

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan dianggap menjadi suatu aspek yang amat diperhatikan oleh Masyarakat, pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap orang untuk berpartisipasi dalam kegiatan bersosialisasi di kalangan masyarakat. Usaha yang dapat dilaksanakan untuk melakukan proses belajar matematika yaitu dengan belajar matematika karna sesuai dengan kemajuan teknologi dan tuntutan zaman, matematika merupakan pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan cara berpikir seseorang dalam menyelesaikan dan mengatasi permasalahan didalam kehidupan (Zadulhaq & Alamsyah, 2021).

Matematika mulai diajarkan pada saat anak memasuki sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Pelajaran matematika pada tingkatan sekolah dasar dapat menanamkan pemahaman konsep kepada peserta didik untuk menjadi bekal mereka dalam mengatasi permasalahan didalam kehidupan. Matematika adalah ilmu yang mengajarkan kita berhitung, mengkajian dan penggunaan kemampuan berfikir manusia dengan logis, kritis dan matematis. Sebagai seorang tenaga pendidik, guru harus bisa memahami karakter siswa yang beragam terutama pada tingkat sekolah dasar. Dimana guru dapat menilai dari segi aspek kognitif, kondisi social ekonomi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika karna menurut teori Piaget tahapan operasional konkrit anak berada pada Tingkat sekolah dasar. Oleh karna itu sebagai guru kita dituntut bisa menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan dapat dimengerti oleh siswa

Proses pembelajaran disekolah disamping menggunakan buku Pelajaran juga diharuskan kepada guru untuk menggunakan media yang bermanfaat untuk mempermudah siswa dalam menerima Pelajaran dengan tanggap, praktis dan mudah dipahami oleh siswa. Persepsi matematika merupakan Pelajaran relative sulit sementara disisi lain Pelajaran matematika sangat dibutuhkan pada masa digital dan teknologi sekarang ini. Peran guru sangat dibutuhkan untuk mengarahkan siswa supaya terjadi proses pembelajaran matematika yang menyenangkan dan mudah memahami materi matematika sehingga penggunaan media yang tepat merupakan salah satu upaya guru untuk mengatasi masalah ini yakni menggunakan media berhitung (Susanti, 2020).

Media yang digunakan dalam pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dalam pembelajaran. Tidak semua materi dalam matematika dapat diajarkan menggunakan bantuan media pembelajaran. Konsep pecahan sederhana dapat diajarkan kepada siswa kelas III dengan menggunakan benda konkret. Sebagai salah satu pelajaran yang sulit diajarkan, diperlukan pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan potensi dan pengalaman diri siswa (Sulaeman, Yusuf, Damayanti, & Arifudin, 2022).

Pelajaran matematika bersifat abstrak dan algoritmik, namun siswa sekolah dasar masih kesulitan memahami ringkasan pada Tingkat perkembangan intelektual mereka. Oleh karena itu, dalam hal ini diperlukan inovasi guru untu mencapai pembelajaran yang efektif. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan guru adalah penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran

mempunyai beberapa peran yaitu untuk membuat abstrak menjadi lebih konkrit dan membantu siswa menjelaskan isi materi yang sulit dipahami secara lisan. Dengan menggunakan media siswa dapat tertarik dan lebih memperhatikan, belajar dengan cepat tanpa rasa bosan, dan menyenangkan, apalagi jika menggunakan media berupa media berhitung. Jelas bahwa penggunaan media dapat membantu siswa memecahkan masalah matematika dengan lebih kreatif.

Dalam studi penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jajuli (Zadulhaq et al., 2021) yang berjudul *Penggunaan Meidia Balok Pecahan Pada Materi Pecahan Biasa Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berhitung* dalam penelitiannya beliau memaparkan bahwa permasalahan yang terjadi pada pembelajaran matematika terdapat pada karakteristik matematika yang abstrak, masalah media, bahkan masalah dari guru dan siswa itu sendiri. Berdasarkan observasi siswa kelas IV SD Negeri Sindangraksa, guru menyimpulkan dari hasil evaluasi bahwa materi pecahan merupakan materi yang paling sulit bagi siswa. Hal ini disebabkan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang konkrit dan siswa merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal pecahan karena fokus pada simbol pecahan tetapi tidak memahami arti dari pecahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pembelajaran balok pecahan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep dan menjadikan siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran (Zadulhaq et al., 2021).

Hal yang sama di paparkan oleh Endah Saryanti yang berjudul *Penggunaan Media Puzzle pecahan Biasa Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan*

*Pemahaman siswa Pada Materi Pecahan* dalam penelitiannya beliau memaparkan bahwa pembelajaran sebelumnya di SD Negeri Kleco II hanya dilakukan dengan pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Hal ini membuat siswa kurang berpartisipasi dan merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari penerapan media puzzle pada materi pecahan berlangsung dengan aktif, mersepon pertanyaan dari guru dan mengajukan pertanyaan pada guru maupun teman. Penggunaan media puzzle ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa (Saryanti, 2022).

Adapun menurut (Al Musthafa & Mandailina, 2018) menyatakan bahwa di desa Loang Maka khususnya di dusun Tibu Sisok terdapat banyak siswa SD yang berkemampuan kurang dalam berhitung, hal ini dilihat dari hasil evaluasi yang diberikan kepada siswa berupa soal matematika dan banyak siswa yang tidak bisa menjawab atau menjawab soal dengan salah dan bahkan ada yang menjawab dengan waktu yang lama. Pelatihan berhitung menggunakan jarimatika sangat membantu guru dalam peningkatan kemampuan berhitung siswa, terjadi peningkatan sebanyak 34,4% dari tes terakhir yaitu rata-rata awal kemampuan siswa sebesar 64 dan setelah pelatihan rata-rata sebesar 86 (Al Musthafa & Mandailina, 2018)

Berdasarkan pengamatan salahsatu SD di Bandung Barat, permasalahan yang terjadi adalah kurangnya kemampuan berhitung siswa dalam materi pecahan sederhana, ditunjukkan saat siswa merasa malas dan bosan, mengabaikan penjelasan guru. Kemampuan berhitung siswa kelas III di Sekolah Dasar ini masih tergolong

rendah, banyaknya siswa yang tidak mampu menyelesaikan materi pecahan sederhana dengan baik, siswa juga mengalami kesulitan dalam menghitung pecahan sederhana karna kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang tidak memadai dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa.

Harapannya melalui model pembelajaran *kooperatif tipe make a match* guru dapat membangkitkan motivasi anak untuk lebih giat belajar dengan menggunakan kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Selain itu dengan menggunakan media kartu pertanyaan dan kartu jawaban maka proses pembelajaran akan dirasa lebih menyenangkan sehingga dapat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas III Sekolah Dasar.

Model pembelajaran *kooperatif tipe make a match* memungkinkan siswa berperan aktif dan menekankan pada kerjasama kelompok, sehingga semua siswa terlibat dalam pembelajaran. Melalui model pembelajaran ini diharapkan siswa dapat menikmati mata pelajaran matematika dan pada akhirnya bisa meningkatkan kemampuan berhitung matematikanya. Berdasarkan data di atas maka peneliti memfokuskan penelitiannya pada “penggunaan model *kooperatif tipe make a match* untuk meningkatkan kemampuan behitung siswa kelas III pada materi pecahan sederhana”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan berhitung siswa yang menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe make a match* lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran biasa?
2. Bagaimana kesulitan siswa dalam meningkatkan kemampuan berhitungnya?
3. Bagaimana kendala guru dalam menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe make a match*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah:

1. Untuk mengetahui kemampuan berhitung siswa yang menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe make a match* lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran biasa.
2. Untuk mengetahui kesulitan siswa dalam meningkatkan kemampuan berhitungnya.
3. Untuk mengetahui kendala guru dalam menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe make a match*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi:

1. Siswa
  - a. Meningkatkan kemampuan berhitung dalam materi pecahan sederhana.
  - b. Membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran Matematika khususnya pada materi pecahan sederhana.
  - c. Meningkatkan keefektifan pada saat proses belajar agar memudahkan siswa.
2. Guru
  - a. Memberikan informasi cara penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe make a match* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas guru dalam mengajar
  - b. Guru dapat dengan mudah membangkitkan motivasi siswa di pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan sederhana.
  - c. Memberikan informasi kepada guru sekolah dasar tentang cara meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana.
3. Pembelajaran
  - a. Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe make a match*.
  - b. Dapat menambah ilmu tentang kemampuan berhitung dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe make a match*.

#### **E. Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match*

Model pembelajaran *kooperatif* merupakan proses kegiatan belajar dengan menggunakan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang dilakukan siswa dalam berkelompok dengan Langkah-langkah sebagai berikut: 1) Menyiapkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban, 2) Membuat kelompok, 3) Menjelaskan peraturan bermain, 4) Persentasi hasil kerja, 5) Evaluasi.

### 2. Kemampuan Berhitung Siswa

Berhitung merupakan ilmu dasar dalam setiap aktivitas yang dilakukan manusia seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagiaan dengan indikator sebagai berikut; 1) Mampu Menyelesaikan Soal 2) Mampu Membuat Soal dan Penyelesaiannya 3) Mampu Menjelaskan Cara Penyelesaian Soal Menggunakan Media.

### 3. Pembelajaran Matematika Kelas III Materi Pecahan Sederhana

Materi pecahan dinilai sulit dan banyak menimbulkan miskonsepsi karena bersifat abstrak Akibatnya siswa kesulitan memahaminya. materi pecahan sederhana seharusnya bisa dikuasai oleh siswa dasar karna material pecahan ini sangat berguna dan dapat membantu siswa dalam mempelajari matematika yang lain pada jenjang selanjutnya.