

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pecahan dalam ilmu matematika adalah salah satu pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir siswa sejak dini, yang mana Pecahan di dalam sekolah dasar sendidiri menerapkan konsep belajar dengan meyediakan materi untuk siswa di setiap tingkatan agar siswa dapat lebih mudah untuk memahaminya.

Dalam pembelajaran matematik pecahan SD banyak guru yang kurang memahami karakter setiap siswa, sehingga pada umumnya guru mengajarkan pecahan kepada siswa hanya dengan metode menjelaskan materi secara langsung kepada siswa tanpa mengkedapankan sebuah konsep dasar pecahan kepada siswa sehingga ada beberapa siswa yang merasa dirinya tidak mampu menangkap apa yang di sampaikan oleh guru, sehingga minat belajar meraka menjadi menurun.

Masih jarang sekolah-sekolah yang mengajarkan siswa dengan menggunakan media. Sehingga cara pembelajaran yang di berikan kepada beberapa sekolah sekarang kurang efektif dan di rasa terlalu monoton. Maka dari itu di perlukan pembelajaran yang memudahkan dan efesien seperti *I-Learning*, praktis dan tentunya siswa dapat belajar di manapun.

Dalam tahap belajar Pecahan ini, dapat di terapkan dengan menggunakan *I-Learning* sebagai media untuk mendapatkan pembelajaran yang efisien, dengan materi yang penulis ambil adalah macam-macam penjelasan pecahan, konsep, serta bilangan-bilangan pada pecahan.

Dimana penulis mengemas materi tersebut dalam sebuah *aplikasi*, dan penulis harapkan bisa menjadi solusi alternatif untuk siswa belajar dengan mudah di luar jam pelajaran sekolah dan dirumah. Sehingga dirasa dalam pembuatan aplikasi ini mampu untuk mengembalikan minat siswa dalam belajar matematik pecahan.

Namun dalam pembelajaran *I-Learning* ini, perlu adanya sebuah pengujian terhadap system belajar menggunakan buku Modul, di bandingkan dengan *I-Learning* (smartphone). Lebih efektif mana dari kedua system belajar ini,

mungkin dengan adanya penggunaan system pembelajaran *I-Learning* ini dapat memberikan dampak positif kepada siswa, seperti meningkatnya prestasi siswa serta minat belajar yang baik.

Walaupun berdampak positif tapi dirasa penggunaan *I-Learning* masih memiliki beberapa kendala seperti yang di sebutkan dalam jurnal (Blanka Kimova 2019). Terdapat beberapa kendala yang di dapat dalam system pembelajaran melalui *smartphone*. Salah satunya adalah kurangnya konsentrasi siswa dalam menggunakan *smartphone* itu yang mana terdapat aplikasi lain sehingga siswa bebas untuk mengakses aplikasi lain yang menghilangkan fokus dalam belajarnya.

Dari peristiwa di atas penulis bermaksud membantu siswa sekolah dasar dalam memberi pemahaman terhadap pembelajaran di sekolah melalui sebuah aplikasi Mobile (*i-learning*), yang tentunya bisa di akses di Media manapun. Dalam pengujian terkait memberikan pemahaman siswa dalam pelajaran di sekolah, khususnya pelajaran matematika melalui *media I-Learning*, pembuatan aplikasi ini juga di dukung dari hasil penelitian penulis dari beberapa sekolah dan siswa agar mendapatkan data yang relevan untuk membuat sebuah aplikasi matematik berbasis *Mobile* atau bisa di sebut *I-Learning*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis sebutkan, dapat di simpulkan apa saja yang menjadi permasalahan bagi Guru adalah sebagai berikut :  
(kesalahan uru mengajar)

1. Banyak guru di beberapa sekolah, dimana menerangkan sebuah materi pecahan tidak mengenalkan konsep pecahan dengan menggunakan sebuah media atau object. Sehingga di rasa bagi Sebagian siswa sulit untuk memahaminya.
2. Pada saat mengajar, siswa hanya diberikan materi saja dan apa manfaat dari pembelajaran pecahan matematika ini.

Dari beberapa masalah yang telah ada, penulis bermaksud untuk mengembangkan System Pembelajaran Matematika dengan sebuah Aplikasi, yang memudahkan siswa sekolah dasar dalam menggunakan aplikasinya.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini bermaksud, ingin mengetahui system pembelajaran pecahan matematika di sekolah yang di berikan guru terhadap siswa terutama kelas IV sampai dengan kelas VI, apakah materi yang berikan oleh guru terhadap siswa, cukup untuk membuat siswa paham dan mampu memecahkan masalah terkait cara pembelajaran yang di berikan.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian yang penulis lakukan meliputi yang penulis dapatkan serta pelajari ialah sebagai berikut:

1. Memberikan daya Tarik siswa dalam belajar dengan menggunakan media yang menarik dan gampang di gunakan.
2. Dengan aplikasi ini, siswa dapat belajar pecahan dengan mudah di mana saja.
3. Aplikasi ini juga dapat memberikan minat belajar siswa di mana saja, di karnakan mennggunakan media atau object pecahan yang cukup menarik sehingga dapat di pahami oleh banyak siswa.
4. Media pembelajaran matematika pecahan berbasis i-learning dengan menggunakan metode object atau gambar, diharapkan dapat mempermudah dan menarik minat
5. siswa untuk mempelajari matematik pecahan yang telah di rangkum sedemikian rupa di dalam I-Learning.
6. Aplikasi ini memberikan Feedback kepada siswa dengan setiap pengerjaan soal, meraka mendapatkan sekor, sehingga dapat membuat siswa semangat untuk terus mengulangi pelajaran yang belum siswa menegerti.

Mempermudah siswa dalam mempelajari materi operasi pecahan, dan dapat menambah wawasan pendidik terhadap kebutuhan dan kelayakan suatu penggunaan media terhadap siswa