

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia dalam menjalani kehidupan ini untuk mempertahankan hidup sebagai manusia yang mengemban tugas dari sang kholiq untuk beribadah. Dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.<sup>1</sup> Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadi dan masyarakat.

---

<sup>1</sup> Anggota IKAPI, *Himpunan perundang undangan SISDIKNAS*, (Bandung: Fokus Media, 2013), 2.

Sementara itu setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang saat ini telah berkembang pesat baik dari segi materi dan kegunaannya. Dalam kamus bahasa Indonesia diartikan matematika adalah ilmu tentang bilangan hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.<sup>2</sup> Matematika berperan sebagai ilmu dasar dalam kehidupan sehari-hari maupun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini didasari oleh kemajuan bidang teknologi yang begitu pesat, sehingga sangat dirasakan begitu besar kebutuhan di dalam matematika itu sendiri. Dengan demikian matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu dikuasai dengan baik oleh setiap siswa.

Menyadari pentingnya matematika, maka peningkatan hasil belajar matematika siswa disetiap jenjang pendidikan perlu mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh untuk keberhasilan proses belajar matematika. Pada hakikatnya,

---

<sup>2</sup> Ali Hamzah, Muhlisrarini, *perencanaan dan strategi pembelajaran matematika*, (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2014), 48.

matematika adalah ilmu deduktif yang bersifat abstrak sedangkan anak-anak pada usia SD memiliki kemampuan berfikir yang relatif konkrit dengan kemampuan bervariasi sehingga salah satu yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

Namun pada kenyataannya pelajaran matematika masih menjadi pelajaran yang dianggap sulit dan sebagai momok menakutkan sehingga mereka mengalami kesulitan belajar matematika dalam mencapai prestasi yang baik khususnya siswa Sekolah Dasar (SD). Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya adalah faktor dari siswa itu sendiri. Selama ini motivasi dan semangat siswa untuk belajar matematika masih kurang sehingga dampak dari permasalahan tersebut memperoleh rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, kreatifitas seorang guru sangat diperlukan dalam menanamkan minat siswa pada pelajaran matematika sedini mungkin yaitu mulai dari kelas-kelas rendah di tingkat SD.

Melihat gejala tersebut sebagai guru harus dapat meningkatkan minat belajar siswa. Guru akan berusaha

sedapat mungkin dalam membangkitkan minat belajar siswanya dengan berbagai cara. Guru sebaiknya tidak hanya terpaku pada buku paket sebagai media pembelajaran utama. Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan untuk membantu efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Dengan media guru bisa menyalurkan materi/bahan ajar kepada siswa hingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga proses belajar terjadi.<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil observasi dengan ibu lia selaku guru kelas II SDN Serang 13, peneliti mendapatkan informasi bahwa kemampuan siswa kelas II, khususnya dalam menentukan lambang bilangan masih rendah. Dikarnakan siswa kurang mampu ketika guru menyebutkan bilangan. Kebanyakan dari mereka, masih banyak yang belum bisa menentukan lambang bilangan dan untuk pembelajaran matematika sendiri masih memakai konvensional jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan media kartu bilangan yang akan dikembangkan menjadi media atau produk untuk

---

<sup>3</sup> Supardi dkk, *Perencanaan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: HAJA Mandiri, 2010), 120.

menunjang pemahaman siswa dalam menentukan lambang bilangan kelas II SDN Serang 13.<sup>4</sup>

Setelah peneliti mengamati pada siswa kelas II masih ada yang belum bisa mengurutkan angka dari terkecil sampai yang terbesar. Siswa masih banyak yang belum bisa untuk melanjutkan bilangan atau menentukan lambang bilangan. karena siswa masih banyak yang lebih senang bermain. Maka dari itu peneliti menggunakan media dengan kartu bilangan sebagai alternatif siswa agar meningkatkan pemahaman menentukan lambang bilangan dengan menggunakan kartu bilangan. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan kurangnya pemahaman siswa dalam menentukan lambang bilangan.

Ketika permasalahan tersebut terjadi guru sudah melakukan perbaikan dengan memberikan evaluasi setelah selesai pembelajaran di kelas dan tugas tambahan dirumah. Namun hal tersebut kurang maksimal karna tidak semua siswa dapat mengerjakannya sendiri. Oleh karena itu peneliti

---

<sup>4</sup> Bu lia, Wawancara dengan guru wali kelas 2 SDN Serang 13.

membuat alternatif dengan menggunakan media kartu bilangan.

Media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran mengingat perannya yang sangat penting. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana mendapatkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui media pembelajaran, pemikiran, ide, gagasan atau suatu materi akan lebih optimal dikomunikasikan secara lisan, tulisan, gambar atau model tiga dimensi. Media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru terdiri dari beberapa jenis<sup>5</sup>.

Media kartu bilangan merupakan salah satu media yang terbuat dari kertas karton berwarna dan bergambar sehingga untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematik. Media kartu bilangan ini berguna untuk membina pemahaman anak dalam menyesuaikan angka dan bilangan. Sehingga dengan demikian, siswa pada saat pembelajaran akan terlibat langsung didalam proses pembelajaran yang

---

<sup>5</sup> Koesnandar, ade. 2003. *Guru Dan Media Pembelajaran*. jurnal teknodik. No. 13/VII/Desember/2003. Jakarta: pustekom.

mengakibatkan meningkatnya pemahaman menentukan lambang bilangan matematika bagi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Menentukan lambang bilangan Di Kelas II SDN Serang 13”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah diatas, pada kegiatan pembelajaran yang terjadi di SDN Serang 13 dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman siswa dalam menentukan lambang bilangan ketika menyebutkan angka, maka perlu didukung dengan adanya media kartu bilangan dalam pembelajaran.
2. Dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah pada pembelajaran matematika khususnya menentukan lambang bilangan.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih jelas dan terarah maka penelitian ini dititik beratkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas II SDN Serang 13
2. Pembelajaran di khususkan pada mata pelajaran matematika kelas II Materi menentukan lambang bilangan
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media kartu bilangan

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media kartu bilangan siswa dalam menentukan lambang bilangan?
2. Bagaimana kelayakan media kartu bilangan dalam menentukan lambang bilangan ?



### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam kajian ini adalah:

1. Untuk mengetahui prodesur pengembangan media kartu bilangan dalam menentukan lambang bilangan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media kartu bilangan dalam menentukan lambang bilangan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

Untuk siswa:

1. Bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2. Membantu siswa dalam mengatasi kesulitan pembelajaran matematika.
3. Dapat menerapkan dan meningkatkan kemampuan membilang melalui bermain kartu angka pada masing-masing kelompok
4. Agar kemampuan membilang dapat ditanamkan pada semua peserta didik.

Untuk Guru:

1. Membantu guru dalam perbaikan pembelajaran
2. Membantu guru dalam pemecahan masalah pembelajaran upaya meningkatkan kemampuan membilang angka.

Untuk Lembaga:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dan memberikan pengetahuan serta meningkatkan prestasi belajar dan mutu pada lembaga pendidikan. Selain itu, penelitian ini agar dapat melakukan perubahan serta perbaikan secara professional.

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga akan menghasilkan guru dan anak didik yang berkualitas.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini berbagi ke dalam lima bab sebagai berikut

**BAB 1** adalah Pendahuluan; terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

**BAB II** Kajian Pustaka terdiri atas landasan teoritik: pengembangan media, kartu bilangan, pemahaman siswa dalam menentukan lambang bilangan penelitian terdahulu kerangka berfikir dan hipotesis Tindakan

**BAB III** Metode penelitian; terdiri atas pendekatan penelitian, setting penelitian, indikator keberhasilan dan instrumen penelitian.

**BAB IV** Hasil dan Pembahasan Penelitian; terdiri atas deskripsi hasil penelitian dan pembahasan.

**BAB V** Penutup; terdiri atas kesimpulan dan saran-saran.