

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran pada hakikatnya adalah sebab-akibat. Guru sebagai pengajar merupakan penyebab utama terjadinya proses pembelajaran siswa, meskipun tidak semua perbuatan belajar siswa yang aktif, produktif, dan efisien.

Tujuan pembelajaran merupakan rumusan perilaku yang telah ditetapkan sebelumnya agar tampak pada diri siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar yang telah dilakukan. Menurut Bloom,dkk (dalam Hery Hernawan,2008:11.18) tujuan pembelajaran dapat dipilah menjadi tujuan yang bersifat kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Derajat pencapaian tujuan pembelajaran ini merupakan indicator kualitas pencapaian tujuan dan hasil perbuatan belajar siswa.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disemua jenjang pendidikan yang memiliki peran yang sangat penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar perlu mendapat perhatian yang serius dari berbagai pihak yaitu pendidik, pemerintah orang tua, maupun masyarakat, karena pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan peletak konsep dasar yang dijadikan landasan untuk belajar pada

jenjang berikutnya, selain itu penguasaan matematika yang kuat sejak dini diperlukan untuk penguasaan dan penciptaan teknologi dimasa depan.

Sebagai pengetahuan, matematika mempunyai ciri khusus anatara lain abstrak, deduktif, konsisten, dan logis. Menurut Soejadi (dalam Muhsetyo, 2007 : 1.2) menyatakan bahwa keabstrakan matematika karena objek dasarnya abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi dan prinsip. Matematika tidak mudah untuk dipelajari, dan pada akhirnya banyak siswa yang kurang tertarik terhadap matematika. Oleh karena itu perlu adanya jembatan yang dapat menghubungkan keilmuan matematika tetap terjaga dan matematika dapat lebih mudah dipahami.

Untuk mengetahui berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran, dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain berinteraksi dan berinterelasi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi hasil belajar. Itu semua merupakan satu kesatuan yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus menggunakan metode atau strategi pembelajaran, media yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai.

Hubungan interaksi didalam kelas antara guru dan murid di dalam proses pembelajaran masih banyak mengalami kekurangan. Sering kali guru terlalu aktif dalam mengajar, sementara siswa dibuat pasif sehingga dalam pembelajaran berpusat pada guru. Kemudian guru tidak memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Hal inilah yang mengakibatkan proses pembelajaran tidak efektif karena pembelajaran hanya didominasi oleh guru saja. Berdasarkan hasil wawancara

dengan Supeno,S.Pd sebagai wali kelas IV di SDN Nyabakan Timur III beliau mengatakan bahwa :

“Mata pelajaran matematika nilai rata-rata siswa paling rendah dibandingkan mata pelajaran yang lain. Selama proses pembelajaran saya masih menggunakan metode ceramah dan juga jarang menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan pelajaran matematika sehingga siswa kami kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan berdasarkan daftar nilai yang diperoleh dari siswa saya bahwa nilai rata-rata matematika materi pecahan sederhana masih rendah. Mayoritas siswa saya sulit memahami materi pecahan sederhana dengan Kompetensi Dasar membandingkan pecahan sederhana. Hal ini terlihat dari ulangan harian matematika dari 12 siswa, ada 8 siswa yang nilainya tidak mencapai KKM.” (Supeno,S.Pd, 8Januari 2019 Pukul 08.40).

Dengan berdasarkan indikator tentang rendahnya hasil belajar pada materi pecahan sederhana pada murid SDN Nyabakan Timur III, maka penulis tertarik melakukan penelitian ini dengan menggunakan model kooperatif learning tipe *pair checks* dan media kartu pecahan. Model Kooperatif banyak digunakan oleh guru karena mampu meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dan juga membangun hubungan sosial antar anggota kelompok. Model kooperatif learning yang diterapkan oleh guru diharapkan agar dapat berlangsung secara aktif dan efisien, yakni model kooperatif tipe *Pair Checks* yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menuangkan ide, pikiran, pengalaman, dan pendapatnya dengan benar.

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru kesiswa atau sebaliknya. Penggunaan media pembelajaran akan memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri siswa dan atau digunakan untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran. Media kartu pecahan merupakan media pembelajaran yang efektif, karena memenuhi kriteria sebagai media

pembelajaran yang baik. Yaitu sederhana, mudah digunakan, mudah disimpan, memperlancar pembelajaran, serta tahan lama.

Berdasarkan hasil uraian, maka penulis mengangkat judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Model *Pair Checks* dengan Menggunakan Media Kartu Pecahan terhadap Siswa Kelas IV di SDN Nyabakan Timur III Kec.Batang-batang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimanakah penerapan model *Pair Checks* dengan menggunakan media kartu pecahan untuk materi pecahan sederhana kelas IV di SDN Nyabakan Timur III?
2. Bagaimanakah hasil belajar menggunakan model *Pair Checks* melalui media kartu pecahan untuk materi pecahan pada siswakelas IV di SDN Nyabakan Timur III?

C. Hipotesis Tindakan

1. Melalui penerapan model *Pair Checks* dengan menggunakan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana kelas IV di SDN Nyabakan Timur III.
2. Penerapan media kartu pecahan pada materi pecahan sederhana melalui model *Pair Checks* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat penelitian antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah yang objektif mengenai penggunaan model kooperatif tipe *pair checks* melalui media kartu pecahan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan informasi yang sangat berharga bagi kepala sekolah untuk lebih mengambil suatu kebijakan yang paling tepat dalam kaitannya dengan upaya menyajikan suatu strategi pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Bagi guru

Dapat menjadi bahan informasi serta masukan berharga bagi para guru, dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas guru dapat mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi dan dapat meningkatkan sistem pembelajaran di kelas, khususnya model kooperatif tipe *pair checks*.

c. Bagi siswa

Dari penelitian ini siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga siswa menjadi lebih menguasai dan terampil dalam pembelajaran. maka dari itu dengan menggunakan model *pair checks* dapat melatih rasa social siswa, kerjasama, dan mampu memberikan penilaian serta saling bertukar pendapat dan saling memberikan saran.

E. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud adalah perolehan nilai dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan siswa dalam mata pelajaran matematika dengan materi pecahan dan diukur dengan menggunakan alat evaluasi (tes tertulis) dan dikatakan berhasil bila $\geq 75\%$ siswa mendapat nilai diatas KKM yaitu 65

2. Model *Pair Checks* (Pasangan Mengecek)

Model *Pair Checks* (pasangan mengecek) merupakan model pembelajaran di mana siswa saling berpasangan dan menyelesaikan persoalan yang diberikan.

3. Kartu pecahan (Domino)

Kartu pecahan merupakan media yang berbentuk persegi panjang yang dibuat dari kertas karton dan dilapisi oleh kertas asturo serta dibungkus oleh plastic bening dengan tujuan supaya media kartu pecahan dapat terjaga kualitasnya.

4. Pecahan Sederhana

Pecahan sederhana yaitu materi yang menyajikan konsep-konsep pecahan dengan kompetensi dasar mengenal pecahan, membandingkan pecahan, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan pecahan.