

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki tujuan yaitu mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri manusia. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dan mempersiapkan peserta didik untuk pendidikan selanjutnya.¹ Hal ini yang menyebabkan pendidikan merupakan tahapan paling penting dalam upaya pembinaan dan memberikan rangsangan pendidikan.²

Target penguasaan peserta didik dikategorikan menjadi 3 kompetensi diantaranya yaitu kompetensi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ruang lingkup kognitif maka kemampuan peserta didik dapat dilihat dari kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan. Selain ruang lingkup kognitif terdapat juga ranah psikomotorik dan juga afektif. Ruang lingkup afektif dapat dilihat pada sikap menerima, merespon, menghargai, mengorganisasikan, dan karakterisasi. Disamping itu pada ruang lingkup psikomotorik dapat ditunjukkan melalui praktek meniru, manipulasi,

¹ Fadlullah, Solihati, Utomo, Ramli&Furaidah, *Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi*, Jurnal Pendidikan, Vol 9, No 1 (2021) hal,99

² Aulya&Budiningsih, Rahayu, *Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi*, Jurnal Pendidikan, Vol 5, No 1 (2021) hal,100.

presisi, artikulasi dan juga naturalisasi. Pengembangan ketiga kompetensi tersebut sangat dipengaruhi oleh factor internal dan juga factor eksternal. Factor internal yang dimaksudkan yaitu factor yang muncul dan bersumber dari diri peserta didik sendiri seperti misalnya motivasi, jasmani, psikologi dan mungkin juga kelelahan. Hal ini sangat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan belajar peserta didik. Sedangkan factor eksternal didefinisikan sebagai factor yang berasal dari luar peserta didik dan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini seperti keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat sekitar peserta didik tinggal.

Untuk itu guru perlu mengetahui karakteristik dan upaya yang dapat di ambil untuk dapat membantu peserta didik yang cukup rendah menangkap materi pelajaran. Guru harus membuat strategi khusus dalam problematika yang di hadapi oleh peserta didik terkait kesulitan belajar dalam KBM. Dan guru juga harus mempunyai strategi dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu masih banyak sekali peserta didik yang masih belum bisa memahami materi bilangan pecahan dengan baik.³ Masih banyak anak mengalami kesulitan dalam materi bilangan pecahan.

³Delfia&Mayar, Nasution, Yaswinda&Mulyana, *Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi*, Jurnal Pendidikan, Vol 5, No 1 (2021) hal,100.

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan di SDN 13 Serang, yaitu kemampuan dalam bilangan pecahan anak masih tergolong cukup rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang kurang dan tidak mencapai standar KKM dalam materi bilangan pecahan. Selain itu factor lain dari kurangnya hasil belajar pada peserta didik yaitu kurangnya media pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam belajar bilangan pecahan, peserta didik jadi tidak termotivasi dalam proses pembelajaran dan cepat bosan dalam menangkap materi pembelajaran.

Guru di sekolah ini juga menyatakan bahwa kemampuan peserta didik pada materi ini cukup sangat rendah. Hal ini bisa di buktikan dari hasil belajar peserta didik, dan dari daya tangkap peserta didik ketika guru sedang menerangkan pelajaran tentang materi pecahan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan sebuah media pembelajaran yang efektif dan inovatif serta membantu peserta didik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Karena media pembelajaran merupakan salah satu sarana belajar peserta didik yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.⁴

⁴ Astuti&Istiarini, Jogeza, Neppala, Qumilaila, Susanti&Zulfani, *Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi*, Jurnal Pendidikan, Vol 5, No 1 (2021) hal,100.

Media pembelajaran juga dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar sehingga dapat membantu guru menyampaikan materi belajar dengan mudah. Penggunaan media juga dapat meningkatkan semangat peserta didik serta menciptakan suasana belajar peserta didik yang menyenangkan.⁵ Salah satu kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengenal konsep bilangan seperti metode dan model pembelajaran yang tepat tentunya harus diiringi dengan media pembelajaran yang tepat. Media yang harus digunakan harus relevan dengan tujuan penggunaan konsep.

Untuk itu, adapun media yang dapat digunakan salah satunya dengan media kartu pecahan. Melalui media ini, proses pemahaman dalam operasi bilangan pecahan diarahkan secara bertahap yaitu, dengan cara menyesuaikan simbol angka. Dengan cara ini diharapkan akan memberikan pengalaman langsung dan pemahaman yang lebih konkrit dalam mengenal konsep bilangan pecahan. Kartu Pecahan adalah salah satu permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Permainan ini bermanfaat bagi anak-anak karena dapat merangsang berpikir anak dan mengembangkan kreativitas dan keterampilan anak-anak dalam memecahkan permasalahan, melatih konsentrasi, mengaktifkan anak-anak, serta menumbuhkan rasa percaya

⁵Maqfiroh, Khutobah&Budyawati, *Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi*, Jurnal Pendidikan, Vol 5, No 1 (2021) hal,100.

diri karena anak-anak bisa mengoreksi sendiri permainan mereka berdasarkan pola yang ada. Permainan ini bertujuan untuk merangsang berpikir anak dan mengembangkan kreativitasnya. Permainan Kartu Pecahan selain dapat melatih konsentrasi, juga dapat meningkatkan kemampuan dalam hal kecermatan, dan tanda-tanda yang dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan prestasi dalam membaca, tata bahasa, dan berhitung. Dalam penggunaan media kartu pecahan, anak terlibat langsung sehingga menjadi aktif dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran kartu pecahan dijadikan sebagai alat permainan sehingga anak tidak bosan, misalnya anak menebak angka, memasang kartu angka bergambar dengan banyak benda, mengurutkan kartu angka bergambar ataupun belajar berhitung matematika dengan media tersebut.

Melalui media ini diharapkan akan memberikan pemahaman yang lebih konkrit dan peningkatan hasil belajar pada peserta didik dalam materi bilangan pecahan.

B. Identifikasi Masalah

1. Dalam proses pembelajaran bilangan pecahan guru masih menggunakan metode yang monoton tanpa menggunakan media pembelajaran
2. Kurangnya motivasi belajar peserta didik sehingga timbul rasa kurang semangat dalam proses pembelajaran

3. Tidak adanya media pembelajaran yang sesuai, sehingga membuat siswa tidak paham ,dan cepat bosan
4. Pada dasarnya peserta didik tidak memahami makna dari pecahan tersebut.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Materi yang akan disajikan dalam penelitian ini yaitu materi pecahan kelas IV MI/SD
2. Penelitian ini memfokuskan pengembangan media pembelajaran berbasis media kartu pecahan
3. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dengan dibatasi sampai pada tahap uji coba lapangan terbatas
4. Penelitian ini dikhususkan pada hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SDN 13 Serang

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan variabel yang terkandung dalam judul skripsi ini, maka masalah penelitian dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media kartu pecahan untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas IV di SDN 13 Serang?
2. Bagaimana kelayakan media kartu pecahan untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas IV di SDN 13 Serang?
3. Apakah hasil pengembangan media kartu pecahan efektif dan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 13 Serang berdasarkan media yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan prosedur media kartu pecahan dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas IV di SDN 13 Serang
2. Mengetahui kelayakan media kartu pecahan dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas IV di SDN 13 Serang
3. Mengetahui keefektifan dan hasil media kartu pecahan dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas IV di SDN 13 Serang berdasarkan media yang dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian akan mendapatkan pengetahuan serta pengalaman baru tentang pengembangan media kartu pecahan pada

siswa kelas IV di SDN 13 Serang yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peserta didik

- 1) Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bilangan pecahan
- 2) Untuk memacu perkembangan soft skill pada peserta didik.

b. Manfaat bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan tambahan bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran bilangan pecahan sehingga dapat melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dalam bilangan pecahan

c. Manfaat bagi Sekolah

- 1) Dapat menambah bahan ajar yang mendukung suatu proses pembelajaran efektif.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan positif terhadap penggunaan media kartu pecahan untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas IV di SDN 13 Serang

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Komposisi produk yang dikembangkan
 - a. Media ini berisi tentang materi pecahan kelas IV SD, yang terdiri dari penjumlahan pecahan, pengurangan pecahan, mencocokkan pecahan dengan gambar yang di arsir, dll.
 - b. Dalam penyajiannya, tampilan media kartu ini sangat menarik untuk pembelajaran
 - c. Pengoperasian media kartu ini juga mudah untuk dipahami anak
2. Komponen-komponen media kartu pecahan
 - a. 1 pack terdiri dengan 32 lembar kartu pecahan
 - b. Kartu terbuat dari kertas yang di laminating
 - c. Ukuran kartu 10cm x 8 cm

H. Sistematika Penulisan

Penulisan mengikuti sistematika penulisan sesuai aturan yang berlaku, maka secara sistematika penulisan membagi BAB dan SUB BAB, yaitu sebagai berikut:

BAB Ke-1 yaitu pendahuluan yang terdiri atas : latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan

penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk, dan sistematika penulisan

BAB Ke-2 yaitu kajian teori yang terdiri atas : deskripsi teori, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir

BAB Ke-3 yaitu metode penelitian yang terdiri atas : tempat dan waktu penelitian, jenis penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data

BAB Ke-4 yaitu hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri atas : hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian

BAB Ke-5 yaitu penutup yang terdiri atas : kesimpulan dan saran