

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup> Hal ini berarti pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting, karena pendidikan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kualitas manusia dari berbagai segi kehidupan.

Seiring dengan terus berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan saat ini hendaknya didasarkan pada tingkat kualitas dan kemampuan para guru dalam menggunakan berbagai media pembelajaran yang ada untuk menghadapi permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Guru sebagai pendidik, juga harus mempersiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berpikir siswa agar menjadi lebih kritis dan kreatif.

Dalam kurikulum pendidikan dasar terdapat berbagai mata pelajaran, baik pokok maupun lokal yang dikembangkan menurut standar kompetensi

---

<sup>1</sup> *Himpunan Peraturan Perundang-undangan tentang Undang-Undang Guru dan Dosen* (Jakarta: Fokusmedia, 2008), p.58

dan kompetensi dasar. Salah satu mata pelajaran yang sering mendapat perhatian dalam melaksanakan pembelajaran adalah matematika. Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah; (2) Mengungkapkan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan, dan pernyataan matematika; (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model matematika, dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.<sup>2</sup>

Matematika adalah cabang ilmu dari ilmu pengetahuan yang menjadikan siswa sebagai manusia yang dapat berpikir secara logis, kritis, rasional, dan percaya diri. Akan tetapi, matematika sering dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami penerapannya, baik teori maupun konsep-konsepnya sehingga menyebabkan motivasi belajarnya kurang. Oleh karena itu, dalam pembelajaran diperlukan faktor-faktor yang dapat memotivasi anak untuk belajar.

Motivasi di dalam kegiatan belajar mengajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan

---

<sup>2</sup> *Standar Isi. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Matematika* (Jakarta: Depdikbud, 2006), pp. 41-42

potensi yang ada pada dirinya dan di luar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan nampak pada kesungguhan untuk terlibat di dalam proses belajar, antara lain melalui keaktifan bertanya, mengemukakan pendapat, menyimpulkan pelajaran, mencatat, membuat ringkasan, mempraktekkan sesuatu, mengerjakan latihan dan evaluasi, tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, senang mencari dan memecahkan masalah.

Proses belajar mengajar yang termotivasi dipengaruhi oleh metode dan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Untuk itu penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran. Karena berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan ditemukan hasil observasi peneliti bahwa dalam mengajarkan suatu konsep maupun teori, guru hanya menampilkan rumus-rumus saja.

Mengingat banyaknya aspek matematika yang berkaitan dengan konsep dan operasi bilangan pecahan diperlukan dalam kehidupan nyata, maka konsep maupun operasi bilangan pecahan penting untuk dikuasai. Akan tetapi, kenyataan menunjukkan bahwa banyak siswa SD yang sulit memahami makna bilangan pecahan, belum mahir untuk membandingkan dua bilangan pecahan dengan menggunakan tanda  $<$ ,  $>$ , dan  $=$ , serta penggunaan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) dalam operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan. Hal ini tentunya tidak

terlepas dari permasalahan yang dihadapi guru, yaitu masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengajarkan bilangan pecahan di kelasnya sehingga mengambil jalan pintas yang bersifat mekanistik yaitu dengan langsung memberikan rumus yang harus dihafal dan dicobakan pada soal-soal latihan.

Selain itu, dalam proses pembelajaran terkadang banyak ditemukan suasana belajar yang tidak menyenangkan bagi siswa. Hal ini dimungkinkan karena guru dalam melaksanakan proses pembelajaran bersifat monoton, tidak menggunakan multimedia, dan atau alat peraga yang mendukung keberhasilan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar yang lebih berkualitas. Untuk mencapai tujuan belajar yang sesuai dengan harapan, maka diharuskan seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan alat peraga yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari siswa.

Konsep bilangan pecahan merupakan konsep yang tidak mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar, sehingga untuk mengajarkan bilangan pecahan kepada para siswa diperlukan kesabaran, kesungguhan, perhatian, ketekunan, dan kemampuan profesional guru. Karena secara alami tingkat berpikir siswa SD yang dominan adalah konkret, maka sebaiknya guru mampu menggunakan benda-benda dan alat peraga dengan berbagai bentuk, ukuran, dan warna. Hal ini, dapat memberikan kesan permainan menarik bagi siswa Sekolah Dasar.

Pemahaman konsep bilangan pecahan perlu ditanamkan secara baik sehingga melekat dalam benak siswa. Manipulasi terhadap benda-benda nyata (kelereng, kerikil, kertas, karton, gambar, dan sebagainya) perlu direncanakan dengan baik dan berintikan pada kegiatan yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk langsung merasakan dan menghayati bagaimana konsep bilangan pecahan tersebut tertanam. Misalnya, menggunakan benda-benda konkret yang ada di sekitar seperti apel, kue bolu, semangka, pizza dan lain-lain. Kemudian menyatakan pecahan dalam gambar seperti, gambar apel, gambar kue bolu, gambar lingkaran, gambar persegi, gambar pizza, dan sebagainya.

Selain itu, guru membantu siswa untuk dapat menemukan konsep bilangan pecahan dengan bereksperimen menggunakan alat peraga dari kertas. Setelah itu, guru dapat mengajak siswa untuk memahami penulisan bilangan pecahan sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran bilangan pecahan secara berkesinambungan.

Dengan benda-benda tersebut diharapkan siswa dapat melakukan atau mempraktekkan sendiri percobaan yang diperlukan, sehingga mereka akan lebih mendalami dan menghayati bahan-bahan pelajaran yang sedang diberikan sesuai dengan keadaan lingkungan, usia mereka, serta dengan melibatkan semua panca indera.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menganggap perlu melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga

terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Kecamatan Pancoran Jakarta Selatan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah yang menyebabkan motivasi belajar siswa rendah dalam pelajaran matematika?
2. Bagaimana seharusnya seorang guru dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa?
3. Mengapa pokok bahasan bilangan pecahan sangat penting diajarkan pada siswa SD?
4. Apakah kendala yang sering dihadapi siswa dalam belajar konsep bilangan pecahan?
5. Metode apakah yang paling efektif untuk pembelajaran konsep bilangan pecahan dalam pelajaran matematika?
6. Bagaimana cara membelajarkan konsep bilangan pecahan pada pelajaran matematika secara tepat dan menyenangkan?
7. Apakah penggunaan alat peraga berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa tentang konsep bilangan pecahan?

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan alat peraga pada konsep bilangan pecahan terhadap motivasi belajar matematika siswa SD kelas III. Adapun pokok bahasan yang digunakan adalah tentang konsep bilangan pecahan.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka perumusan permasalahan yang akan dibahas adalah: “Apakah ada pengaruh penggunaan alat peraga pada konsep bilangan pecahan terhadap motivasi belajar matematika?”

### **F. Manfaat Hasil Penelitian**

Diharapkan hasil penelitian ini berguna:

#### **1. Secara Teoretik**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pembelajaran efektif dan menambah khasanah ilmu pengetahuan di Sekolah Dasar. Melalui penggunaan alat peraga diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar matematika siswa kelas III di Kecamatan Pancoran Jakarta Selatan.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi siswa

Dapat mempermudah pembelajaran matematika yang selama ini dianggap sulit dan meningkatkan motivasi belajarnya.

### b. Bagi pendidik

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan bagi semua pendidik untuk dapat dijadikan inspirasi dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang sesuai agar motivasi belajar matematika siswa meningkat.

### c. Bagi sekolah

Sebagai standar keberhasilan yang dicapai dan menunjukkan mutu bagi sekolah tersebut.

### d. Bagi peneliti

Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi sarjana (S1) di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan mengefektifkan penggunaan alat peraga tentang konsep bilangan pecahan dalam pembelajaran matematika.

### e. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai tambahan informasi bagi pihak-pihak lain yang berkepentingan dan sebagai masukan untuk penelitian selanjutnya.