

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan perkembangan zaman saat ini, aspek pendidikan memiliki peran penting untuk mengikuti perkembangan yang ada. Pengetahuan, keterampilan dan pemahaman terhadap sesuatu hal dapat diperoleh melalui pendidikan yang digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup, membuka kesempatan karier serta dapat bersaing dengan perkembangan zaman yang ada, hal ini didukung oleh penelitian Ramadhana dan Meitasari (2023, h.39) yang menunjukkan bahwa tingkat pendidikan dapat mempengaruhi kualitas hidup seseorang. Pendidikan tidak hanya sekedar bagian dari kehidupan, tetapi menjadi pondasi dasar untuk manusia berkembang dan mencapai potensi secara maksimal. Salah satu pondasi dasar pendidikan adalah dengan belajar matematika.

Matematika bukan hanya mempelajari tentang angka, tetapi juga tentang tingkat kemampuan berpikir secara logis dan pemecahan masalah yang mendalam terkait suatu permasalahan. Kemampuan matematika dapat membantu memahami bidang ilmu lain seperti komputer, serta mengukur dan mengelola berbagai aspek hidup. Banyaknya manfaat matematika tidak membuatnya menjadi pelajaran yang disukai dan diminati banyak orang. Pelajaran yang sulit, rumit dan membingungkan adalah pemahaman sebagian siswa terhadap pelajaran matematika, hal itu membuat siswa merasa terbebani serta mudah merasa bosan saat belajar.

Gandasari menyimpulkan bahwa minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika cenderung lebih kecil jika dibandingkan pembelajaran olahraga (Gandasari, 2023, h.70). Pembelajaran matematika yang seharusnya menjadi pelajaran yang menyenangkan bagi siswa justru menjadi pembelajaran yang tidak disukai dan bahkan ditakuti siswa. Rasa tidak suka terhadap pelajaran matematika ini akan mengakibatkan kurangnya pemahaman matematika siswa dan berujung pada rendahnya nilai siswa pada pembelajaran Matematika. Berdasarkan hasil Observasi terhadap nilai Ujian matematika siswa kelas V SDN 104201 Kolam T.A. 2023/2024 diperoleh data seperti pada tabel 1.1. dibawah ini:

Tabel 1. 1. Nilai Matematika Kelas V SDN 104201 Kolam

Kelas	Jenis Ujian	Nilai	kriteria	Jumlah siswa	Presentasi
V- A	ATS (Assesmen Tengah Semester)	< 70	Belum Tuntas	25	100%
		≥ 70	Tuntas	-	-
V- C	AS (Assesmen Semester)	< 70	Belum Tuntas	25	100 %
		≥ 70	Tuntas	-	-

Berdasarkan Tabel persentase hasil ujian matematika siswa di SDN104201 Kolam menunjukkan bahwa 100 % siswa dari kelas V A dan V C tidak memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Persentase data pada tabel dapat dinyatakan bahwa siswa kelas V A dan V C yang masing - masing kelas terdiri 25 siswa memiliki nilai ujian matematika di bawah 70 sehingga dapat simpulkan bahwa siswa masih memiliki pemahaman matematika yang masih. Rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika pada materi pecahan diperkuat dengan rendahnya nilai ujian, dimana dalam soal Ujian ATS semester genap di SDN 104201 Kolam terdapat 12 soal dari 35 soal yang diuji memuat materi

penjumlahan dan pengurangan pecahan. Berdasarkan jumlah soal tersebut dapat disimpulkan bahwa sekitar 34,2% dari jumlah seluruh soal yang tersedia memuat materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika dilatarbelakangi oleh beberapa hal, yang pertama adalah siswa kesulitan mengonkretkan materi pembelajaran. Pembelajaran matematika memiliki konsep yang bersifat abstrak dimana terdapat simbol matematika yang tidak ditemukan secara langsung dalam aktivitas sehari-hari, misalnya siswa tidak dapat melihat atau merasakan penjumlahan pecahan secara langsung tetapi dapat menggunakan konsep tersebut untuk memahami dan memodelkan proses menimbang barang. Kedua, terjadinya miskonsepsi, dimana siswa mengalami kesulitan memahami penyampaian materi oleh guru.

Proses pembelajaran dapat berjalan baik jika guru mampu menyampaikan materi secara optimal dan dapat diterima siswa secara maksimal. Faktanya, proses Pembelajaran matematika tidak semudah yang dibayangkan, banyak proses pembelajaran tidak maksimal dikarenakan adanya kegagalan komunikasi sehingga menimbulkan kesalahan dalam pemahaman siswa (miskonsepsi). Miskonsepsi ini jika dibiarkan akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi matematika ditingkat selanjutnya.

Ketiga, fasilitas dan sumber belajar yang kurang memadai seperti minimnya penggunaan media atau alat peraga. Penggunaan media pembelajaran matematika yang masih minim disebabkan beberapa hal diantaranya keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan media, serta kurangnya pemahaman akan peran dan fungsi media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil

wawancara di SDN 1042 Kolam, diketahui bahwa keterbatasan sumber daya di sekolah menjadi faktor utama kurangnya penggunaan media matematika dikelas. Media pembelajaran matematika yang digunakan berupa video Youtube dan PPT dan dalam menampilkan media tersebut dibutuhkan infokus, dimana di SDN 104201 Kolam hanya memiliki satu infokus yang digunakan bergantian dengan guru lain. Adanya keterbatasan sumber daya tersebut guru jarang menampilkan video sebagai media pembelajaran.

Kurangnya pengaplikasian media dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran matematika di dalam kelas cenderung monoton dan siswa belajar secara pasif. Selama ini guru masih terbiasa mengajar dengan metode ceramah satu arah di mana siswa hanya menerima pemahaman materi matematika secara utuh dari guru, sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dan konsep dasar matematika akan sulit untuk dikuasai oleh siswa. Pembelajaran matematika memiliki beraneka ragam rumus yang harus di ingat dan dikuasai oleh siswa dan guru pada umumnya tidak menguraikan dari mana rumus itu berasal, sehingga siswa kesulitan memahami teori maupun konsep matematika yang diajarkan.

Permasalahan dalam pembelajaran matematika ini dapat diselesaikan atau diminimalisir dengan menggunakan media pembelajaran konkret khususnya dalam penjumlahan dan pengurangan pecahan, salah satunya media *Math Fraction Puzzle*. *Math Fraction Puzzle* merupakan media pembelajaran matematika pada materi pecahan. Media *Math Fraction Puzzle* merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk memperkuat pemahaman peserta didik tentang pecahan matematika melalui pemecahan teka teki atau *Puzzle*. Penelitian yang dilakukan oleh Khoirunisa, dkk. (2022) menyimpulkan bahwa untuk memahami pembelajaran

matematika yang bersifat abstrak khususnya dalam pembelajaran pecahan dibutuhkan media konkret seperti *Math Fraction Puzzle*.

Media *Math Fraction Puzzle* menciptakan situasi interaktif yang secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran matematika dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan pemikiran kritis peserta didik. Media pembelajaran *Math Fraction Puzzle* ini dapat digunakan untuk mengatasi rasa bosan dan meningkatkan pemahaman konsep matematika. Berdasarkan masalah yang ditemukan sebelumnya, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Media *Math Fraction Puzzle* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 104101 Kolam.”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berikut beberapa masalah yang diidentifikasi dari latar belakang:

1. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran matematika.
2. Siswa kesulitan untuk mengonkretkan materi pembelajaran matematika.
3. Adanya Kesalahan dalam pemahaman siswa (*miskonsepsi*) pada pembelajaran matematika.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran matematika sebagai sumber belajar khususnya pada pembelajaran yang berhubungan dengan pecahan

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan sebelumnya, Penulis membatasi permasalahan yang ada sehingga fokus penelitian adalah Pengaruh Media *Math Fraction Puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di SDN 104201 Kolam T.A. 2023/2024.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan latar belakang yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan rumusan masalah penelitian ini adalah “ Bagaimana Pengaruh media *Math Fraction Puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di SDN 104201 Kolam T.A. 2023/2024 ?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Math Fraction Puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa V SD pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di SDN 104201 Kolam T.A. 2023/2024.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber kajian dan bahan penelitian lanjutan serta dapat memperluas wawasan terkait perkembangan ilmu pendidikan, permasalahan yang dapat ditemui dalam proses pembelajaran serta penggunaan media *Math Fraction Puzzle* sebagai alternatif solusi dari permasalahan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Sebagai sumber belajar siswa dalam memahami pembelajaran matematika khususnya dalam pembelajaran pecahan sehingga mengurangi stigma siswa terhadap matematika yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, serta meningkatkan motivasi dan kemauan siswa dalam belajar.

b. Bagi guru

Sebagai sumber ide untuk membuat media pembelajaran konkret dan dapat dijadikan Sebagai media alternatif untuk membantu guru dalam menyampaikan konsep matematika khususnya pecahan dan menjadi inovasi untuk menciptakan suasana belajar kreatif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan pemahaman siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan yang baik untuk pembuatan kebijakan terkait penggunaan media pembelajaran serta bahan pertimbangan untuk penyediaan media media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru atau pendidik untuk menunjang keefektifan proses pembelajaran Matematika.