

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, serta memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Sholihatunnisa et al., (2018:158) mengatakan bahwa matematika memiliki peranan penting dalam segala aspek kehidupan terutama dalam meningkatkan daya pikir manusia, sehingga matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diwajibkan di setiap jenjang sekolah mulai dari SD sampai SMA. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar yang harus dikuasai oleh siswa dengan baik terutama sejak duduk dibangku sekolah dasar.

Ketika pembelajaran matematika, siswa diajarkan dan dilatih untuk berpikir secara logis, kritis, kreatif. Pembelajaran matematika juga merupakan jembatan menuju pelajaran matematika yang lebih tinggi lagi, sehingga siswa diharapkan memahami tentang konsep matematika dengan baik. Namun, kemampuan matematika yang dimiliki oleh para siswa ternyata masih rendah. Hudojo (1999) mengatakan bahwa pembelajaran matematika sekolah mulai dari SD sampai berpendidikan tinggi merupakan permasalahan yang tak kunjung terselesaikan, dibuktikan dengan rendahnya prestasi bidang studi matematika dibandingkan dengan bidang studi lainnya (Sholihatunnisa et al., 2018:146). Rendahnya kemampuan matematika ini berakibat pada respon dan hasil belajar siswa yang kurang baik (Hikmawati,2013:1). Hal itu diakibatkan banyak siswa yang mengeluh

tentang sulitnya mempelajari matematika karena mempelajari matematika tidak menyenangkan dan terbilang abstrak (MZ, Z. A, 2013:15). Maka dari itu, suatu pembelajaran hendaknya diselenggarakan secara menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian siswa khususnya mempelajari materi matematika sehingga akan berimbas pada hasil belajar siswa meningkat.

Untuk tercapainya pembelajaran tersebut seharusnya didukung dengan beberapa komponen diantaranya metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan suasana kelas yang kondusif. Salah satu alasan faktor rendahnya respon dan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika yaitu kurangnya peran guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran yaitu dapat memberikan informasi, menyalurkan pesan dari sumber, sehingga siswa bisa melakukan proses belajar secara efisien serta efektif (Ayu & Manuaba, 2021 : 195). Salah satu cara yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran matematika jauh lebih diminati adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa dimainkan oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 10 Desember 2022 dengan wali kelas III dari tiga sekolah yang berbeda yaitu SDN 1 Cibatu, SDN Situgede, dan SDN BojongJaya. Hasil yang didapat dari wawancara kepada guru terdapat permasalahan yang terkait pada proses pembelajaran diantaranya berkaitan dengan metode pembelajaran dan media pembelajaran. Menurut guru kelas III, pelajaran yang sulit untuk dipahami oleh siswa adalah materi pelajaran matematika yang berpengaruh pada pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal selalu dibawah

KKM. Hal tersebut terlihat dari banyaknya yang mendapatkan nilai kurang dari 70 seperti 35, 40, dan 50. Untuk KKM dari ke tiga sekolah yang diteliti yaitu SDN I Cibatu dan SDN Bojongjaya 75, dan SDN Situ Gede dengan jumlah KKM 70. Salah satu materi matematika bagi kelas III paling sulit dipahami yaitu materi pecahan yang ada pada Tema 5 Subtema 3.

Pecahan merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran matematika yang digunakan sebagai dasar untuk mempelajari materi yang lain. Namun, faktanya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran bilangan dalam hal ini materi tentang pecahan yang disebabkan karena pembelajaran yang didominasi cara-cara formal sehingga hal ini tidak dapat mendukung pemahaman siswa tentang konsep pecahan (Zabeta et al., 2015: 87). Diperkuat dengan hasil penelitian *The National Assessment of Education Progress* (Post, 1992) yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan pecahan.

Selain itu, hasil observasi juga ditemukan beberapa data bahwa dalam pembelajaran khususnya matematika, penggunaan metode mengajar guru yang masih menggunakan metode konvensional atau ceramah yang terlalu sering yang berakibat siswa cepat bosan, dan guru hanya menggunakan media cetak saja, dan jarang menggunakan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang paham materi yang disampaikan oleh guru dan juga respon siswa yang menjadi pasif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan media sangat berpengaruh pada pembelajaran. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti tertarik

untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *METARIKA* (Mesin Pintar Matematika). Media *METARIKA* merupakan media yang memuat tentang konsep pecahan yaitu operasi penjumlahan pecahan. Media ini juga didesain menarik agar siswa dalam menggunakan media untuk materi pecahan menjadi lebih semangat. Dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu guru dan membantu siswa dalam mempelajari materi pecahan dan bisa menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif sehingga siswa lebih mudah mempelajari dan memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dan juga dapat memberikan inspirasi kepada guru agar menjadi lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti menganggap perlu melakukan penelitian tentang media pembelajaran, maka dari itu peneliti tertarik untuk untuk mengangkat judul **“Pengembangan Media *METARIKA* pada Materi Pecahan Kelas III Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat di indentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih minim.
2. Hasil belajar siswa kelas III pada pelajaran matematika masih rendah. Hal itu dibuktikan dengan nilai siswa yang kurang dari KKM.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan diteliti, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti membatasi materi matematika pada materi pecahan yaitu operasi penjumlahan pecahan.
2. Peneliti membatasi pengembangan media pembelajaran *METARIKA* (Mesin Pintar Matematika) terhadap hasil belajar pada aspek kognitif

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *METARIKA* (Mesin Pintar Matematika) pada materi pecahan kelas III?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *METARIKA* (Mesin Pintar Matematika) pada materi pecahan kelas III?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *METARIKA* (Mesin Pintar Matematika) pada materi pecahan kelas III.
2. Untuk mengetahui efektivitas media *METARIKA* (Mesin Pintar Matematika) pada materi pecahan kelas III.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat tersebut antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan bagi lembaga pendidikan dalam mengembangkan pelaksanaan pembelajaran. Khususnya yang berhubungan dengan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas III.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

- a. Bagi Siswa, dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dan memberikan pengalaman belajar yang baru dan bermakna ketika belajar materi pecahan.
- b. Guru, dapat menambah wawasan umumnya mengenai media pembelajaran yang efektif sehingga menjadi salah satu alternatif pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.
- c. Sekolah, dapat menjadi masukan untuk langkah pembelajaran kedepannya agar lebih meningkatkan kemampuan guru dalam memperkaya variasi media pembelajaran.
- d. Peneliti, dapat menjadi guru yang kreatif dalam memunculkan ide-ide mengenai media pembelajaran dalam kepentingan pendidikan, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.