

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu yang memiliki peran penting dalam pendidikan karena berkontribusi besar pada perkembangan intelektual siswa, baik melalui pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, maupun analitis. Sejak taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, Matematika diajarkan untuk membekali siswa dengan keterampilan berpikir yang diperlukan dalam memecahkan masalah sehari-hari, seperti berpikir kritis, logis, dan terampil berhitung ((Ni'mah & Budiyono, 2024, h. 318 ; Purba et al., 2022, h.1092). Selain itu, Matematika tidak hanya menjadi dasar dalam pendidikan tetapi juga terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan kebutuhan teknologi, sehingga pembelajarannya disesuaikan dengan tingkatan pendidikan dan kebutuhan peserta didik (Setyawan et al., 2023 h. 88).

Melalui pembelajaran Matematika, siswa tidak hanya memahami konsep-konsep dasar, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan penalaran matematis yang membantu mereka dalam memecahkan masalah dengan fokus dan keseriusan yang intens, mengingat sifat Matematika yang abstrak ((Ni'mah & Budiyono, 2024 h. 318). Dalam konteks pembelajaran tersebut, guru yang mumpuni perlu mengembangkan penalaran siswa melalui berbagai alternatif kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan karakteristik siswa. Matematika merupakan salah satu rumpun ilmu yang mampu digunakan untuk memperkuat logika berpikir siswa. Dalam pembelajaran Matematika, kemampuan penalaran akan berkembang ketika siswa diajak untuk berpikir dan memahami konsep dari

materi yang sedang dipelajari (Mailani et al., 2022, h. 6814). Dengan demikian, pembelajaran Matematika menjadi fondasi penting dalam kehidupan sehari-hari, karena selain bersifat aplikatif, Matematika juga berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir secara mendalam dan sistematis. Oleh karena itu, salah satu konsep dasar yang penting dalam pembelajaran Matematika dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari adalah pecahan.

Dalam proses pembelajaran, tujuan utama yang selalu diharapkan adalah pencapaian hasil belajar yang optimal oleh setiap peserta didik. Hasil belajar merujuk pada prestasi yang berhasil diraih oleh siswa setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Prestasi ini mencakup berbagai aspek, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang siswa miliki setelah mengalami proses belajar.

Hasil belajar adalah hasil yang siswa peroleh sebagai hasil dari upaya, pertimbangan, dan komunikasi otoritas, informasi, serta kemampuan mendasar yang diperoleh dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian, hasil belajar adalah gambaran dari prestasi yang dihasilkan oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan efektif yang mengikuti perkembangan zaman dapat menjadi salah satu faktor penting yang mendukung peningkatan dan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dipilih atas materi dan tujuan materi yang telah ditetapkan. Dengan penggunaan Media dapat mengkomunikasikan materi pelajaran dengan baik dan jelas. Media dapat membantu siswa menyerap materi lebih mendalam, menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga membuat siswa tersebut fokus dalam pembelajaran dan dapat menggemari pembelajaran tersebut. Media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar dan

proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa mencintai ilmu pengetahuan tersebut (Purba et al., 2022, h.1093).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang dilaksanakan pada Jumat 18 Oktober 2024 di Kelas IV SDN 105288 Sei Rotan, Guru menyatakan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan, terutama dalam operasi penjumlahan pecahan. Tidak semua siswa dapat dengan mudah memahami materi penjumlahan pecahan. Ada yang perlu diulang beberapa kali untuk mereka dapat memahami. Kesulitan yang dialami siswa dalam memahami penjumlahan pecahan antara lain mencakup kesulitan dalam menyamakan penyebut, memahami konsep pecahan yang setara, serta kesulitan dalam melakukan operasi dengan pecahan yang memiliki penyebut berbeda. Siswa juga sering kesulitan dalam menghubungkan antara pecahan dan konsep jumlah yang lebih abstrak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada Jumat 18 Oktober 2024 di Kelas IV SDN 105288 Sei Rotan, sekolah tersebut sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Dalam pembelajaran Matematika ditemukan hasil belajar siswa sangat rendah. Hal ini disebabkan disebabkan oleh kurangnya pemahaman dasar siswa tentang konsep penjumlahan pecahan serta media pembelajaran yang terbatas, seperti papan tulis dan buku paket sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu, penyebab lainnya adalah karena proses pembelajaran yang masih terfokus pada guru, di mana model pembelajaran yang diterapkan cenderung bersifat konvensional, seperti metode tanya jawab, ceramah, dan lalu diikuti dengan pemberian soal latihan. Selama proses pembelajaran, guru tidak memakai media pembelajaran yang bervariasi dan hanya berfokus pada buku paket sebagai sumber utama. Hasil observasi

menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tampak kurang antusias selama proses pembelajaran. Siswa sering terlihat gaduh, kurang memperhatikan, dan hanya sedikit yang aktif bertanya atau berpartisipasi. Interaksi antara guru dan siswa juga masih minim. Kondisi diatas merupakan penyebab rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik. Rendahnya hasil belajar Matematika siswa/i dibuktikan dengan rendahnya hasil ujian tengah semester ganjil Adapun persentase hasil belajar siswa pada table berikut:

**Tabel 1. 1** Data Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas IVA T.A 2024/2025 Mata Pelajaran Matematika

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	KKTP	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntatasan	Keterangan
IV A	25	<70	70	17	68%	Belum Tuntas
		≥70		8	32%	Tuntas

Sumber: Wali Kelas IVA T.A 2023/2024 SDN 105288 Sei Rotan.

Hasil belajar peserta didik yang rendah dilihat dari nilai yang masih ada dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 70. Pada tabel 1.1 data ini di ambil dari hasil ujian tengah semester ganjil kelas IV SD Negeri 105288 Sei Rotan, sebanyak 25 orang peserta didik (32%) yang memperoleh nilai diatas atau sama dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran)  $\geq 70$ . Sedangkan 17 peserta didik (68%) memperoleh nilai dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran)  $< 70$ . Hal ini menunjukkan bahwa hanya 32% dari 25 peserta didik yang dapat memenuhi persyaratan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan hasil belajar siswa dikatakan masih rendah.

Melihat permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi, penting untuk memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan didukung oleh teknologi. Media pembelajaran yang digunakan untuk menjadi

solusi dari permasalahan-permasalahan tersebut adalah media kartu pecahan (*fraction card*). Kartu pecahan ini dirancang khusus untuk membantu siswa memahami konsep-konsep Matematika dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan (Kurniawan & Ambarwati, 2024, h. 46). Penggunaan media kartu pecahan dapat membantu siswa memahami pembelajaran Matematika, khususnya pada materi pecahan, karena media ini bersifat konkret sehingga dapat dilihat, disentuh, dan digunakan langsung oleh siswa. Dengan melibatkan siswa secara aktif, media ini tidak hanya mempermudah mereka dalam memahami konsep pecahan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Kartu pecahan mampu mengkonkretkan ide-ide abstrak, menyamakan persepsi, dan memberikan stimulus visual yang menarik.

Berdasarkan latar belakang di atas, menarik perhatian peneliti untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh *Media Fraction Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 105288 Sei Rotan”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi pecahan.
2. Siswa kesulitan dalam memahami konsep pada materi pecahan.
3. Proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.
4. Pada saat pembelajaran siswa cenderung pasif dan tidak terlalu tertarik pada pembelajaran yang disampaikan.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga konsistensi penafsiran dan mempertimbangkan keterbatasan sumber daya seperti kemampuan, tenaga, materi, dan waktu yang tersedia, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Populasi penilitan ini adalah seluruh siswa/i kelas IV SD Negeri 105288 Sei Rotan.
2. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil T.A 2025/2026.
3. Materi pembelajaran yang difokuskan adalah materi mengenai Penjumlahan Pecahan.
4. Menggunakan model pembelajaran *Tournament Game Teaching* (TGT).
5. Bahan ajar yang digunakan berupa *Fraction Card*.
6. Penilaian terhadap hasil belajar dilakukan berdasarkan taksonomi Bloom tingkat C3-C6.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Apakah ada pengaruh media *Fraction Card* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kels IV SD 105288 Sei Rotan?”

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan ruang lingkup masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada peenelitian ini adalah: “untuk mengetahui pengaruh media *Fraction Card* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kels IV SD 105288 Sei Rotan.”

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis dan manfaat praktis kepada beberapa pihak, diantaranya:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penggunaan media *fraction card* terhadap hasil belajar adalah untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran Matematika dengan penggunaan media pembelajaran inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Sekolah

Dengan mengetahui pengaruh dari penggunaan media *fraction card* terhadap hasil belajar ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk sekolah agar dapat menyediakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 2. Bagi Guru

Sebagai masukan, acuan, dan referensi untuk guru dalam penggunaan media ajar dalam pembelajaran Matematika materi pecahan. Membantu guru menemukan solusi yang tepat dalam pembelajaran Matematika yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang bertujuan mengatasi permasalahan ketika kesulitan belajar.

#### 3. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Fraction Card* siswa dapat merasakan pembelajaran tidak hanya terpaku pada buku namun pembelajaran dapat menggunakan media kartu yaitu *Fraction Card*.

#### 4. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung bagi peneliti mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar, serta menyumbangkan buah pikiran mengenai penggunaan media inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 5. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan untuk peneliti lain dalam mencari pengaruh dari penggunaan media *Fraction Card* terhadap hasil belajar siswa