

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah salah satu dasar ilmu pengetahuan yang sudah berkembang pesat. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia Pendidikan. Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek kajian bersifat matematika. Robertus dkk., (2023) menyatakan bahwa matematika merupakan bidang studi yang ikut dalam perkembangan pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun pengembangan matematika itu sendiri.

Undang-undang No 20 Tahun 2003 Bab XVI pasal 58 menyatakan bahwa evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Dari pengertian diatas maka hasil belajar matematika adalah suatu proses evaluasi yang dilakukan secara kontinu kearah yang lebih baik.

Matematika pada peserta didik SD seringkali dianggap sebagai suatu mata pelajaran yang sangat membosankan karena ada beberapa anak menganggap susah untuk dimengerti (Rosanti, 2022). Banyak ditemukan peserta didik SD yang merasa kesusahan dalam pelajaran matematika, terdapat banyak kemungkinan yang bisa melatar belakangi anak-anak tidak menggemari pelajaran matematika, salah satunya adalah karena materinya sulit, terutama masalah penghitungan

angka karena matematika merupakan mata pelajaran yang memerlukan konsentrasi tinggi dan ketelitian yang ekstra (Susanti, 2020)

Menurut Nasution dkk., (2023) menjelaskan bahwa anak usia SD telah mampu mengelompokkan benda dan memahami hubungan antar benda tersebut, namun anak tidak dapat membayangkan langkah-langkah melakukan tindakan operatif yang abstrak. Berdasarkan pernyataan tersebut dibutuhkan kemampuan guru yang dapat merancang pembelajaran mata pelajaran matematika yang kreatif, inovatif dan dapat menghubungkan konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dimengerti peserta didik secara nyata.

Hal ini tentunya berkaitan erat dengan model, media, dan metode yang digunakan guru dalam mengajarkan pembelajaran matematika. Media ajar dimanfaatkan sebagai alat penyampaian pesan yang bisa merangsang atau menstimulasi ketajaman perasaan, pikiran dan perhatian peserta didik agar dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar peserta didik.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III-B, Ibu Herlina Mathius di sekolah SD Negeri 8 Rantepao, dalam pembelajaran matematika dengan materi bilangan pecahan, diperoleh informasi bahwa masih ada 15 siswa yang masih kesulitan dalam pembelajaran bilangan pecahan. Terutama pada dasar-dasar bilangan pecahan, siswa belum bisa membedakan antara pembilang dengan penyebut, namun ada 5 orang siswa yang sudah mencapai KKM yaitu 70 dengan jumlah siswa 20 di kelas III-B SD Negeri 8 Rantepao karena dalam proses pengajaran guru masih menggunakan metode berceramah, guru berperan sebagai pusat perhatian (*teacher centered*), penyampaian materi hanya bersumber pada

buku teks, dan tidak menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran terkesan didominasi guru sedangkan siswa dalam pembelajaran kurang dilibatkan.

Situasi dalam proses pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa, dapat mengakibatkan siswa merasa bosan terhadap pembelajaran, sehingga kurang aktif selama proses pembelajaran dan siswa kesulitan belajar bilangan pecahan karena kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran, penyampaian materinya bersumber pada buku teks, guru berperan sebagai pusat perhatian. Dari fakta tersebut diperlukan sebuah solusi pemecahan masalah yang sesuai. Salah satu solusinya, yaitu dengan menerapkan model *examples non examples* berbantuan media kartu pecahan. Pemanfaatan dengan model *examples non examples* berbantuan media kartu pecahan diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa, agar siswa tidak merasakan bosan karena dalam pembelajaran dengan melihat gambar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurjannah dkk., (2022) model pembelajaran *examples non examples* merupakan pembelajaran yang menggunakan gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model *examples non examples* berbantuan media kartu pecahan dipilih dengan alasan mudah digunakan, mudah didapat dan dibuat, tidak berbahaya dan cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media kartu pecahan diharapkan mampu menjadi sarana dalam mengkonkritisikan konsep mengenai pecahan sehingga tujuan dan rencana dari kegiatan pembelajaran yang diharapkan bisa tercapai secara maksimal. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka

dapat dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan model *examples non examples* berbantuan media kartu pecahan untuk meningkatkan hasil belajar bilangan pecahan pada siswa kelas III SD Negeri 8 Rantepao”.

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana penerapan model *examples non examples* berbantuan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 8 Rantepao?
- b. Bagaimana peningkatan hasil belajar bilangan pecahan siswa kelas III SD Negeri 8 Rantepao dalam penerapan model *examples non examples* berbantuan media kartu pecahan?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka direncanakan pemecahan masalah melalui tindakan perbaikan dalam aktivitas belajar siswa dengan cara menerapkan model *examples non examples* berbantuan media kartu pecahan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar bilangan pecahan, karena model dan media ini mudah dibuat dan digunakan, dan dengan warna yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta cocok untuk media pembelajaran.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mendeskripsikan penerapan model *examples non examples* berbantuan media kartu pecahan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 8 Rantepao.
- b. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 8 Rantepao.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam capaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan referensi dalam menggunakan media kartu pecahan untuk meningkatkan hasil belajar bilangan pecahan pada siswa guna memperbaiki proses pembelajaran yang dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai acuan dan referensi untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bilangan pecahan pada siswa.

c. Bagi Siswa

Penerapan media kartu pecahan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar bilangan pecahan dan mendorong siswa untuk aktif dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan pada materi bilangan pecahan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi ajuan dan referensi untuk melakukan penelitian yang relevan.