

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Menurut Sudjana (2012:28) pembelajaran merupakan usaha dengan sengaja yang dilaksanakan oleh pendidik untuk memberikan pengalaman belajar pada peserta didik. Pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik harus mengedepankan prinsip efektivitas dan menyenangkan khususnya pada pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar.

Pembelajaran di sekolah dasar sesuai dengan Kurikulum 2013 dilaksanakan dengan konsep tematik khususnya pada kelas rendah. Konsep ini mengedepankan integrasi mata pelajaran yang tidak diajarkan dalam satu tema sebagai payung (Wardani ve Syofyan, 2018). Di dalam pembelajaran tematik, terjadi pengintegrasian kompetensi-kompetensi dari berbagai mata pelajaran menjadi tema tertentu, sehingga pengalaman yang diperoleh peserta didik akan semakin banyak dan bermakna, serta tidak terbatas pada disiplin ilmu tertentu. Mata pelajaran IPA, IPS, PKN, Matematika, dan Bahasa Indonesia dipelajari dengan tidak tersegmentasi khususnya pada kelas rendah.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang terintegrasi dengan mata pelajaran lain dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar khususnya pada kelas rendah namun pada kelas tinggi pembelajaran matematika sudah disajikan

tersendiri sebagai mata pelajaran. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta dapat menjadi dasar dalam penguasaan materi lain (Susanto, 2013:186).

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memberikan tantangan tersendiri bagi pendidik dalam mengemas konsep matematika dengan sederhana sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik agar memudahkan mereka dalam menguasainya. Salah satu materi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar khususnya pada kelas VI adalah operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah.

Kesulitan yang dialami siswa dalam mengerjakan soal operasi hitung bilangan cacah yaitu dikarenakan oleh kesulitan atau lemah dalam melakukan perkalian dan pembagian, dan kesulitan dalam memahami konsep operasi bilangan cacah (Nasiruudin & Hayati, 2019). Berdasarkan hasil penelitian Nasiruudin dan Hayati (2019), adapun faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan belajar siswa adalah pengajaran yang terlalu cepat, suasana kelas tidak kondusif, teman pergaulan yang tidak mendukung, siswa tidak menyukai matematika, dan siswa malas belajar. Penelitian yang dilaksanakan oleh Swaratifani dan Budiharti (2021) menunjukkan bahwa kesulitan materi perkalian dan pembagian bilangan cacah adalah kurangnya pemahaman siswa pada konsep perkalian dan pembagian bilangan cacah dan belum mampunya siswa memodelkan permasalahan pada pemodelan matematika.

Kurang efektifnya penyampaian materi dalam pembelajaran matematika dapat disebabkan oleh ketidaktersediaannya media pembelajaran yang dapat mendukung penyampaian materi matematika kepada siswa (Nurrita, 2018). Media

pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Hamzah, 2011:121). Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi ajar yang akan disampaikan (Arsyad, 2013:28).

Media pembelajaran sangat dibutuhkan khususnya dalam pembelajaran daring (dalam jaringan) yang dilaksanakan akibat pandemi Covid 19. SD Negeri 2 Berembeng merupakan salah satu sekolah yang belum menerapkan media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada saat melaksanakan asistensi mengajar, kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara monoton berupa latihan soal dari LKS, materi pada buku paket, dan penugasan melalui WhatsApp Group dan penjabaran materi hanya berpatokan pada LKS dan buku paket. Hal ini menyebabkan rendahnya tingkat motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dan pemahaman siswa dalam menguasai konsep matematika seperti operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah yang bermuara pada rendahnya prestasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari rerata hasil belajar siswa adalah 75 dimana lebih rendah dari KKM yang ditetapkan yakni 78. Sedangkan ketuntasan klasikal hanya mencapai 70% lebih rendah dari ketuntasan yang ditetapkan yakni 80%.

Wawancara yang dilaksanakan kepada guru kelas VI SD Negeri 2 Berembeng menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan hanyalah buku LKS dan buku paket. Sekolah atau khususnya kelas belum menyediakan media

pembelajaran lain yang dapat memfasilitasi minat belajar siswa dalam penguasaan operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru, siswa cenderung tidak tertarik dan bosan pada materi yang hanya disajikan pada LKS ataupun buku paket. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelajaran matematika adalah media pembelajaran berbasis *audio-visual*. Media pembelajaran *audio-visual* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang memiliki unsur suara yang dapat didengar dan unsur gambar yang dapat dilihat seperti misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya (Wina, 2010:172). Tujuan dari penggunaan media *audio-visual* untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi (Fitria, 2014). Penelitian Prasetia (2016) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *audio-visual* berpengaruh positif pada prestasi belajar matematika siswa.

Media pembelajaran *audio-visual* cenderung sulit untuk dirancang. Pembuatan media pembelajaran berbasis *audio-visual* dilaksanakan dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti KineMaster, Filmora, AdobeFlash, Zoom Meeting, dan lainnya. Aplikasi ini memerlukan kemampuan komputerisasi yang cukup tinggi dalam mengoperasikannya. Namun, media pembelajaran berbasis *audio-visual* dapat dirancang melalui *Ms. PowerPoint* yang sudah sangat umum dan sering digunakan. Penggunaan *Ms. PowerPoint* dipilih dengan pertimbangan kepraktisan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *audio-visual*.

Berdasarkan uraian di atas, kurang efektifnya pembelajaran matematika di kelas VI SD Negeri 2 Berembeng khususnya pada materi operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah disebabkan oleh belum tersedianya media pembelajaran yang menarik dalam melaksanakan pembelajaran via daring. Selain itu guru masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi. Guru hanya menguasai standar *Ms. Office* yakni *Ms. Word*, *Ms. Excel*, dan *Ms. PowerPoint*. Saat dilaksanakan observasi penelitian belum terdapat pemanfaatan media pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint* di sekolah. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint* pada materi operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah di kelas VI SD Negeri 2 Berembeng perlu dilaksanakan. Media pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint* secara spesifik menyajikan materi matematika pada materi operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah di kelas VI SD Negeri 2 Berembeng.

Produk dari penelitian ini akan menyajikan produk yang spesifik mengkaji pada satu topik bahasan sehingga menunjukkan daya beda dari penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran daring serta meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka diperoleh identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah hal ini dapat tercermin dari tingkat ketuntasan klasikal siswa yang baru mencapai adalah 70%.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika masih konvensional seperti LKS dan Buku Paket.
3. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas VI SD Negeri 2 Berembeng, belum tersedianya media pembelajaran yang menarik yang dapat membantu siswa kelas VI di SD Negeri 2 Berembeng untuk menguasai operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah dengan lebih efektif.
4. Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah yang terlihat dari kurangnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
5. Guru hanya menguasai standar *Ms. Office* yakni *Ms. Word*, *Ms. Excel*, dan *Ms. PowerPoint*.
6. Belum ada media pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint* di sekolah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, guna membatasi bahasan supaya tidak meluas maka penelitian ini dibatasi pada pemecahan masalah nomor 3 dan nomor 6 yaitu belum tersedianya media pembelajaran yang menarik yang dapat membantu siswa kelas VI di SD Negeri 2 Berembeng untuk menguasai operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah dengan lebih efektif dan belum tersedianya media pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint* di sekolah.

Media yang dikembangkan akan diujikan untuk menentukan kelayakan dan kepraktisan dari penerapan media pembelajaran. Uji kelayakan media didasarkan pada uji ahli materi dan media dan uji kepraktisan melalui respon guru dan siswa kelas VI di SD Negeri 2 Berembeng pada tahun pelajaran 2021/ 2022 pada topik operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun/ *prototype* media pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint* pada operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah untuk kelas VI di SD Negeri 2 Berembeng?
2. Bagaimanakah validitas isi media pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint* pada operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah untuk kelas VI di SD Negeri 2 Berembeng?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint* pada operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah untuk kelas VI di SD Negeri 2 Berembeng?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjabarkan rancang bangun/ *prototype* media pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint* pada operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah untuk kelas VI di SD Negeri 2 Berembeng.
2. Menguji validitas isi media pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint* pada operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah untuk kelas VI di SD Negeri 2 Berembeng.
3. Menentukan kepraktisan media pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint* pada operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah untuk kelas VI di SD Negeri 2 Berembeng.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini dapat digolongkan sebagai manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun penjabaran dari manfaat teoritis dan praktis dijabarkan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam memberikan landasan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya untuk pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi sekolah

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu berkontribusi maksimal dalam menyediakan media pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint* pada operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah untuk kelas VI di SD Negeri 2 Berembeng.

b) Bagi guru

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat membantu guru matematika dalam menyampaikan materi matematika khususnya pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah. Dengan berbantuan media pembelajaran *audio-visual* diharapkan penyampaian pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi siswa.

c) Bagi siswa

Dengan tersedianya media pembelajaran *audio-visual* diharapkan mampu berkontribusi positif dalam peningkatan pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah di kelas VI SD Negeri 2 Berembeng yang bermuara pada peningkatan prestasi belajar atau hasil belajar matematika siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi dalam media pembelajaran ini adalah operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *audio-visual*.
3. Software yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah *Ms. PowerPoint*.
4. Adapun isi dari media pembelajaran meliputi petunjuk penggunaan media yang berguna mempermudah guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran,

materi dan latihan soal disajikan uraian dan pemaparan materi dengan sederhana dan mudah dipahami.

5. Media disimpan dalam format .mp4.

6. Keunggulan dari produk yang dikembangkan adalah dalam penyajiannya. Materi disajikan dengan tampilan visual yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa kelas VI sekolah dasar. Produk ini dapat dimainkan berulang-ulang serta dapat dijeda pada bagian yang belum dipahami siswa sehingga siswa dapat menyesuaikan dengan tingkat kompetensi yang mereka miliki.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering menjadi hal yang menyulitkan bagi siswa. Hasil survei terhadap persepsi siswa terhadap mata pelajaran matematika menunjukkan bahwa mata pelajaran dan materi yang diajarkan menakutkan, memusingkan, menyebalkan, bahkan membuat siswa pusing dan stress (Intisari, 2017). Sebagai salah satu mata pelajaran wajib dan diujikan pada ujian nasional, mata pelajaran matematika harus diajarkan dengan lebih baik dan menyenangkan sehingga mampu untuk menarik minat belajar siswa dalam belajar matematika.

Menurut Nasiruudin dan Hayati (2019), faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan belajar siswa dalam pembelajaran matematika adalah terlalu cepat guru dalam menyampaikan materi, suasana kelas tidak kondusif, teman pergaulan yang tidak mendukung, siswa tidak menyukai matematika, dan siswa malas belajar. Hal tersebut dapat diatasi dengan penerapan media pembelajaran yang dapat menarik

minat belajar siswa serta mampu dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru.

Salah satu materi yang diajarkan di SD kelas VI adalah perkalian dan pembagian bilangan cacah. Masalah yang dihadapi siswa dalam materi ini adalah belum mempunya siswa dalam memodelkan permasalahan pada pemodelan matematika (Swaratifani & Budiharti, 2021). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu hasil belajar matematika siswa kelas VI di SD Negeri 2 Berembeng yang berpotensi untuk digunakan pada sekolah lainnya.

Media pembelajaran merupakan media yang esensial untuk dikembangkan dalam menunjang pembelajaran daring yang sedang diterapkan. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint*. Media ini memiliki berbagai keunggulan dalam menunjang pembelajaran, diantaranya adalah (1) Dapat menampilkan teks, gambar, bahkan suara yang dapat menarik perhatian siswa sehingga pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik, (2) Dapat disertai dengan narasi dan ilustrasi suara, musik, dan video yang dimainkan pada saat presentasi yang dapat melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri sehingga dapat mengatasi kejenuhan peserta didik saat proses pembelajaran dan minat belajar lebih meningkat, dan (3) Memiliki penyajian yang menarik dengan adanya permainan warna, huruf dan animasi baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto sehingga lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji dan dapat memperkuat ingatan (Damitri ve Adista, 2020).

Penerapan media pembelajaran *audio-visual* berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Prasetia (2016) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran *audio-visual* pada hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian Jusmiana, Herianto dan Awalia (2020) menguatkan bahwa penerapan media pembelajaran *audio-visual* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran di era pandemic COVID-19. Berdasarkan penjelasan tersebut maka pengembangan media pembelajaran *audio-visual* penting untuk dilaksanakan dalam upaya menunjang pembelajaran daring di era pandemi penting untuk dilaksanakan. Media pembelajaran yang dikembangkan akan membantu proses pembelajaran dan dapat memberikan pemahaman terkait operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah pada siswa kelas VI lebih komprehensif dan efektif.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan media pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint* pada operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah adalah sebagai berikut:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Pada guru dan siswa di SD Negeri 2 Berembeng telah mengetahui dan menggunakan teknologi.
- b. Media pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint* pada operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 2 Berembeng.
- c. *Expert Judges* yang menjadi validator media pembelajaran merupakan ahli dibidang pembelajaran dan multimedia.

- d. Butir kuesioner validasi mencerminkan penilaian produk yang komprehensif yang menyatakan layak ataupun tidaknya produk untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.
- e. Media pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VI di SD Negeri 2 Berembeng.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan terbatas pada materi operasi hitung bilangan perkalian dan pembagian bilangan cacah.
- b. Produk dirancang dengan menggunakan aplikasi *Ms. PowerPoint*.
- c. Uji validasi dilaksanakan pada uji ahli materi, uji ahli media, dan uji respon siswa.
- d. Uji efektivitas dilaksanakan pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Berembeng pada tahun pelajaran 2021/ 2022.

1.10 Definisi Istilah

Sebagai upaya dalam menghindari multitafsir terhadap istilah-istilah yang digunakan, maka terlebih dahulu diberikan batas-batas pada istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran *audio-visual* berbasis *Ms. PowerPoint* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 2 Berembeng.
2. Media pembelajaran *audio-visual* adalah media pembelajaran berbasis pendengaran dan pengelihatannya yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah.

3. *Ms. PowerPoint* merupakan basis untuk pengembangan media pembelajaran *audio-visual*.
4. Hasil belajar merupakan evaluasi kemampuan matematika siswa kelas VI SD Negeri 2 Berembeng.

