

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta belajar dengan pengajar/instruktur dan atau sumber belajar pada suatu lingkungan belajar tertentu (Hamzah Uno, 2007:54). Peraturan pemerintah RI No.19/2005, pasal 19 menyatakan, “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan psikologi peserta didik”. Peraturan pemerintah tersebut menjelaskan bahwa setiap pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru harus interaktif, menginspirasi, menyenangkan, menantang, dan memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi sesuai dengan potensi, minat, dan bakat yang dimiliki siswa. Hal tersebut dilakukan dengan harapan pembelajaran yang diselenggarakan dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Tidak sedikit siswa memiliki pandangan yang kurang baik tentang belajar. Siswa menganggap bahwa belajar adalah suatu kegiatan kurang menyenangkan yang terpaksa harus mereka lakukan. Oleh karena itu, orang tua dan guru berperan untuk mengubah pandangan siswa terhadap belajar dan menjadikan sekolah sebagai salah satu tempat yang menyenangkan untuk belajar. Dalam usaha untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa merasa senang, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran sebagai strategi pembelajaran. Media pembelajaran dapat mendukung kegiatan belajar, dan dapat memotivasi siswa dalam memahami materi. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru (Sudjana & Rivai, 2010:7). Dalam pembelajaran di kelas, penggunaan media pengajaran membantu siswa memahami materi

yang diajarkan. Oleh karena itu, media perlu dirancang agar mampu melibatkan respon pemakai secara interaktif.

Thorndike dalam (Arifin, 2009:35) menyatakan belajar akan lebih berhasil apabila respon murid terhadap suatu stimulus segera diikuti dengan perasaan senang atau kepuasan. Menurut teori belajar Thorndike ada 3 hukum yaitu hukum kesiapan (*law of readiness*), hukum latihan (*law of exercise*), dan hukum akibat (*law of effect*). Hukum latihan menyatakan bahwa jika hubungan stimulus respon sering terjadi, maka hubungan ini akan semakin kuat. Jika proses pengulangan sering terjadi pada diri siswa, atau semakin sering suatu pengetahuan dilatihkan, maka semakin kuat pengetahuan tersebut diserap oleh siswa. Karena itu guru memerlukan suatu latihan yang diberikan kepada siswa sehingga pemahaman yang didapat siswa lebih mendalam. Guru dapat membuat variasi latihan soal yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan siswa tidak bosan dalam melakukan latihan sehingga dapat menarik minat siswa dalam mendapatkan pemahaman yang mendalam melalui proses melatih konsep matematika yang mereka dapat.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media permainan. Permainan merupakan suatu kontes antar pemain yang berinteraksi antar pemain satu dengan pemain yang lain dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula (Sadiman, 2010:75). Menurut Komariyah (2013:23) Penambahan permainan dalam pembelajaran memiliki dua aspek positif, yaitu aspek kemenarikan dan aspek mendidik. Aspek kemenarikan diperoleh dari situasi belajar yang santai sambil bermain yang diterapkan dalam pembelajaran. Sedangkan aspek mendidik diperoleh dari penerapan konsep yang dimiliki dengan menerapkan strategi serta kreativitas dari siswa untuk menyelesaikan permainan dalam pembelajaran. Dengan adanya aspek-aspek tersebut, diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa sehingga siswa tidak cepat jenuh dan bosan dalam pembelajaran.

Media tersebut yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah kotak hitung kombinasi (KOHIKO). Media kohiko ini merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar matematika pada materi pecahan campuran. Media kohiko ini terbuat dari papan kotak yang di dalamnya dapat digunakan untuk melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian. Media kohiko yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dipadukan dengan pembelajaran menggunakan model CTL.

Model Pembelajaran CTL menurut Sanjaya (2006:16) menyatakan bahwa belajar dalam CTL bukan hanya sekadar duduk, mendengarkan dan mencatat, tetapi belajar adalah proses berpengalaman secara langsung. Lebih jauh ia mengupas bahwa *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajarinya dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga siswa didorong untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Sedangkan Blanchard (Trianto,2007:32) mengemukakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang terjadi dalam hubungan yang erat dengan pengalaman sesungguhnya.

Sementara Trianto (2007:33) berpendapat pula mengenai CTL adalah pembelajaran yang terjadi apabila siswa menerapkan dan mengalami apa yang sedang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah dunia nyata yang berhubungan dengan peran dan tanggung jawab mereka sebagai anggota keluarga dan warga masyarakat. Sejalan dengan hal di atas, Muslich (2007:18) menjelaskan bahwa landasan filosofi CTL adalah konstruktivisme, yaitu filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekadar menghafal tetapi mengkonstruksi atau membangun pengetahuan dan keterampilan baru lewat fakta-fakta yang mereka alami dalam kehidupannya. Dengan mengacu pada beberapa pendapat di atas, pembelajaran CTL merupakan suatu konsep pembelajaran yang mengaitkan antara materi pelajaran yang dipelajari siswa dengan konteks di mana materi tersebut

digunakan dengan menggunakan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri. Materi pelajaran akan bermakna bagi siswa jika mereka mempelajari materi tersebut melalui konteks kehidupan mereka.

Pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi hanya berhasil dalam mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali siswa untuk memecahkan masalah dalam kehidupan jangka panjang. Model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL), menawarkan bentuk pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa. CTL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi yang dipelajarinya dan menghubungkan serta menerapkannya dalam kehidupan mereka. Dengan demikian, peran siswa dalam pembelajaran CTL adalah sebagai subjek pembelajar yang menemukan dan membangun sendiri konsep-konsep yang dipelajarinya. Belajar bukanlah menghafal dan mengingat fakta-fakta, tetapi belajar adalah upaya untuk mengoptimalkan potensi siswa baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu Syahroni (2017) bahwa pengembangan media berbasis komputer pada pembelajaran matematika kelas III SD dalam bentuk audio visual dengan menggunakan *software muvizu* atas pokok bahasan bilangan yang dilakukan di SDN Ragunan 07 Jakarta Selatan layak dipakai sebagai penunjang pembelajaran matematika. Kemudian hasil penelitian Rosary Rahmatin (2016) hasil penelitian bahwa media permainan kartu *Ummat* dinyatakan memenuhi kriteria sangat valid oleh validator, sehingga media permainan kartu *Umat* yang dikembangkan memenuhi aspek keefektifan (*effectiveness*). Selain itu, aktivitas siswa dalam menggunakan media permainan kartu *Ummat* termasuk dalam kategori sangat baik. Penelitian yang lain Muhibuddin Fadhli (2016) hasilnya bahwa kelompok yang menggunakan media pembelajaran IPS berbasis video yang dikembangkan mempunyai prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan

dengan kelompok yang menggunakan media buku bergambar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis video yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar.

Beberapa kajian jurnal penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu peneliti berinisiatif pula untuk mengembangkan media pembelajaran guna mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini masuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (R&D) dimana jenis pengembangannya adalah media kotak hitung kombinasi (KOHIKO) yang dipadukan dengan model pembelajaran CTL, karakteristik CTL adalah siswa belajar secara langsung dengan pengalamannya. Ini artinya dalam pembelajaran siswa membentuk kelompok dan melakukan praktek operasi hitung campuran dengan menggunakan media KOHIKO. Media pembelajaran KOHIKO ini merupakan media yang mempermudah anak dalam melakukan operasi hitung campuran yang terbuat dari papan kotak modifikasi. Berdasarkan uraian penjelasan di atas, maka judul penelitian ini adalah “PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK HITUNG KOMBINASI (KOHIKO) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI OPERASI HITUNG CAMPURAN SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR”

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kebutuhan pengembangan media pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung campuran siswa kelas IV di sekolah dasar?
2. Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran kotak hitung kombinasi (KOHIKO) untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung campuran siswa kelas IV di sekolah dasar?

3. Bagaimanakah penerapan media pembelajaran kotak hitung kombinasi (KOHIKO) untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung campuran siswa kelas IV di sekolah dasar?
4. Bagaimanakah kelayakan model KOHIKO (Kotak Hitung Kombinasi) untuk meningkatkan hasil belajar pada materi operasi hitung campuran siswa kelas IV di sekolah dasar?
5. Bagaimanakah efektivitas model KOHIKO (Kotak Hitung Kombinasi) untuk meningkatkan hasil belajar pada materi operasi hitung campuran siswa kelas IV di sekolah dasar?

### **1.3. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung campuran siswa kelas IV di sekolah dasar.
2. Mengembangkan desain pengembangan media pembelajaran kotak hitung kombinasi (KOHIKO) untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung campuran siswa kelas IV di sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran kotak hitung kombinasi (KOHIKO) untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung campuran siswa kelas IV di sekolah dasar.
4. Menganalisis kelayakan model KOHIKO (Kotak Hitung Kombinasi) untuk meningkatkan hasil belajar pada materi operasi hitung campuran siswa kelas IV di sekolah dasar.
5. Menganalisis efektivitas model KOHIKO (Kotak Hitung Kombinasi) untuk meningkatkan hasil belajar pada materi operasi hitung campuran siswa kelas IV di sekolah dasar.

#### 1.4. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian ini memberikan manfaat:

1. Manfaat teoritis: Penelitian ini secara teoritis memberikan sumbangan pemikiran untuk menuntun arah strategis dalam pemilihan media pembelajaran operasi bilangan campuran. Di samping itu, hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah perbendaharaan kajian terhadap pengembangan model pembelajaran pada materi operasi hitung campuran

2. Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran ke arah yang lebih baik melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat mengaktualisasikan potensi yang dimiliki siswa secara maksimal dan membentuk siswa yang berintelektual tinggi serta berprestasi demi meningkatkan mutu pendidikan.

b. Bagi pengembang ilmu pengetahuan

Diharapkan mampu menjadi rujukan bagi peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran matematika materi perkalian.

c. Bagi penulis

Sebagai wadah untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, serta dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran matematika di dalam kelas.

#### 1.5. Ruang Lingkup Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran kotak hitung kombinasi mata pelajaran Matematika hanya terbatas pada materi campuran di kelas IV. media pembelajaran kotak hitung kombinasi di desain sesuai dengan standar kompetensi pada kelas IV yaitu materi operasi hitung campuran.

## 1.6. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran kotak hitung kombinasi untuk siswa sekolah dasar (SD) kelas IV mata pelajaran matematika materi operasi hitung campuran. Media pembelajaran kotak hitung kombinasi (KOHIKO) merupakan media pembelajaran yang menyajikan cara berhitung penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian maupun operasi hitung campuran kepada siswa kelas IV sekolah dasar yang terbuat dari papan kotak dengan di terdapat ruang-ruang untuk masing-masing jenis operasi hitung. Pada media KOHIKO terdapat tiga kotak. Kotak pertama untuk penjumlahan dan pengurangan dan kotak kedua untuk perkalian dan pembagian, dan kotak ketiga adalah operasi hitung campuran, masing-masing kotak tersebut terdapat pada ujungnya kotak hasil untuk menentukan hasil dari masing operasi hitung.

