kemampuannya dalam mencoba media pembelajaran representatif yang bisa memudahkan peserta didik untuk memahami konsep membandingkan pecahan sederhana.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kemampuan awal peserta didik pada materi membandingkan pecahan sederhana?
- 2) Bagaimana proses belajar mengajar matematika pada materi membandingkan pecahan sederhana dengan menggunakan media kartu pecahan?
- 3) Bagaimana kemampuan peserta didik dalam membandingkan pecahan sederhana setelah menggunakan media kartu pecahan?
- 4) Bagaimana perubahan kemampuan peserta didik dalam membandingkan pecahan sederhana setelah menggunakan media kartu pecahan?

1.4. Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mendeskripsikan kemampuan awal peserta didik pada materi membandingkan pecahan sederhana.
- 2) Untuk menjelaskan proses belajar mengajar matematika pada materi membandingkan pecahan sederhana dengan menggunakan media kartu pecahan.
- 3) Untuk mendeskripsikan kemampuan peserta didik dalam membandingkan pecahan sederhana setelah menggunakan media kartu pecahan.
- 4) Untuk mengetahui perubahan kemampuan peserta didik dalam membandingkan pecahan sederhana setelah menggunakan media kartu pecahan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah dan mengembangkan pengetahuan tentang penggunaan media kartu pecahan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dalam membandingkan pecahan sederhana di kelas III Sekolah Dasar.

1.5.2. Manfaat Praktis

1) Bagi Pendidik

Bagi pendidik diharapkan pendidik dapat termotivasi dalam menggunakan media pembelajaran representatif pada proses belajar mengajar serta menjadikan pendidik lebih mudah dalam mengkondisikan peserta didiknya karena melalui media pembelajaran peserta didik akan terpusat perhatiannya pada media pembelajaran tersebut.

2) Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat membandingkan pecahan sederhana dengan baik, memudahkan peserta didik dalam memahami materi membandingkan pecahan sederhana, peserta didik memiliki pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran dengan benar dan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

3) Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi serta menambah kumpulan media pembelajaran yang sudah dimiliki oleh sekolah dan dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

4) Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai pengalaman dan menambah pengetahuan dalam penelitian pembelajaran matematika dengan menggunakan media kartu pecahan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik sekolah dasar.