

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan manusia, tak lepas dari dunia pendidikan. Setiap manusia pasti membutuhkan pendidikan. Melalui pendidikan, manusia melakukan kegiatan belajar yaitu memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Pendidikan adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan umum seseorang termasuk di dalam peningkatan penguasaan teori dan keterampilan, memutuskan dan mencari solusi atas persoalan-persoalan yang menyangkut kegiatan di dalam mencapai tujuannya, baik itu persoalan dalam dunia pendidikan ataupun kehidupan sehari-hari. Dalam perihal ini, guru dituntut untuk memiliki keterampilan profesional yang memadai untuk mencapai tujuan pendidikan nasional sebagai faktor terpenting untuk di sekolah.

Matematika merupakan salah satu wahana untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Soedjadi matematika Sebagai wahana pendidikan tidak hanya dapat digunakan untuk mencapai tujuan mencerdaskan, tetapi dapat pula untuk membentuk kepribadian serta mengembangkan keterampilan tertentu. Dan bahwa belajar matematika juga untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain.

Tujuan pembelajaran matematika menurut Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan

pendekatan scientific (ilmiah). Dalam pembelajaran matematika kegiatan yang dilakukan agar pembelajaran bermakna yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar, dan memegang peran penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini, dan bahkan banyak yang memandang matematika sebagai ilmu teoritis, abstrak, yang penuh dengan simbol dan rumus matematika yang kompleks dan membingungkan.

Namun sering kali pelajaran matematika dianggap pelajaran yang membosankan dan menakutkan oleh peserta didik karena tidak jarang guru yang memberikan pelajaran yang dimana peserta didik dituntut untuk berfikir secara abstrak, tidak ada kesempatan peserta didik untuk berpikir dan praktiknya, selain itu juga masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran sebagai tonggak dalam mengajarnya, padahal selain rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP media pun sangat penting untuk kegiatan belajar mengajar di dalam kelas ataupun di luar kelas.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan kepada peserta didik di SD. Pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Marti berpendapat bahwa, objek matematika yang bersifat abstrak tersebut

merupakan kesulitan tersendiri yang harus dihadapi peserta didik dalam mempelajari matematika. Matematika dikatakan abstrak karena objek atau simbol-simbol dalam matematika tidak ada dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil wawancara pada beberapa sekolah yang teliti oleh peneliti. Sekolah pertama peneliti mewawancarai salah satu tenaga kerja di SDN Pasar Kemis III kenyataannya pembelajarandi sekolah terutama pembelajaran tentang menghitung keliling bangun datar, kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik masih tergolong rendah dalam menerima materi, proses belajar mengajar yang ada di kelas pun hanya menggunakan media seadanya dan peserta didik pun masih melakukan kesalahan seperti kesulitan menghitung keliling, kesulitan menggunakan oprasi perkalian, dan terkadang juga terjadi kekeliruan membedakan rumus keliling bangun datar.

Dan sekolah kedua peneliti mewawancarai salah satu guru kelas III di MI Nurul Hikmah Kec. Pasar Kemis terdapat juga masalah pada pembelajaran matematika terkhusus materi keliling bangun datar. Permasalahannya pun dijelaskan oleh narasumber seperti tidak adanya alat pembelajaran yang membantu pada saat belajar mengajar berlangsung, kesulitan peserta didik menggunakan oprasi perkalian dan peserta didik pun masih tergolong rendah. Dan kesadaran dari narasumber pun masih bahwasanya pada saat pembelajaran berlangsung masih sangat monoton khususnya pada pelajaran matematika.

Dan sekolah yang ketiga peneliti mewawancarai salah satu guru di SDN Pasar Kemis IV, permasalahan yang muncul sama seperti sekolah sebelumnya yang telah diwawancarai oleh peneliti. Belum adanya media yang digunakan untuk membantu pada saat proses belajar berlangsung, rendahnya minat peserta didik pada mata pelajaran matematika karena sangat monoton pada saat guru menjelaskan.

Dan dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa banyak faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan menghitung keliling bangun datar, diantaranya adalah proses pembelajarannya tidak mengikuti tahap berfikir peserta didik yaitu yang kongkret, sementara matematika termasuk pembelajaran yang abstrak, kesulitan menghitung keliling, kesulitan menggunakan operasi perkalian, dan terkadang juga terjadi kekeliruan membedakan rumus keliling bangun datar.

Pada dasarnya di usia sekolah dasar peserta didik sangat senang dengan suasana bermain dan hal-hal yang kongkret. Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD/MI masih terkait dengan objek kongkret yang dapat ditangkap oleh pancra indra. Dalam pembelajaran yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memeperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih cepet dipahami oleh siswa. Karena tidak ada media yang digunakan oleh guru, kita harus mengetahui manfaat media dalam proses

pembelajaran agar tidak monoton dan dapat menjadikan proses pembelajaran yang aktif.

Menurut Peaget perkembangan kognitif pada anak terjadi dalam empat tahap yaitu: 1.) tahap sensomotorik (1-2 tahun), 2.) tahap praoperasional (2-7 tahun), 3.) tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan 4.) tahap operasional formal (11-16 tahun)¹.

Pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut itu sangat minim bahkan hampir semua guru hanya menggunakan media yang belum menunjang dalam pembelajaran, lebih berpatokan pada media yang terlihat di kelas saja, seperti papan tulis, jam dinding, penghapus dan lain sebagainya. Karena kurangnya kesadaran guru dalam membuat media pembelajaran yang dikatakan masih belum kreatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Menghitung menurut kamus besar bahasa Indonesia sendiri yaitu, berawal dari kata dasar “hitung” yang mempunyai arti membilang yang terdiri atas menjumlahkan, mengurangi, membagi dan memperbanyak. Menghitung sendiri mendapat imbuhan-meng yang memiliki arti mencari jumlahnya (sisa pendapatannya) dengan menjumlahkan, mengurangi dan lain-lain. Menghitung merupakan bidang matematika yang berhubungan dengan perhitungan antara bilangan real dan aritmatika, terutama yang berkaitan dengan penambahan,

¹ Leny Marinda, ‘Teori Perkembangan Kognitif Jean Peaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar’, *Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, Vol. 13.No. 1 (2020).

pengurangan, perkalian dan pembagian. Kemampuan berhitung merupakan salah satu ilmu yang berkaitan dengan upaya kecerdasan dan keterampilan siswa, terutama dalam menyelesaikan soal yang membutuhkan keterampilan.

Media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Media sangat membantu proses pembelajaran pada siswa karena dengan media peserta didik dengan mudah dapat menyerap ilmu yang diberikan, sehingga siswa bisa menjadi lebih aktif, kreatif, dan dapat mengerti sendiri apa yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Media yang baik adalah media yang memungkinkan untuk mendukung dan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk mewujudkan atau merealisasikan suatu kelas menjadi pusat pembelajaran, diperlukan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton dengan permainan. Dari permasalahan yang ditemukan peneliti di lapangan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Counting Circui Mediat untuk meningkatkan kemampuan menghitung keliling bangun datar. Peneliti memilih media pembelajaran ini karena media ini termasuk media yang menarik dalam pelaksanaan pembelajaran matematika khususnya pada menghitung keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.

Dalam media pembelajaran *Counting Circuit Media* pada umumnya sama seperti media Sirkuit Pintar Matematika atau sama semacam dengan permainan ular tangga tetapi yang membedakan hanya saja cara melakukan permainannya. Media pembelajaran *Counting Circuit Media* dikembangkan untuk memudahkan peserta didik untuk menghitung keliling bangun datar. Media pembelajaran *Counting Circuit Media* ini merupakan media yang digunakan untuk membangkitkan motivasi, ketertarikan, minat siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dan berfungsi untuk menjadikan peserta didik lebih aktif dalam belajar. Adapun bentuk media pembelajaran *Counting Circuit Media* ini ialah berbentuk kotak atau bangun datar bisa berbentuk persegi atau persegi panjang. Bahan yang dibutuhkan dari triplek yang dilapisi sticker agar peserta didik lebih tertarik. Striker tersebut berbentuk satuan persegi yang terdapat paku-paku kecil, kemudian disampingnya terdapat lintasan atau circuit yang terbuat dari tali pita dengan kendaraan mobil kecil, setelah itu mobil tersebut akan berjalan untuk memudahkan peserta didik menghitung keliling bangun datar.

Perbedaan media pembelajaran *Counting Circuit Media* dengan media yang lain itu terdapat pada alat-alat yang dibutuhkan untuk media dan proses pembuatan medianya. Selain media pembelajaran *Counting Circuit Media* banyak macam-macam media sirkuit yang sudah digunakan seperti media sirkuit lingkaran dan media sirkuit matematika.

B. Identifikasi Masalah

1. Kesulitan menghitung keliling bangun datar menggunakan rumus
2. Tidak adanya media pembelajaran yang digunakan pada saat peserta didik menghitung keliling bangun datar.

C. Batasan Masalah

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yaitu Counting Circuit media yang diperuntukan pada peserta didik kelas III.
2. Pokok pembahasan yang diambil pada mata pelajaran matematika adalah keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Counting Circuit Media* untuk meningkatkan kemampuan menghitung keliling bangun datar ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *Counting Circuit Media* dalam meningkatkan kemampuan menghitung keliling bangun datar ?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *Counting Circuit Media* untuk meningkatkan kemampuan menghitung keliling bangun datar
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Counting Circuit Media* dalam meningkatkan kemampuan menghitung keliling bangun datar

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan adalah:

1. Bagi peneliti:

Peneliti memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian ini.

2. Bagi guru:

Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran terutama dalam pengembangan media.

3. Bagi siswa:

Siswa dapat memahami pelajaran dengan baik dan bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

4. Bagi Sekolah:

Meningkatkan kualitas pendidikan untuk para siswa karena adanya inovasi dalam pembelajaran, dan memberikan hasil yang baik terhadap kemajuan sekolah

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

BAB II Landasan Teori terdiri dari Deskripsi Teori, Kerangka Berpikir dan Penelitian Terdahulu.

BAB III Metodologi Penelitian terdiri dari Metode Penelitian, Tahap Penelitian, Teknik Analisis Data dan Rancangan Produk

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V Penutup terdiri dari Kesimpulan dan Saran.