

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang bagi kemajuan suatu bangsa karena pendidikan sangat berpengaruh dalam perkembangan manusia sepanjang hayat seseorang. Kemajuan ilmu pengetahuan telah memainkan peran penting dalam membentuk masyarakat pada masa kini, dan pendidikan adalah sarana kita untuk meningkatkan kualitas hidup.

Di Indonesia, tujuan utama pendidikan sebagaimana dituangkan dalam pembukaan UUD 1945 adalah untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa . UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha yang disengaja dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif, meliputi kekuatan agama dan spiritual, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan praktis yang diperlukan untuk mencapai tujuan guna untuk kebaikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan berperan sebagai tabungan untuk masa depan bagi terwujudnya bangsa yang maju, dengan perkembangan pendidikan seseorang sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang dialaminya. Selain itu, kemajuan masyarakat modern berkat kemajuan peneliti pada penemuan-penemuan berkelanjutan di bidang sains. Oleh karena itu, manusia menjalani proses pendidikan dengan tujuan akhir untuk meningkatkan dan memperluas sistem pendidikan. Sistem pendidikan yang ideal

di Indonesia seharusnya tidak hanya memberikan pedoman tetapi juga menumbuhkan keterampilan dan kompetensi.

Pada diri siswa, bahwa pengajaran di sekolah hanya berpacu pada *transfer of knowledge* saja, termasuk pada mata pelajaran matematika. Seharusnya ditanamkan dalam diri siswa bagaimana dapat memecahkan soal permasalahan di kehidupan sehari-hari bukan hanya rumus dan teorinya saja, agar siswa mampu memecahkan suatu permasalahan matematika dan mendorong kreativitas siswa lebih muncul dan inovatif. Pembelajaran matematika di SD kreativitas siswa sangat diperlukan untuk menemukan konsep pembelajaran dan pengetahuan dalam proses belajar mengajar.

Pentingnya peran guru dalam penyampaian penjelasan dan pengetahuan pemahaman materi kepada siswa bertujuan agar penyampaian materi di mengerti dan dipahami oleh siswa sehingga tidak mudah lupa. Maka dari itu diperlukan adanya penguatan pengajaran melalui kreativitas dan aktivitas, tidak hanya sekedar menghafal rumus dan materinya saja.¹

Hasil wawancara dan observasi peneliti di SDN Tejamari dengan ibu Saripah sebagai guru kelas II, bahwa kemampuan berhitung perkalian kelas II di SDN Tejamari masih kurang dengan menggunakan pembelajaran kurikulum 2013 yaitu menjelaskan perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 60 dalam kehidupan sehari-hari dengan mengaitkan perkalian, sehingga menghambat proses belajarnya siswa dalam memecahkan soal perhitungan matematika, kenyataan tersebut terlihat ketika proses belajar mengajar terjadi

¹ David Glover, *Apa Dan Bagaimana Matematika* (Jakarta: Gading Inti Prima, 2007).h2

khususnya pada saat siswa sedang memahami materi operasi hitung perkalian bilangan asli.²

Persoalan ini adalah salah satu hal yang dapat menghambat proses berjalannya pembelajaran soal berhitung matematika.³ Munculnya masalah yang lain yaitu tidak fokusnya konsentrasi siswa dalam proses belajar dikarenakan kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai materi. Terlihat dalam proses belajar bahwa siswa tidak antusias atau kurangnya ketertarikan untuk belajar, terlihat dari banyaknya siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kurangnya kemampuan berhitung siswa dalam proses pembelajaran diantaranya kurangnya kemampuan pemahaman konsep dan penghafalan operasi hitung perkalian dan pembagaian, kurangnya pemahaman konsep dasar bilangan asli, siswa yang minim dalam memperhatikan guru di dalam kelas pada saat proses belajar, dan siswa yang sering bercanda di dalam kelas dengan teman di sebelahnya.

Faktor-faktor yang menghambat kegiatan belajar mengajar dimana pembelajaran matematika secara keseluruhan dominan membahas persoalan penyelesaiannya menggunakan operasi hitung perkalian. Bukan hanya siswa yang tidak dapat menyelesaikan soal operasi hitung perkalian, namun siswa juga belum

² Wawancara dengan guru kelas II Ibu Saripah, "No Title," n.d.

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

mengerti cara operasi berhitung bersusun perkalian dan mengstigma bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.⁴

Media gambar merupakan media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan yang digunakan untuk menjelaskan materi dalam pelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika, media gambar berfungsi mempermudah proses pembelajaran yang berlandaskan adanya keyakinan bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media gambar dapat memperbaiki hasil belajar siswa hingga tercapainya tujuan pembelajaran matematika.⁵

Dengan adanya media gambar diharapkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika semakin lebih baik dan dapat menumbuhkan minat serta motivasi bagi siswa untuk mempelajari matematika, sehingga matematika tidak lagi dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menjenuhkan.⁶

Pentingnya media pembelajaran sejajar dengan pesatnya perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik sekolah dasar kelas rendah merupakan lanjutan dari pola belajar dari pengejaran sebelumnya, dengan menggunakan media gambar yang nyata peserta didik cepat mengerti serta memahami konsep yang disampaikan. Peserta didik kelas II sekolah dasar dalam tahap operasional konkret, dimana peserta didiknya pun membutuhkan hal yang konkret pula.⁷

⁴ Mukminah Dkk, "Analisis Kesulitan Belajar Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 1 Anyar," *Jurnal PGSD UNU NTB Vol.1* (2021): h.4.

⁵ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Misykat Vol 03 No* (n.d.).

⁶ Amir Almira, "Jurnal Eksakta," *Jurnal Eksakta 2, No.1* vol.1 (2016): 34–40.

⁷ Sumarni N Ahudulu, "Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal AKSARA 45," *Jurnal Ilmi Pendidikan Nonformal AKSARA 04*, no. 01 (2018): 45–50.

Dalam penggunaan media gambar diterapkannya pula kebudayaan lokal di dalamnya agar menambah antusiasme siswa dalam belajar, karena kebudayaan lokal ini sendiri perilaku positif manusia berhubungan dengan lingkungan sekitar, yang bersumber dari adat istiadat, nilai-nilai agama, peninggalan nenek moyang atau budaya sekeliling lingkungan, tercipta secara alamiah dalam komunitas dan terus beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Sehingga berkesinambungan dengan siswa dimana mayoritas siswa SD Tejamari yang masih kental dengan adat istiadat di lingkungan sekitar.

Persoalan di atas dipengaruhi oleh kurangnya kemampuan berhitung dasar siswa dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu kurangnya pemahaman konsep dan kurang hafalnya operasi hitung bilangan asli, kurangnya memperhatikan guru di dalam kelas saat proses belajar mengajar dan lebih banyaknya bercanda dengan teman dalam proses belajar mengajar berlangsung.

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

bilangan asli pada sekolah dasar seringkali ditemukan persoalan yang sulit dalam proses peserta didik melakukan pemahaman konsep pembelajaran.

Dalam proses mengajar kendalanya adalah kurangnya pemahaman siswa, cenderung siswa pasif dalam proses belajar bahkan saat guru menjelaskan materi di dalam kelas. Hal tersebut memicu terjadinya keadaan yang monoton dan kurang menarik. Kejenuhan siswa yang hanya disajikan materi dan banyak rumus, timbulnya kebingungan pada diri siswa, hal ini mengakibatkan kurang kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Dari pengamatan diatas ditemukan persoalan yang menjadi penyebab kurang baiknya proses belajar mengajar dengan baik. Penggunaan media belajar yang belum optimal menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar dan cenderung melakukan hal lain, seperti bercanda di dalam kelas, peserta didik tidak memperhatikan guru akan menghambat penguasaan materi, pemanfaatan alat peraga merupakan jalan disaat guru didorong agar lebih professional.

Dari persoalan yang muncul pada peserta didik kelas II SDN Tejamari solusinya yaitu dibuatkannya pemanfaatan media yang berbasis media gambar yang lebih efektif dan efisien. Bertujuan agar berhasilnya proses belajar mengajar di dalam kelas, hal tersebut memicu tumbuhnya dalam peningkatan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, solusi terbaiknya adalah dengan pemanfaatan media belajar secara optimal.⁸

⁸ Marsigit, "Pendidikan Matematika," *Review Jurnal Internasional*, no. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY (2012): h.25.

Dominan peserta didik kelas bawah menyukai kreativitas yang menarik perhatian seperti media gambar sesuai dengan umurnya yang menyukai gambar yang menarik perhatiannya. Hal tersebut menjadi sebuah alasan peneliti tertarik untuk meneliti hal yang mendukung penyampaian materi tersebut. Tentu siswa lebih mampu mudah mengerti dan memahami rumus dan teori dengan bantuan alat yang konkret sebagai alat peraga. 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. Sesuai dengan umur dan kemampuan siswa sekolah dasar, siswa butuh objek nyata untuk mengenali konsep yang abstrak, siswa membutuhkan alat bantu berupa media atau alat peraga yang bersangkutan dengan materi pembelajaran di kelas. Guru dituntut untuk selektif dalam memilih dan menerapkan media dalam proses belajar mengajar.⁹

Diperlukan pendekatan yang efektif dalam pembelajaran Matematika agar peserta didik dapat menguasai isi materi dan mengatasi masalah yang diberikan. Untuk mencapai tujuan ini, penting bagi guru untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi lingkungan belajar siswa, termasuk materi Matematika itu sendiri. Oleh karena itu diperlukan pendekatan yang dapat menghubungkan Matematika

⁹ Pengembangan Modul et al., "DENGAN PENDEKATAN BUDAYA LOKAL BANTEN The Development of Thematic Learning Modules on the Theme of Globalization Sub-Themes of Globalization Around Me with a Local Banten Cultural Approach" 9, no. 2 (2022).

dengan budaya siswa yang tidak asing lagi untuk siswa agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Pembelajaran diperlukan dalam pembelajaran yang efektif, tujuan pembelajaran ini adalah agar peserta didik dapat menguasai materi yang diajarkan dan dapat memecahkan masalah. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu memahami factor-faktor yang mempengaruhi lingkungan belajar siswa, termasuk materi Matematika. Jika suatu materi Matematika jauh dari skema budaya siswa, maka akan sulit dipahami oleh mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang dapat menghubungkan antara Matematika dengan budaya siswa. Media budaya lokal berperan sebagai jembatan antara Matematika dan budaya tersebut.¹⁰

Karena itu perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan media gambar yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman operasi hitung bilangan asli pada pembelajaran dikelas II SDN Tejamari. Menggunakan gambar sebagai media pembelajaran dapat dipastikan meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam menerima konsep pembelajaran dengan baik, selain tidak asing untuk siswa juga untuk menarik minat siswa dalam proses belajar.

¹⁰ Badrullah, "Pendekatan Etnomatematika Dalam Peningkatan Kompetensi Dasar Pola Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulsel* 1, no. 2010 (2020): 123–35.

B. Identifikasi Masalah

1. Keterbatasan dalam penggunaan metode hitung, siswa kelas 2 biasanya menggunakan metode hitung yang sederhana, seperti menghitung dengan jari. Namun, mereka menghadapi kesulitan dalam menerapkan metode-metode ini secara efektif saat melakukan perkalian bilangan asli yang lebih besar.
2. Kesulitan memahami konsep perkalian, siswa mungkin kesulitan dalam memahami konsep dasar perkalian, seperti pemahaman bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang atau memahami arti perkalian dalam konteks kehidupan sehari-hari.
3. Kesulitan dalam menghafal tabel perkalian, siswa kelas 2 mungkin kesulitan dalam menghafal tabel perkalian dengan baik. Menyebabkan mereka mengalami kesulitan dalam mengingat hasil perkalian untuk angka-angka tertentu.
4. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu menyampaikan materi pelajaran matematika belum optimal.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar dalam operasi hitung Perkalian bilangan asli di SD kelas 2?
2. Bagaimanakah kelayakan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar pada operasi hitung Perkalian bilangan asli di SD kelas 2?
3. Bagaimanakah keefektifan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar dalam operasi hitung Perkalian bilangan asli pada siswa SD kelas 2?

D. 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 pembelajaran di kelas 2 SD menggunakan media gambar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar pada operasi hitung perkalian bilangan asli siswa kelas 2 SD.
3. Untuk mengetahui keefektifan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar operasi hitung perkalian bilangan asli siswa kelas 2 SD.

E. Manfaat Penelitian

1. Siswa mengetahui prosedur pembelajaran dan memahami pembelajaran dengan baik sehingga meningkatkan mutu hasil belajar.
2. hasil penelitian dapat digunakan dalam penggunaan media belajar untuk meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran.
3. mendapatkan pengalaman melakukan penelitian pengembangan media gambar sebagai media pembelajaran pada siswa kelas 2 SD.

F. Spesifikasi Produk

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

1. Media Gambar berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan retensi memori dan memberi makna pada konsep-konsep abstrak. Berbeda dengan media verbal,

gambar atau foto yang dimaksud bersifat nyata, realistis, dan efektif menonjolkan inti permasalahan.

2. Media gambar ini memuat gambar-gambar dalam jumlah terbatas, seperti gambar-gambar yang mencerminkan budaya lokal, disesuaikan dengan pengetahuan siswa. Misalnya beberapa kertas gambar yang berisi gambar akan dikocok, ditempel, dan dikelompokkan ke dalam berbagai kotak, kemudian peneliti membuat pertanyaan berdasarkan gambar tersebut. Selain itu, pada media gambar terdapat LKS untuk siswa tentang operasi perkalian bilangan asli yang meliputi kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk kerja, pemahaman perkalian, langkah-langkah penggunaan media gambar, dan latihan soal untuk siswa.

G. 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 1 Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk dan Sistematika Pembahasan.

BAB II Kajian teori yang 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.