BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan harta yang sangat berharga bagi bangsa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pada saat ini pendidikan sangat diperlukan dalam berbagai hal. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa

> Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk peserta didik memiliki sikap spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Jadi dalam proses pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Pembelajaran dapat berjalan dengan optimal apabila telah mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses timbal balik atau interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kegiatan guru dalam merancang bahan pengajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal, yakni siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna Susanto (2013).Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang direncanakan untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar sehingga

peserta didik dapat berinteraksi agar memperoleh pengetahuan dan tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Rebowo, 2014). Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai jika dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan maksimal.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam kurikulum 2013. Matematika terdapat dalam semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Matematika erat kaitannya dengan kehidupan sehari – hari. Pembelajaran matematika terdapat pada setiap pembahasan materi pelajaran. Matematika adalah disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa dan berargumentasi siswa, memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dan memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Susanto, 2013). Matematika seringkali dianggap pelajaran yang sulit, menakutkan dan tidak menyenangkan oleh sebagian siswa. Pada dasarnya dalam kehidupan sehari – hari tidak lepas dari istilah berhitung artinya matematika memiliki peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang efektif, menarik, menyenangkan dan dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Semua masalah kehidupan yang membutuhkan solusi secara cermat dan teliti mau tidak mau harus berpaling pada matematika. Penguasaan pelajaran matematika dirasa sangat penting oleh para siswa sekolah dasar (Siagian, 2016; Widyastuti & Pujiastuti, 2014).

Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran matematika seorang guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa untuk siswa aktif dalam membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuan yang

dimilikinya. Kemudian siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkontruksinya dalam ingatan yang dalam sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut (Susanto, 2013). Pembelajaran yang dilakukan baik secara tatap muka maupun daring guru memerlukan suatu media yang tidak hanya memuat suatu materi saja di dalamnya tetapi juga harus memuat konsep – konsep sehingga dapat dipahami siswa.

Pada proses pembelajaran media sangat diperlukan oleh guru. Media pembelajaran adalah alat bantu atau sarana pendukung yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Karena jika hanya mengandalkan dengan membaca buku biasanya materi pelajaran yang disampaikan kurang dapat dipahami oleh siswa. Sehingga dengan penggunaan media pembelajaran pada kegiatan proses pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa mudah memahami konsep – konsep pembelajaran.

Di masa pandemi proses pembelajaran dilaksanakan dari rumah yang dikenal dengan daring. Saat pembelajaran tatap muka guru menyampaikan materi pembelajaran dan mengaitkan konsep pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna tau lebih maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan pada hari Senin, 30 September 2020 bersama dengan ibu A.A Sagung Putra Mas Dewi, S. Pd selaku wali kelas II SD No. 2 Kapal, beliau menyatakan bahwa :

> Dalam proses pembelajaran beliau hanya menggunakan media cetak dan sumber belajar yaitu buku pelajaran, sehingga siswa menjadi cepat bosen. Pada saat pembelajaran matematika beliau hanya menggunakan media cetak, selain itu dalam proses pembelajaran belau menggunkan metode ceramah dan penugasan.

Menurut teori Jean Piaget bahwa dalam pembelajaran matematika untuk mempermudah memahami konsep matematika yang abstrak diperlukan media pembelajaran untuk mengkonkritkan suatu pembelajaran. Jika guru hanya memberikan bahan ajar dari buku pembelajaran kepada siswa untuk mempelajari materinya tanpa memberikan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran maka pembelajaran menjadi kurang maksimal. Materi yang dalam buku pembelajaran sangat terbatas, buku hanya langsung menyampaikan suatu informasi tanpa memberitahu siswa keterkaitannya dengan konsep lainnya. Misalnya pada materi operasi hitung pada buku hanya menjelaskan teori operasi hitung dan memberikan soal terkait dengan materi tersebut. Keterbatasan kemampuan guru dalam merancang suatu media pembelajaran untuk menyampaikan konsep-konsep pengetahuan yang bermakna bagi siswa mengakibatkan siswa kurang memahami pembelajaran dan hanya menghafal isi buku. Jika siswa hanya membaca dan menghafal akan membuat siswa tidak memahami konsep dan informasi cepat dilupakan sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana pendukung yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dan membantu siswa dalam membentuk, serta mengembangkan pengetahuannya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik akan membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Benny, 2017:1).

Membuat atau merancang suatu media pembelajaran agar membuat siswa lebih tertarik sehingga mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan menarik minat siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu *Multiply Cards. Media Multiply Cards* menerapkan kegiatan memasangkan satu-satu sebagai kegiatan utama dalam media. Media yang sering digunakan pada pembelajaran bilangan cacah dan operasi hitung yaitu media kartu.

Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yufitasari (2016) yang berjudul "Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas II Mi Miftahul Huda Kecamatan Mijen". Diperoleh hasil penelitian yang menunjukan bahwa setelah melalui proses validasi produk oleh ahli diperoleh skor rerata 4,3 yang berarti sangat baik. Namun masih terdapat kelemahan produk yaitu jenis huruf yang digunakan belum memenuhi syarat kebakuan. Keefektifan media ditandai dengan tercapainya ketuntasan klasikal dengan nilai 75 dan ketuntasan mencapai 80% setelah siswa menggunakan permainan *multiply cards* sesuai dengan prosedur permainan sesuai dengan spesifikasi produk.

Media berupa kartu dapat digunakan oleh siswa dalam berbagai konsep seperti operasi hitung yang meliputi menambah, mengalikan, dan membagi. Bentuk media berupa kartu, hanya saja aturan bermainnya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran *Multiply Card* berkaitan dengan teori pembelajaran berbasis masalah dari *Problem Based Learn*ing yang menjelaskan bahwa model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks agar peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Amir, 2010). Model Problem Based

Learning menekankan pada aktivitas pemecahan masalah dalam proses pembelajaran. Melalui Problem Based Learning siswa dapat belajar melalui aktivitas pemecahan masalah yang dapat mengasah keterampilan berpikir pada siswa (Rahmadani, 2017:241). Penerapan model Problem Based Learning merupakan salah satu alternatif yang tepat agar siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikir, karena semua pembelajaran di dalamnya berkaitan dengan permasalahan sehari-hari.

Matematika mempunyai hubungan erat kaitannya dengan operasi hitung bilangan bulat. Operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat merupakan bagian yang terpenting dan mendasar dalam matematika sekolah. Dalam materi matematika hampir semua pokok bahasan yang dimuat mempunyai hubungan dengan operasi hitung bilangan bulat. Operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat merupakan bagian yang sangat penting dan mendasar dalam pembelajaran matematika sekolah.

Sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran matematika yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih memaknai materi pembelajaran, diperlukan suatu inovasi dalam mengembangkan pembelajaran agar menjadi menarik, dan mudah dipahami. Sehubung dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk mengembangkan media pembelajaran *MultiPly Cards* Berorientasi *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas II SD No. 2 Kapal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Kurangnya penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran atau fasilitas pendukung pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa menjadi kurang bermakna dalam memahami konsep dan mengaitkan suatu topik yang dipelajari siswa dengan topik baru yang akan dipelajari dalam pembelajaran matematika.
2. Kurangnya pemahaman siswa mengenai konsep matematika. Untuk menanamkan suatu konsep kepada siswa dalam pembelajaran yang hanya menggunakan buku sebagai sarana pembelajaran tidak akan cukup untuk memberikan konsep pemahaman matematika sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat menjelaskan konsep atau hubungan antara topik matematika yang membantu siswa mendapatkan proses pembelajaran yang maksimal untuk meningkatkan hasil belajar dari siswa.
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi membuat siswa dalam pemahaman konsep dan topik menjadi cepat melupakan. Hal yang telah dipelajari sehingga hasil belajar menjadi rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pembatasan masalah diperlukan agar penelitian ini terfokus. Penelitian ini dibatasi pada kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas II di SD No. 2 Kapal untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan menarik minat siswa dalam belajar. Dalam penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan media pembelajaran berupa kartu.

Kelayakan dari produk media pembelajaran *multiply cards* ini dapat diketahui dari review ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media

pembelajaran dan melalui uji coba perorangan. Sehubungan dengan uji coba kelompok kecil maupun uji coba lapangan tidak dilaksanakan dikarenakan situasi yang masih dalam keadaan pandemi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *Multiply Cards* berorientasi *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas II SD No. 2 Kapal Kabupaten Badung?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Multiply Cards* berorientasi *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas II SD No. 2 Kapal Kabupaten Badung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *Multiply Cards* berorientasi *Problem Based Learning* pada mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas II SD No. 2 Kapal Kabupaten Badung.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Multiply Cards* berorientasi *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas II SD No. 2 Kapal Kabupaten Badung.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian bermanfaat untuk memperkaya konsep-konsep, teori-teori dan cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu.

2. Manfaat Praktis

   Adapun manfaat praktis pada penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai kalangan yaitu :

   a. Bagi Siswa

      Pengembangan media pembelajaran *multiply cards* diharapkan membuat siswa menjadi memahami konsep pembelajaran pembelajaran operasi hitung sehingga mendapatkan hasil belajar yang meningkat.

   b. Bagi Guru

      Hasil dari penelitian ini dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

   c. Bagi Peneliti Lain

      Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan dan lebih menarik sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa kartu yang digunakan untuk pembelajaran matematika

pada materi operasi hitung. Media pembelajaran berupa kartu ini berfungsi sebagai fasilitas pendukung yang memudahkan guru dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih memahami materi. Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berupa kartu ini yaitu:

1. Produk ini berupa kartu pada mata pelajaran matematika yang memuat materi operasi hitug untuk kelas II SD No. 2 Kapal.
2. Media pembelajaran *multiply cards* kelas II sekolah dasar berorientasi *Problem Based Learning* yang dirancang menjadi media pembelajaran yang bersifat menyenangkan agar siswa lebih mudah dalam memahami operasi hitung.
3. Media pembelajaran matematika *multiply cards* yang dirancang mudah digunakan, menarik dan menyenangkan serta mudah dipahami oleh siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan untuk merancang media pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar pada operasi hitung dirasa cukup penting. Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dari guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan guru hanya terpaku pada buku pada pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran atau fasilitas pendukung pembelajaran yang membuat proses pembelajaran bermakna bagi siswa dan diperlukan variasi model yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran terkesan lebih menarik. Buku pembelajaran yang cenderung hanya menyampaikan langsung apa yang harus dipahami siswa tanpa mengaitkannya dengan konsep lain membuat proses pembelajaran kurang maksimal bagi siswa dan membuat siswa mudah untuk

melupakan materi pembelajaran. Hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Dengan kembangkan sebuah media berupa kartu dalam pembelajaran berorientasi *Problem Based Learning* yang tidak hanya menyampaikan materi secara langsung bagi siswa tetapi mengarahkan siswa untuk menghubungkan informasi yang telah dipelajari dengan informasi yang akan dipelajari akan membuat pembelajaran menjadi bermakna. Selain itu juga membuat siswa mampu memecahkan masalah terkait dengan materi yang dipelajari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

1 Asumsi Pengembangan

a. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berbentuk kartu yang memuat mata pelajaran matematika operasi hitung.

b. Tersediannya media pembelajaran *Multiply Cards* yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika sistem operasi hitung.

c. Media pembelajaran yang dikembangkan bertujuan agar lebih menarik minat siswa untuk belajar mudah dan digunakan oleh siswa kelas II di SD No. 2 Kapal

2 Keterbatasan Pengembangan

a. Pengembangan media pembelajaran *Multiply Cards* ini hanya terbatas sampai pada uji ahli dan uji coba perorangan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan, tidak dapat melakukan uji

coba untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kartu ke lapangan di masa pandemic seperti sekarang ini.

b. Pengembangan media *Multiply Cards* di dalamnya tentang materi operasi hitung.

1.10 Definisi Istilah

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan kesalahan penafsiran atau salah persepsi dalam mengartikan maka perlu adanya beberapa definisi istilah. Definisi istilah pada penelitian ini membahas mengenai istilah-istilah yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran *Multiply Cards* pada pembelajaran matematika operasi hitung yang berorientasi pada *Problem Based Learning*.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu produk dan validasi produk baru yang nantinya berguna dan bermanfaat pada pembelajaran di kelas.
2. Media *Multiply Card* dalam hal ini merupakan media utama yang berupa kartu dan dapat membelajarkan siswa pada suatu materi pembelajaran khususnya operasi hitung.
3. *Problem Based Learning* adalah pembelajaran berbasis masalah. Pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik.

4. Matematika merupakan disiplin ilmu yang dapat melatih kemampuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah sehari – hari.