

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia harus hidup dan mampu bersaing untuk SDM yang berkualitas. Sistem pendidikan Indonesia akan maju dengan cepat, mengikuti perubahan dan memprioritaskan kemajuan. Melalui kegiatan pembelajaran, akan membuat sumber daya manusia menjadi lebih baik. Aktivitas belajar di kelas dapat membuat proses pendidikan terlihat lebih nyata. Pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang sangat baik untuk mencapai tujuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu teknik untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas tinggi.

Hasil belajar matematika siswa menjadi patokan atau alat ukur dalam menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar matematika di kelas. Apabila siswa memiliki hasil belajar yang baik, maka dapat dikatakan bahwa telah berjalan baik proses KBM nya di kelas. Begitu pun kebalikannya, apabila hasil belajarnya kurang baik dapat diartikan proses KBM nya terdapat kesulitan atau masalah. Menurut Siagian oleh Indah, hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Banyak faktor internal dari siswa dan juga eksternal dari lingkungan yang akan mempengaruhi bagaimana siswa memperoleh hasil belajar matematika dikelas. Proses belajar siswa akan

terganggu oleh keadaan eksternal dan internal yang tidak dipersiapkan yang nantinya akan berdampak pada hasil pembelajaran matematika.¹

Pada semua tahap pendidikan formal, salah satunya adalah matematika disiplin ilmu yang diajarkan. Selain berguna dalam kehidupan sehari-hari, matematika berfungsi sebagai dasar yang baik untuk memahami terobosan cepat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga matematika harus dipelajari oleh semua siswa dimulai dari SD atau bahkan TK.

Materi pecahan merupakan salah satu dari banyaknya materi matematika yang dibelajarkan pada jenjang Sekolah Dasar. Heruman dalam Suarjana menyatakan bahwa “Bagian dari yang utuh disebut dengan pecahan”.² Berdasarkan hasil penelitian yang terdahulu, terdapat masalah dengan pendekatan pembelajaran terutama materi pecahan. Meskipun guru telah berulang kali menyampaikan materi kepada siswa, sebagian besar siswa masih lambat untuk menangkapnya. Mereka juga sering mengeluh ketika diberikan tugas atau masalah untuk diselesaikan. Guru juga menjelaskan bahwa banyak siswa memiliki kesalahpahaman tentang bagaimana prosedur menghitung pecahan.

Sebagaimana yang dinyatakan oleh Hasbullah dalam Mila & Indra bahwa mata pelajaran matematika itu sifatnya abstrak tidak konkret dan cenderung

¹ Indah Lestari, ‘Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika’, *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3.2 (2015), 115–125.

² I Made dkk Suarjana, ‘Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Pecahan Siswa Sekolah Dasar’, *International Journal of Elementary Education*, 2.2 (2018), 144.

sulit untuk siswa jenjang SD dan SMP dalam memahaminya. Oleh karena itu dibutuhkan alat peraga atau media, karena akan membantu peserta didik ketika mempelajari konsep yang abstrak.³ Media yang dapat dibuat sebagai alat belajar yang lebih menarik dan kreatif untuk memahami informasi matematika yang abstrak, salah satunya adalah media majalah. Menurut temuan penelitian Eka Novita, majalah adalah media yang layak dan diterima oleh guru dan siswa SD dalam kegiatan belajar mengajar.⁴

Berdasarkan pengamatan dan temuan dari wawancara dengan seorang guru di MI Jamiatul Gulami Kota Tangerang, kekurangan sumber belajar dalam pembelajaran Matematika adalah masalah yang dihadapi para guru saat mengajar. Penggunaan media yang masih terbatas juga menjadi kendala bagi pihak sekolah sehingga hanya menggunakan buku Paket dan LKS sebagai media dalam memahami materi Pecahan. Dalam proses pembelajaran yang selama ini dilakukan, belum tersedia media yang terbaru dan menarik pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan. Permasalahan lain juga ditemukan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal cerita pada materi Pecahan, karena soal yang disajikan di LKS pada umumnya terlalu panjang. Siswa juga cenderung kurang antusias dan malas jika diberikan soal latihan sebagai penguatan materi. Sekolah belum melakukan pelibatan budaya lokal ke

³ Indra Martha Rusmana and Mila Kurniawarsih, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Berbasis Budaya', *Lebesgue*, 1.1 (2020), 39–48.

⁴ Eka Novita Pujianingtias, Henry Januar Saputra, and Muhajir Muhajir, 'Pengembangan Media Majamat Pada Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3.3 (2019), 257.

dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Matematika. Pelibatan budaya lokal baru dilakukan pada mata pelajaran Seni Budaya yang memang sudah pasti melibatkan budaya lokal.

Menurut Azra Fauzi dkk dalam artikelnya mengatakan bahwa Penggunaan buku-buku tematik dalam pelajaran matematika kurang efektif karena siswa hanya diberikan materi secara singkat dan harus dikombinasikan dengan mata pelajaran lain, yang membuat siswa kurang memperhatikan materi yang diajarkan.⁵

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri dkk, menyebutkan bahwa produk atau bahan ajar yang memasukkan budaya lokal dapat menjadi sebab adanya peningkatan prestasi atau hasil belajar siswa. Tentu saja ini dapat menjadi salah satu pilihan guru menggunakan bahan ajar dengan materi budaya lokal dalam proses belajar mengajar.⁶ Menurut penelitian sebelumnya yang telah dilakukan sesuai dengan implementasi Samiha, produk yang dibuat menggunakan pengetahuan lokal lebih mudah bagi siswa untuk memahami karena ada peristiwa yang mereka alami secara pribadi di lingkungan di mana siswa tinggal.⁷

⁵ Azra Fauzi, Deni Sawitri, and Syahrir Syahrir, 'Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6.1 (2020), 142–48.

⁶ Putri Puspitasari, Amir Hamzah, and Tastin Tastin, 'Development of Cultural Diversity Subtheme Teaching Materials for Class Iv To Increase the Effectiveness of Thematic Learning Based on Local Wisdom in Bangka Barat', *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9.2 (2022), 217–27.

⁷ Samiha Y.T., 'Desain Pengembangan Bahan Ajar IPS MI Berbasis Kearifan Lokal.', *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 6.1 (2020), 107–21.

Berdasarkan penjelasan dan permasalahan di atas, perlu dilakukan Pengembangan Media MAJATIKA Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Siswa Kelas II SD/MI. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada materi pecahan dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Helmi dan Roza menyatakan bahwa Majalah Matematika merupakan suatu media pembelajaran yang berbasis visual dan didalamnya ada gambar atau ilustrasi.⁸ Majalah terbagi menjadi beberapa macam, yaitu ada majalah anak, majalah wanita, majalah dewasa dan lain sebagainya. Pada penelitian ini, MAJATIKA merupakan sebuah singkatan dari Majalah Matematika. MAJATIKA adalah suatu media pembelajaran berbasis visual dan cetak yang didalamnya seperti majalah pada umumnya, namun yang membedakan adalah majalah ini untuk anak-anak dan berisi materi pembelajaran matematika. MAJATIKA menyajikan materi pecahan Kelas II dan soal-soal latihan yang dirancang dengan nuansa budaya lokal.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagian siswa masih kesulitan memahami soal cerita pada materi Pecahan yang terlalu panjang dan rumit.

⁸ helmi dan Roza Zaimil Asri, 'Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Matematika Pada Materi Persamaan Garis Dan Sudut Kelas VII SMPN 3 Kota Solok', *THEOREMS*, 6.1 (2021).

2. Sebagian siswa cenderung tidak semangat ketika diberikan tugas atau soal latihan untuk meningkatkan pemahamannya.
3. Kurangnya penggunaan media dan sumber belajar yang terbaru dan menarik pada pembelajaran Matematika, khususnya materi Pecahan.
4. Belum adanya pelibatan budaya lokal dalam proses pembelajaran selain mata pelajaran Seni Budaya di sekolah tersebut.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana teori pengembangan Media MAJATIKA Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Siswa Kelas II SD/MI?
2. Bagaimana prosedur pengembangan Media MAJATIKA Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Siswa Kelas II SD/MI?
3. Bagaimana kelayakan Media MAJATIKA Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Siswa Kelas II SD/MI?
4. Bagaimana keefektifan Media MAJATIKA Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Siswa Kelas II SD/MI?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menjelaskan teori pengembangan Media MAJATIKA Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Siswa Kelas II SD/MI
2. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan Media MAJATIKA Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Siswa Kelas II SD/MI.
3. Untuk mendeskripsikan kelayakan Media MAJATIKA Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Siswa Kelas II SD/MI.
4. Untuk mendeskripsikan keefektifan Media MAJATIKA Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Siswa Kelas II SD/MI.

E. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan, penulis berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis, yaitu yaitu peningkatan perspektif pembaca dan pemahaman ilmiah, terutama karena berkaitan dengan isu-isu yang diangkat oleh penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan memberi mereka informasi tentang budaya lokal.

b) Bagi Guru

Dengan pengembangan media ini, manfaat bagi guru yaitu media ini bisa dijadikan sebagai salah satu pilihan dalam memilih media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas II pada materi pecahan.

c) Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan dan juga membantu tercapainya hasil belajar yang diharapkan sekolah.

F. Spesifikasi Produk

Berikut ini spesifikasi yang diharapkan dari produk yang dikembangkan, yaitu :

1. Majalah matematika ini didesain sesuai karakter Siswa SD/MI yaitu bergambar, penuh warna-warni, dan juga tidak terlalu banyak tulisan.
2. Majalah matematika yang dikembangkan akan dirrancang dengan menggunakan bantuan aplikasi utama yaitu Canva serta aplikasi pendukung lainnya.
3. Majalah berisi materi pecahan Kelas II yang ada pada materi di semester genap. Majalah yang dikembangkan dilengkapi juga dengan soal-soal

latihan yang bernuansa budaya lokal. Gambar yang disajikan juga berhubungan dengan budaya lokal Banten yang ada.

4. Majalah ini dicetak dengan ukuran seperti buku bacaan anak-anak dan menggunakan kertas majalah pada umumnya dengan full warna.