

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang sangat penting. Karena pentingnya, matematika diajarkan mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai dengan perguruan tinggi (minimal sebagai mata kuliah umum). Sampai saat ini matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu masuk dalam daftar mata pelajaran yang diujikan secara nasional, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Bagi siswa selain untuk menunjang dan mengembangkan ilmu-ilmu lainnya, matematika juga diperlukan untuk bekal terjun dan bersosialisasi dalam kehidupan bermasyarakat.

Matematika memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Banyak permasalahan dan kegiatan dalam hidup kita yang harus diselesaikan dengan menggunakan ilmu matematika seperti menghitung, mengukur, dan lain-lain. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran matematika diberikan kepada semua siswa untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta mampu bekerjasama. Dalam rangka peningkatan keefektifan pembelajaran matematika, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya. Selain itu, pengajar yang ada juga harus meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi

informasi dan komunikasi untuk proses pembelajaran supaya dapat menyampaikan dengan baik kepada siswa. (Ayu, 2004:1)

Dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar diharapkan guru dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini untuk menghindari agar proses belajar terkesan tidak kaku dan didominasi oleh guru. Pengajaran di kelas tidak terlepas dari aktivitas belajar siswa. Salah satu cara agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran matematika, yaitu dapat mengkondisikan pembelajaran secara berkelompok, belajar bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap tugasnya pada kemajuan belajar. Melalui aktivitas tersebut, diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna bagi siswa. Pelaksanaannya pun harus dilakukan dengan pendekatan belajar yang relevan dengan paradigma pendidikan sekarang. Paradigma tersebut yaitu siswa harus aktif dalam pencarian dan pengembangan pengetahuan. Oleh karena itu siswa diharapkan harus aktif di dalam kelas seperti aktif bertanya, berdiskusi serta siswa mampu menyampaikan ide-ide yang ada dalam pikirannya.

Interaksi yang baik antar guru dengan siswa, perlu memperhatikan kesiapan intelektual siswa serta pemilihan metode dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam pengajaran matematika diharapkan dapat mempermudah siswa untuk menerima dan memahami matematika. Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada cara penyajian materi pembelajaran, media pembelajaran dan metode mengajar

yang digunakan oleh guru pada proses belajar mengajar. Dalam materi pengurangan pecahan biasa ini diharapkan siswa mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk membelajarkan siswa tentang pengenalan pecahan biasa pada awal pembelajaran siswa diberi soal dalam kehidupan sehari-hari yang diambil contoh konsep. Misalnya Ibu membeli 2 buah roti dari pasar. Roti tersebut dibagikan pada 4 orang anaknya. Berapa bagian yang diperoleh masing masing anak? Jawaban dari permasalahan di atas maka setiap anak mendapat  $\frac{1}{2}$  bagian dari masing-masing roti tersebut.

Dari hasil observasi dan tanya jawab dengan guru mata pelajaran matematika tentang materi mengurangi pecahan biasa di SDN 1 Telaga, diperoleh bahwa pembelajaran mengurangi pecahan biasa di sekolah tersebut menghadapi kendala, seperti kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena pemilihan metode yang monoton, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Pada materi pengurangan pecahan biasa khususnya berpenyebut tidak sama terdapat 41,7 % atau 10 dari 24 siswa sudah mampu menyelesaikan pengurangan pecahan biasa berpenyebut tidak sama. Selama proses pembelajaran berlangsung, perhatian mereka pada konsep yang diajarkan cenderung kurang antusiasme siswa rendah dikarenakan kesulitan dalam menentukan KPK pada pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama. Kondisi ini berakibat rendahnya hasil belajar siswa pada konsep pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama. Dari 24 siswa, hanya 10 siswa atau 41,7 % yang mencapai nilai 65 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata

pelajaran matematika yang ditetapkan oleh pihak sekolah, sedangkan 14 siswa lainnya atau 58,3 % belum mencapai KKM tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dipilihlah salah satu media pembelajaran yaitu media dakon bilangan, karena dengan media dakon bilangan siswa dapat dengan mudah menyelesaikan pengurangan pecahan biasa.

Media dakon bilangan merupakan salah satu media pembelajaran matematika untuk materi KPK dan FPB. Peneliti menggunakan media ini dengan alasan bahwa untuk memahami konsep perkalian dan pembagian, maka siswa harus memahami penjumlahan dan pengurangan, karena perkalian merupakan penjumlahan berulang, sedangkan pembagian adalah pengurangan berulang. Oleh karena itu dalam materi pengurangan pecahan biasa peneliti menerapkan suatu permainan tradisional yaitu dakon bilangan dengan tujuan agar lebih menarik perhatian siswa, agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, menantang, sesuai tahap perkembangan anak, serta kontekstual, yaitu dengan memanfaatkan benda-benda konkret yang dapat diperoleh dengan mudah dilingkungan sekitar, serta menyenangkan.

Dengan penjelasan yang telah diuraikan, maka peneliti melakukan penelitian dengan formulasi judul “meningkatkan kemampuan menyelesaikan pengurangan pecahan biasa dengan menggunakan media dakon bilangan pada siswa kelas IV SDN 1 Telaga”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan observasi di lapangan pada materi mengurangi pecahan biasamasih didapat beberapa permasalahan, yaitu:

1. Ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan pengurangan pecahan biasa
2. Ketidakmampuan siswa dalam menentukan KPK pada pengurangan pecahan biasa berpenyebut tidak sama.
3. Penggunaan media pada materi menyelesaikan pengurangan pecahan biasa di kelas IV masih kurang.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Permasalahan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut

1. Bagaimana kemampuan siswa menyelesaikan pengurangan pecahan biasa
2. Bagaimana penggunaan media dakon bilangan dalam menentukan KPK pada materi pengurangan pecahan biasa berpenyebut tidak sama.
3. Apakah kemampuan menyelesaikan pengurangan pecahan biasa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media dakon bilangan pada siswa kelas IV SDN 1 Telaga.

### **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Dalam pemecahan masalah ini, yaitu dengan cara mengajak semua siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Adapun yang akan digunakan yaitu media dakon bilangan. Upaya meningkatkan kemampuan menyelesaikan pengurangan pecahan biasa di kelas IV SDN 1 Telaga dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persiapan yang meliputi menyiapkan siswa untuk belajar, menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan sebagai media dalam menyelesaikan pengurangan pecahan biasa yaitu kerikil dan permainan dakon
2. Menjelaskan materi pembelajaran pengurangan pecahan biasa
3. Menjelaskan langkah-langkah menggunakan media dakon bilangan dalam pengurangan pecahan biasa berpenyebut tidak sama
4. Membagi siswa dalam bentuk kelompok
5. Melakukan penilaian selama pembelajaran berlangsung
6. Mengadakan evaluasi

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan utama dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan pengurangan pecahan biasa
2. Untuk mengetahui penggunaan media dakon bilangan dalam menentukan KPK pada pengurangan pecahan biasa khususnya berpenyebut tidak sama.
3. Untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan pengurangan pecahan biasa dengan menggunakan media dakon bilangan pada siswa kelas IV SDN 1 Telaga.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Bagi siswa

Meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran matematika khususnya mengurangi pecahan biasa.

2. Bagi guru

Sebagai bahan masukan agar guru berupaya dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika.

3. Bagi sekolah

Menjadi dasar pemikiran bagi sekolah untuk menyusun rencana program pembelajaran dengan memberdayakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran di dalam kelas.