

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan diperlukan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita nasional. Bangsa yang cerdas dibutuhkan dalam pembangunan negaranya, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembangunan Negara. Pendidikan harus mempunyai tujuan yang jelas yang mampu menjadikan bangsa dan negara bermartabat (Kemendikbud, 2016). Pendidikan merupakan usaha untuk memperoleh pembelajaran agar menjadi manusia yang lebih baik (Afrianti dkk., 2018). Proses pembelajaran ialah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, yakni terjadi untuk perubahan tingkah laku dapat terjadi karena perlu adanya interaksi antara siswa dan lingkungannya. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi antara peserta didik dan obyek yang dipelajari (Chairul, 2017:13).

Kegiatan meningkatkan keterampilan dan perkembangan peserta didik yang secara langsung berkaitan dengan materi disebut kegiatan pembelajaran. Mata pelajaran Matematika diartikan sebagai pelajaran berhitung yang selalu berhubungan dengan angka-angka. Pelajaran matematika sangat baik bagi siswa untuk mengembangkan otak bagian sebelah kiri, (yakni) daya analisis rasional dan (kemampuan) berpikir logis. Matematika diperlukan untuk kegiatan sehari-hari dalam memecahkan masalah. Matematika dipelajari di sekolah untuk membekali peserta didik dengan beberapa kompetensi antara lain kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama (Daryanto, 2016:240). Matematika dapat meningkatkan keterampilan berhitung dalam kehidupan sehari-hari melalui permainan berhitung (Susanto, 2018:195).

Pembelajaran matematika yaitu mata pelajaran wajib atau pokok yang ada ditingkat sekolah dasar. Pembelajaran matematika yakni diberikan pada semua jenjang pendidikan yang tercantum dalam kurikulum, dilaksanakan untuk

membekali peserta didik kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif serta membentuk kemandirian dan kemampuan bekerjasama. Pembelajaran matematika dapat berpengaruh dalam membangun karakter siswa Sekolah Dasar yaitu dengan melatih siswa berperilaku jujur dalam mengerjakan latihan, mandiri dalam menjawab soal, kerja keras dalam perhitungan, demokratis dalam melaksanakan kesepakatan (Mustamin, 2018).

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di Indonesia sejak dibangun Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi dan dapat dijadikan tolak ukur untuk kelulusan siswa yang diujikannya pada ujian nasional (Amelia, 2018:186). Salah satu kompetensi dasar matematika khususnya di kelas II sekolah dasar adalah siswa dapat berhitung, tujuan utama dalam proses berhitung adalah membangun logika dan mental, berhitung merupakan salah satu sarana melatih dan segala komponennya untuk mempunyai keterampilan hidup (*life skill*) yang akan dipakai di semua kehidupan. Hampir diseluruh bidang kehidupan menggunakan kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan melakukan pengajaran hitung, seperti menjumlahkan, mengurangi, membagikan, mengalikan dengan menggunakan kemampuan manipulasi bilangan-bilangan dengan penalaran dan pemahaman (Nosa, 2022).

Dalam pembelajaran matematika pada kelas II, materi yang diajarkan adalah bilangan cacah, penjumlahan dan pengurangan, pengukuran waktu, berat dan panjang, bangun datar, perkalian dan pembagian. Materi pembelajaran tersebut diberikan dan harus dikuasai oleh peserta didik karena termasuk bagian dari sumber belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu keterampilan matematika yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Dasar kelas 2 adalah kemampuan dalam melakukan operasi hitung khususnya perkalian. Maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Desember 2022 di Kelas II SD Negeri 1 Labuhan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang dalam proses pembelajaran matematika menunjukkan bahwa kemampuan dalam melakukan perkalian masih rendah, hal ini terlihat dari beberapa pertanyaan guru tentang perkalian sederhana yang diberikan pada siswa,

hampir semuanya tidak terjawab oleh siswa. Hasil temuan lain adalah saat pembelajaran perkalian siswa masih dengan menggunakan metode menghafal. Guru memberi tugas kepada siswa untuk menghafalkan perkalian sehingga siswa tidak mengetahui konsep perkalian yang sesungguhnya. Sehingga siswa kesulitan dalam memahami dan menguasai konsep perkalian, siswa kurang dalam keterampilan berhitung.

Permasalahan siswa mengalami kesulitan dalam pelajaran matematika sehingga tidak mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Siswa mengalami kesulitan untuk menjawab soal-soal matematika yang diberikan oleh guru atau soal dalam buku lembar kerja siswa. Kesulitan dalam pelajaran matematika terutama pada operasi perkalian yang dialami siswa diakibatkan tidak adanya media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran. Maka perlu media yang mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

Konsep dalam matematika itu bersifat abstrak, sedangkan siswa sekolah dasar (SD) berpikir dari hal-hal yang konkrit menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatan agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika adalah menggunakan media Pendidikan dan alat peraga (media). Perlu kiranya pengembangan media, Dengan pengembangan media diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Penggunaan media pembelajaran untuk menyelesaikan masalah tentang operasi hitung perkalian sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih baik dan guru harus lebih interaktif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Sundayana, 2015:25). Media adalah alat untuk memberi perangsang kepada peserta didik supaya terjadi proses belajar. Media yang akan digunakan dalam pembelajaran harus bisa mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2018:204).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan mengajar, bahkan membawa pengaruh terhadap karakteristik

peserta didik (Arsyad, 2017:15). Sumber dan media pembelajaran dapat diperoleh dari bentuk apapun, selagi masih mengandung unsur mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep atau materi pembelajaran, karena media merupakan salah satu komponen dari proses pembelajaran (Falahudin, 2018:116).

Perkembangan anak usia Sekolah Dasar (SD) jika dilihat dari tahap perkembangan kognisi menurut Piaget, anak usia antara 7 sampai 12 tahun berada pada periode operasional konkrit. Oleh karena itu pembelajaran siswa kelas II di Sekolah Dasar harus menggunakan benda yang nyata yang ada di lingkungan sekitar siswa sehingga pembelajaran lebih dipahami oleh siswa (Piaget, 2018:113). Guru dalam mengelola kelasnya harus lebih kreatif dan inovatif. Dengan pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa menjadi lebih aktif dan semangat dalam belajar. Sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Kesalahan menggunakan media, dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, seorang guru dituntut mendesain suatu media (Kustandi & Sutjipto, 2016:81). Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media dalam pembelajaran matematika yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu media pembelajaran botol perkalian.

Media pembelajaran botol perkalian merupakan media pembelajaran yang berisi botol bekas dipergunakan untuk mengetahui hasil perkalian dan mempermudah siswa melakukan operasi hitung perkalian. Melalui media botol perkalian diharapkan tercipta pemahaman yang mendalam bagi siswa tentang materi yang dipelajarinya yaitu operasi hitung perkalian. Suasana belajar yang ditimbulkan akan lebih terasa menyenangkan karena siswa belajar dengan dibantu alat yang bisa membantu mereka menghitung perkalian serta memudahkan untuk melakukan operasi hitung, sehingga meningkatkan pemahaman materi dan lebih jauh yaitu hasil belajar siswa. Dengan berpijak pada beberapa persoalan yang ada, maka hal itulah yang mendorong bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran botol perkalian yang diharapkan hasil belajar siswa dalam belajar matematika dapat meningkat.

Pengembangan media botol perkalian ini sebelumnya pernah diteliti oleh Winarti (2019). dengan hasil penelitian terdapat pengaruh penggunaan media Corong Berhitung terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Matematika siswa kelas IIB SDN 52 Kota Bengkulu, dengan hasil uji $t_{hitung} 3,639 > t_{tabel} 2,004$ pada taraf signifikan 5%. Penelitian Nosa (2022) mendapatkan bahwa data kevalidan dari 3 ahli (ahli bahasa, ahli media dan ahli materi) dengan hasil seluruh validator mendapatkan jumlah 2,49 dengan rata-rata 0,83 yang termasuk kategori sangat valid. Data kepraktisan dianalisis dengan diperoleh hasil kepraktisan dari siswa berjumlah 95,23% dengan kategori sangat praktis sedangkan hasil yang diperoleh dari guru berjumlah 95,67% dengan kategori sangat praktis. Data analisis keefektifan dari siswa diperoleh hasil 79% dengan kategori cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Botol Perkalian (Bolian) dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif dalam segi kegunaannya pada pembelajaran Matematika siswa kelas III SD Negeri 154 Rejang Lebong.

Penelitian Yani (2018) diperoleh hasil bahwa pengembangan media corong berhitung diketahui bahwa media telah dapat digunakan dalam pembelajaran. media ini dapat membantu siswa dan guru di dalam pembelajaran matematika khususnya materi perkalian dan pembagian. Penelitian lain adalah penelitian dari Rahmawati & Wulandari (2020) mendapatkan hasil bahwa kualitas produk perangkat pembelajaran yang dikembangkan melalui serangkaian uji validitas oleh validator ahli, guru, dan teman sejawat dilanjutkan uji coba terbatas meliputi uji keterlaksanaan pembelajaran, respons siswa, dan uji coba tes hasil belajar mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik sehingga perangkat pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas dan hasil penelitian tentang media pembelajran botol perkalian atau corong perkalian, maka peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Botol Perkalian Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian Siswa Kelas 2 SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan perkalian.
2. Pembelajaran perkalian siswa masih dengan menggunakan metode menghafal.
3. Siswa tidak mengetahui konsep perkalian yang. sesungguhnya sehingga siswa kesulitan dalam memahami dan menguasai konsep perkalian.
4. Tidak adanya media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran matematika.

1.3 Cakupan Masalah

Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Botol Perkalian Bernasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Kemampuan Perkalian Siswa Kelas 2 SD”, maka batasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu media pembelajaran berbasis kontekstual yang menarik dan inovatif.
2. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di 4 Sekolah Dasar Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang.
3. Penelitian dan pengembangan ini berupa Media pembelajaran botol perkalian berbasis kontekstual.
4. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2021/2022
5. Pengembangan media botol perkalian berkaitan dengan materi operasi hitung perkalian pada kelas 2.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisa kebutuhan pengembangan media pembelajaran botol perkalian berbasis kontekstual untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa kelas 2 SD?

2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran botol perkalian berbasis kontekstual untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa kelas 2 SD?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran botol perkalian berbasis kontekstual untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa kelas 2 SD?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran botol perkalian berbasis kontekstual untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa kelas 2 SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran botol perkalian berbasis kontekstual untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa kelas 2 SD.
2. Mendiskripsikan pengembangan media pembelajaran botol perkalian berbasis kontekstual untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa kelas 2 SD.
3. Menganalisis kelayakan media pembelajaran botol perkalian berbasis kontekstual untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa kelas 2 SD.
4. Menganalisis efektivitas media pembelajaran botol perkalian berbasis kontekstual untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa kelas 2 SD.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian “media pembelajaran botol perkalian berbasis kontekstual untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa kelas 2 SD” ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran yang mendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya, serta dapat menjadi sumber referensi baru dalam pembelajaran di dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Media pembelajaran botol perkalian berbasis kontekstual diharapkan dapat menambah wawasan bagi guru dalam mengembangkan model dan media

pembelajaran matematika yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Siswa

Media pembelajaran botol perkalian berbasis kontekstual diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa sehingga kemampuan perkalian siswa meningkat.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran yang dapat digunakan pihak sekolah untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat. Selain itu, untuk memotivasi para guru dalam mengembangkan inovasi dalam pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran botol perkalian berbasis kontekstual. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk berupa media berbasis kontekstual sehingga mudah dalam penggunaannya dan pembuatan.
2. Produk yang dihasilkan merupakan media pembelajaran untuk botol perkalian.
3. Dikembangkan menggunakan botol bekas minuman mineral.
4. Media botol perkalian digunakan untuk menjelaskan dan memperkenalkan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang.
5. Media botol perkalian juga digunakan untuk menjelaskan dan memperkenalkan konsep pembagian sebagai pengurangan berulang.
6. Media pembelajaran botol perkalian ini terdiri dari beberapa botol yang dibuat berjajar dengan yang dimasukkan dalam suatu tempat yang diat dengan lubang untuk meletakkan botol.
7. Penggunaan botol perkalian adalah dengan memasukan sejumlah kelereng sesuai angka perkalian yang akan di hitung, kemudan dilihat hasilnya dengan membuka botol yang telah dimasuki kelereng.

8. Berikut ini gambar rancangan media pembelajaran botol perkalian berbasis kontekstual.



Gambar 1.1 Rancangan Media Botol Perkalian

