

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

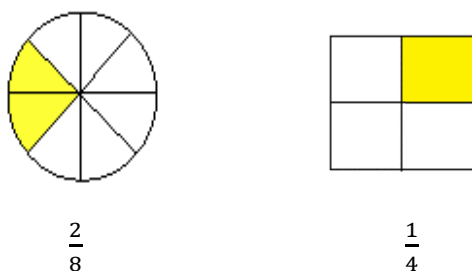
### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan matematika merupakan wadah untuk mengembangkan semua potensi yang perlu dimiliki siswa termasuk kemampuan bernalar, kreativitas, kemampuan memecahkan masalah dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk menjalani kehidupan bermasyarakat. Sejak duduk di bangku Sekolah Dasar siswa sangat perlu menguasai matematika. Sejalan dengan itu, Banks (dalam Danoebroto, 2012, hlm.4 ) mengemukakan bahwa matematika merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai siswa, sehingga salah satu tujuan pendidikan membantu mereka agar menguasai keterampilan matematika.

Menurut Depdiknas (2006) salah satu tujuan pembelajaran matematika yaitu agar siswa memiliki pemahaman konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Dalam memberi pemahaman untuk memahami konsep dan pengetahuan matematika kepada siswa pada jenjang Sekolah Dasar, seorang guru terlebih dahulu perlu memahami konsep dan mengetahui pemahaman awal yang telah dimiliki siswa.

Dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar kelas IV terdapat berbagai materi pembelajaran yang diajarkan, salah satunya materi pecahan (dalam kurikulum 2013, matematika kelas 4). Membandingkan bilangan pecahan termasuk ke dalam materi matematika di SD yang tidak mudah dipahami oleh siswa, berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan guru kelas IV dan uji soal mengenai materi membandingkan bilangan pecahan didapatkan hasil bahwa masih ada banyak siswa yang kesulitan mengerjakan soal untuk menentukan perbandingan pecahan yang lebih besar, lebih kecil dan senilai sehingga siswa tersebut mendapatkan hasil yang salah ketika mengerjakan soal.

Usaha yang telah dilakukan guru dalam mengatasi kesulitan siswa dalam membandingkan bilangan pecahan masih sederhana, selama ini guru hanya menjelaskan menggunakan media papan tulis dan spidol dengan membuat gambar persegi atau lingkaran kemudian diwarnai menggunakan spidol lalu membaginya menjadi pecahan yang dimaksudkan. Seperti terlihat pada gambar 1 terdapat dua gambar persegi dan lingkaran, gambar persegi menunjukkan pecahan  $\frac{1}{4}$  karena daerah yang diwarnai adalah 1 dari 4 bagian, sedangkan pada gambar lingkaran menunjukkan pecahan  $\frac{2}{8}$  karena daerah yang di diwarnai adalah 2 dari 8 bagian.



Gambar 1.1 Pecahan

Penggunaan media menggambar di papan tulis kurang menarik bagi siswa untuk memahami materi membandingkan bilangan pecahan. Menurut Sumantri (dalam Shoimah 2020) siswa akan lebih memahami suatu materi jika menggunakan media konkret, karena dengan belajar melalui media konkret berupa benda-benda yang nyata yang dapat di pegang, dilihat, dan dikenal oleh siswa akan lebih mempermudah mereka untuk memahami materi membandingkan bilangan pecahan. Untuk itu perlu media yang menarik dan konkret agar siswa lebih mudah memahami materi membandingkan bilangan pecahan.

Berdasarkan pengalaman di lapangan faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam pemahaman membandingkan bilangan pecahan seperti kurang menariknya media yang digunakan sehingga motivasi belajar dari siswa rendah, hal tersebut mengakibatkan siswa sulit memahami membandingkan bilangan pecahan. Selain media pembelajaran yang digunakan guru bersama siswa dalam mempelajari tentang membandingkan bilangan pecahan masih sederhana,

biasanya guru hanya menggunakan media seadanya seperti memanfaatkan media

papan tulis dan spidol lalu menggambar di papan tulis. Berdasarkan pengalaman dan informasi yang dilihat oleh peneliti bahwa media tentang pembelajaran membandingkan bilangan pecahan belum bisa memberikan pengalaman yang optimal dalam memahami materi membandingkan bilangan pecahan. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran.

Menurut Hasbulloh ( dalam Rusmana & Kurniawarsih, 2020) media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika yang abstrak. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi dalam pembelajaran, untuk menumbuhkan kreativitas dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan (Wiana, 2017). Untuk membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa, perlu digunakannya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan penggunaan media dapat membangkitkan motivasi, rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sejalan dengan itu, Musfiqon (dalam Ramli, 2015, hlm. 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana baik berbentuk fisik ataupun non-fisik yang dengan sengaja dipakai oleh pengajar dan peserta didik sebagai alat bantu supaya dapat menangkap materi lebih efektif dan efisien.

Menurut Mujiono (dalam Sundayana, 2013, hlm. 25) media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu media pembelajaran dapat dijadikan solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam materi membandingkan bilangan pecahan. Pilihan dalam memfasilitasi pemberian sarana untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran membandingkan bilangan pecahan menggunakan media konkret yang bisa dipegang, dilihat dan di manipulatif oleh siswa. Maka dari itu, yang memiliki ciri-ciri tersebut adalah media *puzzle*. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yaitu masih suka bermain.

Al-Azizy (dalam Pudjiastuti, 2010, hal. 79-80), berpendapat bahwa “Media *puzzle* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk beberapa potongan gambar yang disusun sampai menghasilkan gambar yang utuh.” Media *puzzle* memiliki beberapa kelebihan diantaranya: media menarik dan efektif, memiliki warna yang

menarik sehingga dapat membuat siswa lebih bersemangat unyuk belajar, berbentuk 3 dimensi, dapat digeser kekanan kiri atas dan bawah, *puzzle* juga dapat dilepas dari bingkainya. Menurut Maysky Mary dalam (Sundayana, 2018) mengemukakan sisi edukasi dari media *puzzle* diantaranya: berperan dalam membiasakan untuk senantiasa bersikap konsentrasi, teliti dan sabar; menguatkan daya ingat; memberikan informasi kepada anak terhadap sistem dan konsep dasar hubungan, dengan menentukan gambar/bentuk mampu membiasakan anak supaya berpikir sistematis (memakai otak kirinya).

Berdasarkan beberapa teori dan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, di dapatkan masukan dan pengetahuan tentang media *puzzle* dapat memberikan kemudahan belajar tentang bilangan pecahan. Adapun penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Agung Surya Raharjo (2016) yang tujuannya untuk mengenal perbandingan kompetensi siswa dalam pemahaman tentang konsep pecahan baik sebelum dan sesudah kegiatan belajar mengajar dengan bantuan media *puzzle* hasil penelitiannya menunjukkan bahwa “terdapat perbedaan kemampuan siswa dalam memahami konsep pecahan setelah menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran dan sebelum menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran, yaitu pada hasil rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 39 meningkat menjadi 84 pada hasil nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen”

Kemudian Achmad Hadi Alfian (2017) melakukan penelitian yang tujuannya guna mengetahui perbandingan hasil capaian belajar siswa baik sebelum dan sesudah kegiatan belajar mengajar dengan bantuan media *puzzle* pada materi pecahan sederhana Kelas 3 SDN Karangwidoro 02 Dau Malang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa “terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa kelas III SDN Karangwidoro 02 Dau Malang sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana yang ditunjukkan oleh hasil rata-rata pre-test adalah 66,4 dan nilai rata-rata post-test adalah 87,3 maka dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa media *puzzle* materi pecahan sederhana dikatakan mempunyai kualitas baik”.

Terkait dengan manfaat media *puzzle* terhadap pembelajaran bilangan pecahan, peneliti ingin menggunakan media *puzzle* pada materi membandingkan bilangan pecahan di kelas IV yang sebelumnya menggunakan papan tulis dan spidol. Media *puzzle* yang dikembangkan disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lingkungan belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media *puzzle* dalam materi membandingkan bilangan pecahan. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media *Puzzle* tentang Materi Membandingkan Bilangan Pecahan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.**”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, diantaranya :

- 1) Keberhasilan siswa dalam memahami materi membandingkan bilangan pecahan sangat rendah
- 2) Kegiatan pembelajaran tidak menarik, sehingga membuat siswa tidak bersemangat belajar
- 3) Kurang menariknya media yang diberikan pada materi membandingkan bilangan pecahan
- 4) Media yang digunakan pada materi membandingkan bilangan pecahan masih sederhana

## 1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka dapat diperoleh beberapa rumusan masalah, ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk media pembelajaran yang biasa digunakan di Sekolah Dasar pada umumnya ?
2. Bagaimana desain pengembangan media *puzzle* pada materi membandingkan bilangan pecahan di Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana desain akhir rancangan media *puzzle* untuk materi membandingkan bilangan pecahan di Kelas IV Sekolah Dasar?

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Mendapatkan hasil perihal jenis media pembelajaran yang biasa digunakan di Sekolah Dasar
2. Mengetahui desain pengembangan media *puzzle* untuk materi membandingkan bilangan pecahan di kelas IV Sekolah Dasar
3. Mengetahui desain akhir rancangan media *puzzle* untuk materi membandingkan bilangan pecahan di Kelas IV Sekolah Dasar

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis dan praktis pada penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Melalui kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai media pembelajaran, meningkatkan pemahaman, memperluas keilmuan mengenai penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.
2. Manfaat Praktis :
  - a. Bagi Siswa  
Penelitian ini diharapkan menjadi pengalaman bagi siswa secara langsung Meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa dalam memahami proses pembelajaran membandingkan bilangan pecahan.
  - b. Bagi Guru  
Menambah wawasan dan keterampilan dalam mengajarkan materi membandingkan bilangan pecahan menggunakan media *puzzle* dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi membandingkan bilangan pecahan.
  - c. Bagi lembaga  
Mengembangkan fungsi dari lembaga Sekolah Dasar sebagai lembaga pendidikan dan pengajaran dalam aktivitas penelitian pendidikan.
  - d. Bagi peneliti  
Meningkatkan pengetahuan dan pengetahuan sebagai referensi untuk melakukan kajian lebih lanjut terkait dengan penggunaan media *puzzle* tentang materi membandingkan bilangan pecahan.