

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, pendidikan sendiri memiliki tujuan utama yang termuat dalam Pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Selanjutnya pengertian pendidikan lebih lanjut dijelaskan dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang untuk kemajuan suatu bangsa. Hal ini karena perkembangan manusia dari mulai lahir hingga mati sangat dipengaruhi oleh proses belajar semasa hidupnya. Terwujudnya sebuah masyarakat modern juga berkat penemuan-penemuan baru di dalam dunia ilmu pengetahuan. Dengan demikian, manusia menempuh proses pendidikan bertujuan supaya hidupnya jauh lebih baik dan sejahtera.

Pendidikan yang ideal di Indonesia juga harus memberi bekal dan mengembangkan kemampuan pada diri siswa. Banyak pengajaran di sekolah yang hanya menekankan pada *transfer or knowledge* saja, termasuk pada mata pelajaran matematika. Padahal siswa seharusnya juga diajarkan bagaimana penerapan di kehidupan sehari-hari dan bukan hanya rumus-rumus teorinya saja. Hal ini bertujuan untuk melatih kreativitas serta kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan matematika.

Dalam pembelajaran matematika di SD, siswa harus mampu menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya saat proses belajar mengajar dilakukan. Setiap konsep yang abstrak atau yang baru dipahami siswa, guru perlu memberi penguatan agar pembelajarannya mengendap dan tersimpan di memori siswa. Maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau melihat fakta, hal ini akan mudah dilupakan oleh siswa.¹

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti di SDN Neglasari dengan ibu Susilawati selaku guru kelas II di dapatkan hasil bahwa kemampuan berhitung perkalian kelas II masih kurang, maka membuat siswa sulit memahami soal perhitungan. Realita tersebut

¹David, Glover, *Apa dan Bagaimana Matematika*, (Jakarta: PT.Gading Inti Prima 2007) h.2

tergambar ketika proses belajar mengajar terjadi, khususnya pada saat mencongak.²

Masalah ini juga dapat menjadi permasalahan baru dalam pembelajaran dapat menjadi penghambat dalam kegiatan belajar mengajar.³ Problem lain yang muncul adalah siswa kurang cepat menguasai pelajaran karena konsentrasi mereka tidak pada materi pelajaran. Kasus ini terlihat pada siswa yang kurang tertarik dengan proses pembelajaran. Siswa lebih senang dan asyik mengobrol dengan teman di sebelahnya.

Permasalahan di atas yang mempengaruhi lemahnya kemampuan berhitung awal siswa dalam proses kegiatan pembelajaran diantaranya siswa masih belum memahami konsep dan menghafal operasi hitung perkalian, siswa masih bingung tentang konsep dasar dari bilangan asli, siswa yang masih kurang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran, masih banyaknya siswa yang bercanda dan berbicara dengan temannya daripada mengerjakan tugas yang telah diberikan guru.⁴

Banyaknya siswa dan siswi yang tidak bisa memahami konsep dari operasi perkalian, bahkan perkalian bilangan asli, bilangan bulat satuan

²Wawancara dengan guru kelas II Ibu Susilawati

³Nia Rusmania, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Bilangan Asli*, (Yogyakarta:UNY, 2014) h. 3

⁴Mukminah, dkk, *Analisis Kesulitan Belajar Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika kelas IV SDN 1 Anyar*, Jurnal PGSD UNU NTB Vol. 1, 2021, h. 4

juga mereka belum paham. Sehingga hal ini menghambat dalam proses kegiatan belajar mengajar matematika yang setiap saat pelajaran hampir kebanyakan membahas mengenai persoalan penyelesaian dengan perkalian.⁵ Selain siswa tidak bisa menyelesaikan soal yang bersangkutan dengan berhitung perkalian, siswa juga masih belum memahami bagaimana cara berhitung bersusun perkalian. Salah satunya juga berhubungan dengan anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik.

Penggunaan media pembelajaran penting seiring dengan perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik yang berada di sekolah dasar kelas rendah merupakan peralihan dari pola belajar dari pendidikan yang didapatkan sebelumnya, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan gambar yang konkret peserta didik lebih cepat memahami konsep yang akan disampaikan. Peserta didik kelas II sekolah dasar masih tahap operasinal konkret, dimana peserta didik masih membutuhkan sesuatu yang konkret. Pembelajaran matematika operasi hitung perkalian pada sekolah dasar seringkali kali

⁵Anggun Pratiwi, *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Perkalian Menggunakan Metode Lattice Pada Siswa SMPN 1 Batang Kuis*, (Medan: UMSU, 2018) h. 2

terdapat kesulitan ketika peserta didik memahami konsep dalam proses pembelajarannya.⁶

Kegiatan belajar mengajar susah dipahami oleh siswa, sehingga siswa cenderung pasif saat guru menjelaskan tentang konsep dalam matematika. Hal inilah yang membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Siswa terus menerus dihadapkan dengan rumus-rumus saja. Dampak yang timbul adalah ketika dihadapkan dengan soal pertanyaan maka siswa menjadi kebingungan. Ini akan berakibat pada kurang mampunya siswa dalam menemukan jalan pemecahan masalah.

Dari hasil pengamatan ditemukan juga permasalahan-permasalahan lain yang menjadi penyebab kegiatan pembelajaran belum berjalan dengan baik. Guru masih banyak menggunakan metode yang kurang maksimal seperti guru sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pelajaran matematika sehingga banyak siswa merasa bosan. Di lain hal penggunaan media belajar juga belum optimal. Hal ini yang membuat siswa kurang tertarik dengan kegiatan belajar dan cenderung mencari kegiatan lain, seperti bermain sendiri. Siswa yang tidak memperhatikan guru tentu akan mengalami keterlambatan dalam memahami materi. Pemanfaatan alat peraga memang menjadi bagian yang tidak terpisahkan saat guru dituntut untuk lebih profesional.

⁶Desi Rahmawati, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran TAPERBAGA Untuk Peserta Didik Kelas II Sekolah dasar*, Jurnal Universitas Ahmad Dahlan Vol. 1, 2018. H. 4

Dari berbagai masalah yang muncul pada pelajaran matematika di kelas II SDN Neglasari membutuhkan solusi yang efektif dan efisien maka untuk solusi yang akan di buat yaitu adanya pemanfaatan media yaitu media berbasis media gambar. Tujuannya sendiri supaya kegiatan belajar mengajar di kelas dapat berjalan dengan baik dan sukses. Semua itu tentu akan berdampak pada meningkatnya prestasi belajar siswa. Oleh sebab itu, salah satu cara pemecahan masalahnya adalah dengan pemanfaatan media belajar secara optimal.⁷

Siswa Sekolah Dasar juga menyukai hal-hal yang spontan dan menarik seperti media gambar. Itulah mengapa alasan peneliti tertarik untuk meneliti tentang salah satu pendukung penyampaian materi tersebut. Siswa akan mudah memahami suatu rumus atau teori jika dibantu dengan benda konkret sebagai alat peraganya. Menurut Peaget siswa Sekolah Dasar yang rata-rata berusia 7 sampai dengan 12 tahun berada pada tahap operasional konkret. Selama tahap ini siswa mengembangkan konsep dengan menggunakan benda-benda konkret untuk menyelidiki hubungan dan model-model ide abstrak. Berdasarkan pembelajaran di Sekolah Dasar, siswa membutuhkan objek-objek konkret untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang abstrak. Siswa memerlukan alat bantu berupa media maupun alat peraga yang dapat memperjelas

⁷Marsigit, *Kajian Penelitian (Review Jurnal Internasional) Pendidikan Matematika*, (Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY, 2012). h. 25

suatu teori dari sumber belajar. Oleh karena itu, guru wajib selektif dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran matematika untuk siswa.⁸

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti termotivasi melakukan penelitian tentang peningkatan keterampilan berhitung perkalian bilangan asli dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas II SDN Neglasari, Mekarsari. Penggunaan gambar sebagai media pembelajaran dirasa cukup efektif karena menurut media pembelajaran didefinisikan sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

B. Identifikasi Masalah

1. Kemampuan perkalian siswa masih rendah yang terlihat melalui nilai mencongak dan ulangan harian.
2. Guru masih mendominasi kegiatan belajar mengajar dikelas dan siswa kurang aktif.
3. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu menyampaikan materi pelajaran matematika belum optimal.

C. Batasan Masalah

1. Objek penelitian yaitu siswa kelas II SDN Neglasari Cinangka Serang Banten.

⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 30

2. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa media gambar.
3. Media pembelajaran gambar dibatasi hanya pada materi perkalian bilangan asli.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana prosedur mengembangkan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar perkalian bilangan asli pada siswa kelas II SDN Neglasari?
2. Bagaimana kelayakan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar perkalian bilangan asli pada siswa kelas II SDN Neglasari?
3. Bagaimana keefektifan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar perkalian bilangan asli pada siswa kelas II SDN Neglasari?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka terdapat tujuan masalah yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur mengembangkan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar perkalian bilangan asli pada siswa kelas II SDN Neglasari.
2. Untuk mengetahui kelayakan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar perkalian bilangan asli pada siswa kelas II SDN Neglasari.

3. Untuk mengetahui keefektifan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar perkalian bilangan asli pada siswa kelas II SDN Neglasari

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian tentang pengembangan media gambar sebagai media pembelajaran pada siswa kelas II.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru

Hasil penelitian dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas dalam penggunaan media mengajar.

- b) Bagi Siswa

Siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

- c) Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan untuk para siswa karena adanya inovasi dalam pembelajaran, dan memberikan hasil yang baik terhadap kemajuan sekolah, dan penelitian memberikan dampak yang baik dalam pendukung kesuksesan pembelajaran di kelas.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media gambar merupakan sebagai media yang dapat digunakan untuk memperkuat impresi, menambah fakta baru, dan memberi arti dari suatu abstraksi. Media gambar yang dimaksud disini adalah gambar/foto yang lebih konkret dan realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Pada media gambar ini hanya beberapa gambar yang digunakan seperti gambar yang berbasis budaya lokal, dan gambarnya pun disesuaikan dengan pengetahuan siswa. Misalnya terdapat beberapa kertas gambar dan gambar itu di acak lalu gambar tersebut ditempelkan dan dikelompokkan menjadi beberapa kotak dan setelah itu peneliti akan membuat soal yang sesuai dengan jumlah gambar tersebut.
3. Pada media gambar ini terdapat lembar kerja peserta didik perkalian bilangan asli yang didalamnya terdapat kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk kerja, pengertian perkalian, langkah-langkah penggunaan media gambar dan latihan kemampuan peserta didik.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mengikuti penulisan sesuai aturan yang berlaku, maka secara sistematis peneliti membagi beberapa BAB dan SUB BAB, yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk dan Sistematika Pembahasan.

BAB II Kajian Teori terdiri dari Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Media Gambar, Kemampuan Perkalian, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir.

BAB III Metodologi Penelitian yang terdiri dari Tempat dan Waktu Penelitian, Jenis Penelitian, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Teknik Penelitian Data, Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari Hasil Penelitian dan Pengumpulan Informasi, Pengembangan Produk, Uji Validasi, Revisi Produk, Uji Coba Produk.

BAB V Penutup yang terdiri dari Simpulan dan Saran.