

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Setiap pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar yang baik jika peserta didik memiliki minat dan keinginan untuk belajar, khususnya pada pembelajaran matematika sangat sulit untuk menarik minat dan keinginan belajar siswa, dikarenakan siswa telah menanamkan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan karena memiliki banyak rumus disetiap materinya. Di Indonesia matematika merupakan salah satu ilmu yang dipelajari ditiap tingkatan pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam membentuk setiap manusia. Adapun tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan 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. Melalui pendidikan diharapkan peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya, salah satunya pada bidang ilmu matematika.

Matematika adalah ilmu dasar yang mempunyai pengaruh sangat penting dalam kehidupan, karena matematika dapat mengembangkan dan mempersiapkan kemampuan pada siswa dalam berfikir secara logis, dan tepat untuk menyelesaikan sebuah masalah yang terjadi di dalam kehidupan mereka sehari-hari (Nurmasitoh 2020:1). Pembelajaran matematika dapat digunakan untuk sarana dalam pemecahan masalah dan mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain (Cipta dkk 2020:2). Pemecahan masalah tersebut meliputi penggunaan informasi, penggunaan

pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, penggunaan pengetahuan tentang menghitung dan yang terpenting adalah kemampuan melihat serta menggunakan hubungan-hubungan yang ada (Sundayana 2015:2).

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar tentu sangat perlu dukungan dan bantuan yang diberikan kepada peserta didik agar dapat belajar dengan baik, selain mempelajari rumus, cara berhitung dan lainnya guru sebagai pengajar juga harus menggunakan media pembelajaran yang menarik, agar peserta didik antusias dan tidak bosan saat proses belajar mengajar berlangsung, hal tersebut tentu mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik. Peran guru dalam pembelajaran yaitu menyediakan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi siswa agar dapat berinteraksi dengan berbagai sumber pembelajaran yang tersedia (Wati 2016:1).

Salah satu materi pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah pecahan. Pecahan adalah satu bagian utuh dibagi menjadi beberapa bagian yang sama besar (Astari 2017:2). Bilangan pecahan terdiri dari pembilang dan penyebut. Misalkan:

$$\frac{a}{b}; a = \text{pembilang dan } b = \text{penyebut}$$

(Pawestri 2019:7). Pecahan merupakan materi pembelajaran yang berbentuk pemecahan masalah yang dapat diselesaikan menggunakan rumus. Jika pendidik mampu menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan, maka pembelajaran dapat berlangsung dengan hasil yang baik yaitu dibuktikan dengan tercapainya tujuan pembelajaran, tetapi kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan yang sedang terjadi dengan tujuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa (Wati 2016:3). Media pembelajaran yang digunakan pendidik adalah untuk untuk memudahkan dalam penyampaian pembelajaran pada siswa dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik

(Wibowo 2019:2). Maka pemilihan media harus dipikirkan dengan penuh pertimbangan agar pembelajaran dapat terlaksana secara efektif.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam materi pecahan salah satunya adalah media blok pecahan dan media realita. Blok pecahan merupakan alat peraga yang berbentuk potongan-potongan yang terdiri dari beberapa bagian (Indriani 2017:13). Media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pecahan. Media realita merupakan suatu media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa mudah memahami pembelajaran materi pembelajaran yang berkaitan dengan benda nyata. Sederhananya media ini merupakan alat bantu mengajar berupa benda riil/nyata. Pemanfaatan media nyata dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan merangsang siswa dalam kegiatan belajar serta membawa pengaruh psikologis siswa (Nurhasnawati dkk 2021:144).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Didik Sariyanto pada tahun 2013 tentang pengaruh penggunaan media blok pecahan dan realita terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV SD Negeri Pilang 1 Sragen yang menunjukkan bahwa hasil uji-t dengan taraf signifikan 5%, pemahaman konsep pecahan pada pembelajaran yang menggunakan media blok pecahan dan media realita diperoleh harga $t_{hitung} = 2,2049$ sedangkan harga yang diperoleh lebih tinggi dari harga $t_{tabel} = 1,671$. Sehingga penggunaan media blok pecahan berpengaruh lebih baik terhadap pemahaman konsep pecahan daripada media realita. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai *post test* pada kelompok eksperimen 75,23 sedangkan kelompok kontrol 67,63.

Melalui hasil observasi pertama di SD Negeri Percontohan Kabanjahe, bahwa hasil belajar matematika di kelas III-A dan III-B belum maksimal, hal tersebut didukung dengan masih banyak siswa yang belum menguasai perkalian. Ini disebabkan oleh pembelajaran daring, pelaksanaan pembelajaran matematika dimasa pandemi bukan hanya menyulitkan guru dan siswa tetapi juga orang tua. Dikarenakan pandemik *Covid19* maka kegiatan pembelajaran dilakukan tidak secara efektif karena guru memiliki keterbatasan untuk menjelaskan materi, yang dimana pada masa pandemik kegiatan pembelajaran dilakukan melalui grup

WhatsApp, siswa yang tidak dapat memahami materi tentu akan ketinggalan pembelajaran, tidak hanya itu, orang tua yang sibuk juga tidak dapat mengajari anak di rumah, sehingga tugas yang diberikan, tidak dikerjakan. Maka ada beberapa siswa yang belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60. Hal ini dapat dilihat pada tabel nilai ujian matematika siswa kelas III-A dan III-B SD Negeri Percontohan Kabanjahe sebagai berikut ;

Tabel 1. 1 Nilai ulangan matematika kelas III-A dan III-B

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
60	< 60	38	59%
	≥ 60	26	41%
Jumlah		64	100%

Sumber : Wali Kelas III-A dan III-B SD Negeri Pecontohan Kabanjahe

Berdasarkan sajian tabel 1.1 nilai ulangan matematika menunjukkan bahwa jumlah siswa kelas III sebanyak 64 siswa, hasil nilai pada mata pelajaran matematika kelas III belum maksimal, hal ini dapat dilihat dari persentasi ketuntasan klasikal 41% dari 64 siswa, Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perbandingan Antara Media Blok Pecahan dan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar matematika yang ditunjukkan dengan nilai ulangan matematika.
2. Keterbatasan guru dalam menyampaikan materi saat pembelajaran daring.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada perbandingan antara media blok pecahan dan media realita terhadap hasil belajar matematika dengan materi membandingkan pecahan di kelas III SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media blok pecahan pada kelas III SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media realita pada kelas III SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022?
3. Apakah hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media blok pecahan lebih baik daripada media realita pada siswa kelas III SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media blok pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media realita pada siswa kelas III SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media blok pecahan lebih baik daripada media realita pada siswa kelas III SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian, hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi wali kelas untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan media blok pecahan dan media realita.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat diaplikasikan dan dimanfaatkan dalam konteks yang lebih luas, diantaranya:

- a. Bagi pihak sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu dan menjadi bahan pertimbangan untuk menghadapi permasalahan yang dihadapi siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika.
- b. Bagi wali kelas, hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, agar tujuan pembelajaran tercapai.
- c. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi pecahan sehingga hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- d. Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan acuan khususnya pada materi pecahan.