

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan menjadi sesuatu yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.¹

Siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisaran antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional kongkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terkait dengan objek yang bersifat konkret.²

Pembelajaran matematika fungsi utamanya adalah sebagai media pembelajaran atau sarana siswa dalam mencapai kompetensi. Perlu diketahui bahwa arti Media menurut Ronald H. Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.

¹ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 7

² Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), 1

Dengan mempelajari matematika diharapkan siswa dapat menguasai seperangkat kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, penguasaan materi bukanlah tujuan akhir dari pembelajaran matematika tetapi penguasaan materi matematika hanyalah jalan mencapai penguasaan kompetensi.

Salah satu materi mata pelajaran matematika di kelas 2 yang menjadi pokok bahasan salah satunya adalah operasi perkalian bilangan cacah. Operasi perkalian merupakan operasi yang berkaitan dengan operasi penjumlahan.³ Bilangan cacah merupakan dasar dari pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.⁴ Pada Prinsipnya, perkalian sama dengan penjumlahan secara berulang. Oleh karena itu, kemampuan persyaratan yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari perkalian adalah penguasaan penjumlahan.⁵

Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.⁶

Inovasi guru dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan. Inovasi tersebut diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep matematika. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah pemilihan media pembelajaran bervariasi yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi alternatif yang dapat memecahkan masalah tersebut.

³ Wida Rachmiati, *Konsep Bilangan Untuk Calon GURU SD/MI*, (Depok: Madani Publishing, 2017), 62

⁴ Yoppy Wahyu Purnomo, *Serial Matematika Untuk PGSD Bilangan Cacah Dan Bulat Sebuah Tinjauan Konsep dan Interaksi Dalam Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 50

⁵ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya) 22

⁶ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, 2

Media pembelajaran matematika atau alat peraga pembelajaran matematika diperlukan untuk memudahkan siswa memahami konsep-konsep abstrak. Media mengantarkan siswa kejenjang pemahaman yang lebih abstrak. Dengan benda-benda manipulasi siswa dapat melihat, meraba, mengamati dan berbagai kegiatan berinteraksi dengan alat peraga sehingga pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang lebih abstrak semakin mudah. Pemanfaatan media dan sumber belajar dalam kegiatan belajar mengajar akan membuka peluang yang lebih besar bagi terciptanya kondisi belajar mengajar yang efektif.⁷

Pada pelaksanaannya, materi biasanya hanya disampaikan oleh guru dengan bahasa verbal tanpa bantuan media atau alat peraga yang terkadang siswa SD khususnya kelas rendah kurang bisa memaknai dan memahami suatu konsep materi berdasarkan penjelasan kata. Siswa cenderung akan mengikuti apa saja yang akan diajarkan oleh gurunya dan akhirnya bagi siswa yang tidak memahami materi akan lebih memilih untuk mengingatnya agar bisa mengerjakan soal. Akibatnya, ketika siswa lupa akan apa yang telah ia pelajari siswa akan menunjukkan ketidakmampuannya menyelesaikan masalah dan berdampak pada hasil belajarnya.

Berdasarkan hal tersebut untuk belajar matematika butuh media alternatif yang mampu membuat konkret konsep matematika yang abstrak. Media pembelajaran yang dapat digunakan guru sangat beragam. Semua hal dapat dijadikan media pembelajaran seperti halnya mata pelajaran matematika pada materi operasi hitung guru dapat

⁷ Ali Hamzah dan Mushlisraini, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), 96

menggunakan media corong berhitung untuk dijadikan media pembelajaran.

Dinamakan corong berhitung karena dalam penggunaannya menggunakan media corong untuk melakukan operasi hitung dimana corong sebagai tempat untuk memasukan kelereng sebagai bilangan yang akan dikenakan operasi hitung dan yang terakhir laci yaitu sebagai tempat hasil dari operasi hitung yang dilakukan. Media pembelajaran corong berhitung termasuk jenis media visual, dimana media pembelajaran corong berhitung dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual.⁸

Begitu pula ketika wawancara dengan wali kelas II di SDN Pasir Gadung III Kecamatan Cikupa dari Ibu Ati Kusmiati, S.Pd. Dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung siswa di kelas II masih perlu ditingkatkan, apalagi pada materi bilangan cacah siswa sering merasa kesulitan dalam menyelesaikan operasi hitung bilangan cacah. Kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung bilangan cacah perkalian di sebabkan minimnya penggunaan media, sebagai mana pernyataan Ibu Ati bahwasanya dalam penyampaian materi khususnya mata pelajaran matematika pokok bahasan bilangan cacah, media yg efektif digunakan hanya jari tangan. Sehingga apabila siswa dihadapkan pada soal dalam bentuk media yang lain, maka siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikanya.⁹

⁸ Aan Hasanah, *Penerapan Media Corong Berhitung Dalam Meningkatkan Kemampuan Number Sense Anak Usia Dini*, (Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi ,Vol. 04 No. 1 Juni 2020) hal, 71

⁹ Hasil Wawancara dengan Ibu Ati, S. Pd

Melihat faktor ataupun permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media atau perantara yang tepat agar tujuan pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian dapat tercapai sesuai yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga siswa dapat berperan aktif selama pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti memutuskan untuk menggunakan media corong sebagai solusi yang tepat dalam permasalahan yang ada di kelas II SDN Pasir Gadung III.

Penerapan media pembelajaran corong berhitung dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi perkalian diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Karena siswa langsung berperan dalam penggunaan media ini.

Maka dengan ini peneliti perlu mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian”**. Diharapkan peneliti dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka penulis membatasi masalah pada pengembangan alat peraga matematika yaitu pada media corong berhitung untuk menguji kelayakan dalam menunjang pokok bahasan operasi perkalian di kelas II SDN Pasir Gadung III.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media corong berhitung untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian di kelas II di SDN Pasir Gadung III?
2. Bagaimana keefektifan media corong berhitung untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian di kelas II di SDN Pasir Gadung III?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengembangkan media corong berhitung untuk meningkatkan hasil belajar Matematika materi perkalian di kelas II di SDN Pasir Gadung III.
2. Untuk mengukur keefektifan produk pengembangan media corong berhitung untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian di kelas II di SDN Pasir Gadung III?

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kenyamanan sehingga dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar dengan menggunakan Media Corong Berhitung

2. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan masukkan untuk memperkenalkan belajar matematika terutama materi perkalian melalui penerapan media corong berhitung dapat meningkatkan hasil belajar Matematika sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai contoh bentuk peningkatan yang berbasis sekolah dalam upaya hasil belajar.

F. Spesifikasi Produk Yang Akan Dikembangkan

Corong berhitung ini merupakan sebuah media tiga dimensi yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Media tiga dimensi yaitu media yang penampilannya mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi atau tebal serta dapat diamati dari arah mana saja. Corong berhitung dapat dipakai siswa untuk belajar perkalian dan pembagian.

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan media berupa corong berhitung. Alat-alat yang digunakan dalam pembuatan media corong berhitung ini yaitu triplek, lem pox, lem korea, 10 botol bekas mineral ukuran sedang, cat, doubletipe, kain fanel, kelereng, kertas HVS, mainan angka huruf, amplas, gunting, kater, kuas, pensil, spidol dan penggaris. Cara membuatnya (1) potong air mineral menggunakan kater ambil bagian atasnya saja, (2) susun mendatar ke 10 bagian atas botol tersebut diatas permukaan triplek yang telah di lem dengan potongan triplek. Atur jaraknya kemudian buat lubang sebesar mulut botol, (3) cat corong yang telah dibuat dari potongan botol air mineral tadi dan jemur hingga catnya mengering, (4) potong bagian depan triplek menggunakan karter sehingga membentuk sebuah persegi dengan panjang disesuaikan dengan botol yang tersusun, (5) buat laci disalah satu bagian panjang triplek dimana botol terletak di bagian bawah atasnya. Buatlah pegangan laci dari triplek, (6) setelah lacinya jadi, laci dan juga tripek tersebut kemudian dilapisi dengan cat, (7) jika cat pada corong telah mengering, triplek dengan lacinya telah dilapisi dengan cat maka letakan laci tersebut pada bagian depan kardus yang telah dipotong tadi dan juga atur corong di bagian atas, (8) letakkan

angka-angka tegak lurus dengan corong yang telah disusun menggunakan mainan angka huruf.

Diharapkan dengan media corong berhitung dapat membantu siswa memahami materi perkalian. Bentuk media corong berhitung seperti yang ada dibawah ini



Gambar 1.1 Bentuk Media Corong Berhitung

Keterangan:

1. Corong (berfungsi sebagai tempat memasukan kelereng dan membantu operasi hitung)
2. Kelereng (sebagai bilangan yang akan dikenakan operasi hitung)
3. Laci (berfungsi sebagai tempat untuk melihat hasil operasi hitung)

Prosedur pelaksanaan permainan menggunakan corong berhitung adalah sebagai berikut:

- 1) Ambil 4 kelereng pertama lalu masukan ke corong pertama



Gambar 1.2 Media Corong Berhitung

- 2) Ambil 4 kelereng lagi dan masukan ke corong kedua
- 3) Ambil 4 kelereng lagi masukan ke corong ketiga
- 4) Tarik laci untuk melihat hasil



Gambar 1.3 Media Corong Berhitung

- 5) Mengambil kesimpulan berdasarkan table yang telah disepakati diatas yaitu:

Bilangan Pengali	X	Bilangan Yang Dikali	=	Hasil Kali
Jumlah Corong	X	Jumlah kelereng yang dimasukan ke tiap corong	=	Kelereng pada laci
Jumlah Corong	X	Jumlah kelereng yang dimasukan tiap corong	=	Kelereng corong pertama + kelereng corong kedua + kelereng corong ketiga (d disesuaikan dengan jumlah corong yang dimasukan kelereng tersebut)
3	X	4	=	12
3	X	4	=	4+4+4

Tabel 1.1 Bilangan Perkalian

G. Sistematika Pembahasan

Penulis mengikuti sistematika penulisan sesuai aturan yang berlaku, maka secara sistematis penulis membagi BAB, yaitu sebagai berikut:

BAB I adalah Pendahuluan, yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II adalah Kajian Terori yang terdiri atas: Deskripsi Teori, Kerangka Berfikir Produk dan Penelitian Terdahulu Yang Relevan.

BAB III adalah Prosedur Penelitian yang terdiri atas: Metode Penelitian, Tahap Penelitian, Rancangan Produk, dan Tahap Pengembangan.

BAB IV adalah Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri atas: Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V adalah Penutupan; terdiri dari Kesimpulan dan Saran.