

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan manusia yang berkualitas karena manusia dan pendidikan memiliki keterkaitan. Keterkaitan manusia akan pendidikan dapat dilihat dari kebutuhan manusia terhadap pendidikan selama manusia hidup. Tanpa adanya pendidikan, maka dalam menjalani kehidupan ini manusia tidak dapat berkembang dan sulit menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang ada. Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Munawar, 2012: 6) “mengartikan pendidikan sebagai upaya untuk mengajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani manusia agar dapat memajukan kesempurnaan dan menghidupkan manusia yang selaras dengan alam dan masyarakat”. Dengan demikian, pendidikan itu harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas, memiliki budi pekerti luhur, dan moral yang baik dalam hidup bermasyarakat.

Pendidikan yang terencana dan terarah dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya secara maksimal, baik aspek kognitif, aspek efektif, maupun aspek psikomotor. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam merubah tingkah laku dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik, karena tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan peserta didik menuju perubahan-perubahan tingkah laku yang terarah dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki agar bermanfaat untuk masa yang akan datang.

Tujuan pendidikan tersebut diperkuat dengan isi Undang-Undang No. 20 Tahun 2006 (dalam Asrotun, 2014: 1) tentang Sisdiknas Bab I Pasal I disebutkan bahwa,

Pendidikan adalah 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.

Berdasarkan uraian di atas sangatlah jelas bahwa sebagai seorang pendidik memiliki tanggung jawab yang tidaklah mudah dalam mewujudkan suasana belajar dan mengajar yang kondusif. Proses pembelajaran yang berlangsung biasanya tidaklah berjalan mulus sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan pendidik sebelumnya, tetapi adakalanya mengalami kesulitan atau hambatan di tengah proses pembelajaran yang berlangsung. Kesulitan tersebut dapat dialami oleh pendidik dalam proses mengajar atau pun dapat dialami oleh peserta didik dalam proses belajar.

Guru sebagai seorang pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam memahami setiap perubahan dan perkembangan yang terjadi di lingkungan sekitar, serta harus mampu menentukan berbagai strategi, metode, serta media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat Daryanto (2010: 12) yang menyatakan bahwa “dengan memerhatikan keberagaman dan keunikan proses belajar, ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar”. Dengan demikian, sangatlah jelas bahwa tercapainya suatu proses pembelajaran tergantung pada

guru dan siswa. Guru sebagai seorang pendidik harus mampu menarik minat siswa dalam belajar baik dalam penggunaan media pembelajaran maupun dalam pemilihan metode pembelajaran.

Kurangnya kreatifitas guru sebagai seorang pendidik dalam penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran akan membuat suasana pembelajaran membosankan, sehingga tanpa disadari mereka akan mengalami permasalahan yaitu berupa ketidak tercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai pendidik atau guru dituntut untuk memahami akan kebutuhan anak didik mereka, terutama dalam pelayanan dan penyampaian materi pelajaran. Sehingga, sangat diperlukan bagi pendidik untuk mengembangkan kreatifitas terutama dalam mengembangkan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2013: 10) “media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”.

Pencapaian proses belajar yang maksimal tidak harus disertai dengan perlengkapan yang menghabiskan banyak uang, tetapi lebih menekankan pada pengembangan kreatifitas guru dalam merancang dan memilih media pembelajaran yang baik digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar khususnya pada jenjang Sekolah Dasar dapat memotivasi siswa dan menumbuhkan minat belajar siswa terkait dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran membantu guru dalam menjelaskan suatu materi serta mempermudah siswa memahami suatu konsep materi yang telah disampaikan. Menurut Hamalik (dalam Supriyanta, 2015: 2). “pemakaian media

dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik”. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memberikan kemudahan pada siswa dalam memahami konsep materi suatu mata pelajaran lebih cepat.

Setiap mata pelajaran yang diajarkan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dalam mengajarkan materi pembelajaran tentu akan berbeda baik dilihat dari pemilihan strategi, metode, atau penggunaan media pembelajaran. Mata pelajaran Matematika selama ini dikenal sangat sulit baik yang dialami oleh siswa dalam belajar, maupun yang dialami guru dalam mengajarkannya. Dalam hal ini, guru dan siswa harus benar-benar mempersiapkan segala sesuatunya agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai maksimal.

Guru sebagai seorang pendidik dituntut untuk merancang perencanaan yang baik agar menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran matematika yakni merancang media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan konsep materi yang akan disampaikan, sehingga materi dapat diterima oleh siswa dengan mudah dan siswa dapat mengingat materi tersebut lebih lama serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya. Menurut Van de Henvel-Panhuizen (dalam Asrotun, 2014: 2), “bila anak belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari, maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika”. Tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran

dapat diukur dengan melihat kemampuan yang ditunjukkan siswa dalam memecahkan masalah terkait materi yang disampaikan serta dengan melihat hasil belajar siswa.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan di Kelas II SD Negeri Paterongan 1 Bangkalan, diketahui bahwa mata pelajaran yang sulit dipahami ialah mata pelajaran matematika. Apabila diadakan ulangan harian per pokok bahasan selalu hasil belajar matematika di bawah rata-rata mata pelajaran lainnya. Hasil belajar matematika siswa lebih rendah lagi pada pokok bahasan operasi hitung perkalian, perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka. Selain itu, jika diadakan tugas pekerjaan rumah, kebanyakan tugas siswa dikerjakan oleh orang tua atau saudara mereka, hal ini terbukti jika siswa diuji dengan soal yang sama mereka tidak bisa menjawab dan mengerjakan soal. Operasi hitung perkalian merupakan operasi hitung sebagai penjumlahan berulang. Perkalian bilangan yang hasilnya dua angka merupakan operasi hitung perkalian yaitu dengan penjumlahan berulang yang hasil dari perkaliannya berupa dua angka misalnya, 10, 11, 12, dan seterusnya.

Beberapa kemungkinan penyebab yang menjadi latar belakang rendahnya hasil belajar siswa dalam materi operasi hitung perkalian yaitu kurangnya kreatifitas guru dalam pemilihan metode pembelajaran, metode yang digunakan guru masih berupa metode pembelajaran ceramah dan mencatat yang monoton. Peran guru dalam proses belajar mengajar sebagai fasilitator masih kurang maksimal, guru lebih fokus pada penjelasan materi di depan kelas dan siswa bertindak sebagai penerima materi. Guru juga masih banyak bergantung pada buku, guru kurang mengoptimalkan bekerja bersama-sama, dan siswa

dianggap lulus tes atau dapat mengerjakan tes tanpa memperhatikan aspek lain. Selain itu, penggunaan media yang kurang tepat atau tidak menggunakan media sama sekali yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Padahal media sangat penting dan membantu dalam pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan pengembangan media yang dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa serta dapat lebih memperjelas konsep materi Matematika tentang Perkalian. Sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pengembang tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang berjudul Corong Berhitung untuk menjadi media pembelajaran Matematika Kelas II di SD Negeri Peterongan 1 Bangkalan. Media pembelajaran tersebut merupakan media pembelajaran tiga dimensi jenis visual. Daryanto (2010: 29) mengungkapkan bahwa “media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi”. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Jika pada media visual umumnya hanya mencakup gambar dan tulisan di papan tulis, pada media pembelajaran Corong Berhitung disajikan dalam bentuk tiga dimensi, artinya siswa dapat secara langsung mengoperasikan media tersebut untuk memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Sehingga, dengan menggunakan media ini, siswa memperoleh gambaran secara konkret bagaimana konsep perkalian yang benar. Selain itu melalui media ini juga dapat mengurangi penjelasan guru yang bersifat monoton, sehingga siswa tidak mudah

jenuh dengan proses pembelajaran dan materi yang disampaikan dapat tersampaikan.

Penggunaan media pembelajaran visual tiga dimensi dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan oleh Astuti (2013) dalam pengembangannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartun 3d Berbasis *Muvizu* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I di SD Lab School Unnes”. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran kartun 3D pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan 2 angka. Hal ini dilihat dari hasil validasi isi, tampilan, dan keefektifan prodak oleh ahli materi sebesar 97,8 % dinyatakan sangat baik, aspek media, tampilan, kualitas dan keefektifan media oleh ahli media sebesar 85,85% dinyatakan sangat baik dan hasil produk dan keefektifan oleh peserta didik sebesar 97,97% dinyatakan sangat baik. Berdasarkan penjelasan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran Kartun 3D Berbasis *Muvizu* dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa Kelas I SD Lab School Unnes terkait materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 2 angka.

Dari penjabaran uraian di atas, diperlukan alternatif pemecahan masalah untuk mengatasi kesenjangan yang terjadi melalui pengembangan media Corong Berhitung melalui sebuah pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Pada Mata Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas II SD Negeri Paterongan 1 Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat maka, kondisi nyata yang terdapat di SD Negeri Paterongan 1 Bangkalan khususnya pada mata pelajaran Matematika Kelas II adalah lemahnya kreatifitas guru dalam mengembangkan dan menggunakan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran Matematika. Selain itu, guru cenderung menggunakan metode pembelajaran ceramah dan mencatat, sehingga susana belajar terkesan monoton., siswa cenderung pasif, serta siswa tidak memahami konsep materi yang diajarkan dengan baik melainkan hanya dengan menghafal.

Berdasarkan paparan kondisi nyata tersebut, maka perlu dicapai kondisi ideal dalam proses pembelajaran Matematika dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran yang bertujuan agar siswa lebih aktif dan dapat memahami konsep perkalian. Kondisi ideal tersebut dapat tercipta dalam proses pembelajaran Matematika khususnya pada materi perkalian yang didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh siswa, efektif, efesien, dan memiliki daya tarik. Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah dikembangkan media pembelajaran Corong Berhitung pada mata pembelajaran Matematika Kelas II Materi Perkalian.

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran Corong Berhitung sebagai alternatif media pembelajaran

Matematika di SD Negeri Paterongan 1 Bangkalan yang efektif, efisien, dan memiliki daya tarik.

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Corong Berhitung merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang memvisualisasikan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang dalam bentuk pengoperasian langsung oleh peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep perkalian dalam menyelesaikan soal-soal perkalian sederhana.
2. Media pembelajaran Corong Berhitung tergolong dalam media pembelajaran tiga dimensi jenis visual yang merupakan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi, dapat langsung dioperasikan oleh siswa dalam mempelajari konsep perkalian.
3. Bahan bekas yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran Corong Berhitung ini antara lain; koran, tissu, botol air mineral, batu kerikil, kawat, kardus, lem lilin, lem kayu, triplek, dan cat. Pada pembuatan media pembelajaran ini juga membutuhkan alat yang digunakan untuk mempermudah dalam proses pembuatan media, alat tersebut antara lain; gunting, cutter, penggaris, tang, kuas, dan tembakan lem lilin.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok Kurikulum Tingkat Satuan (KTSP) tentang pokok bahasan perkalian hasilnya bilangan dua angka untuk peserta didik tingkat Sekolah Dasar Kelas II.

5. Media pembelajaran Corong Berhitung menggunakan konsep kasir sehingga, dapat dioperasikan langsung untuk menyelesaikan soal perkalian sederhana dengan dilengkapi kelereng, sebagai banyaknya bilangan dan laci sebagai tempat hasil akhir dari soal perkalian yang ingin diselesaikan.

1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan dari permasalahan yang dikemukakan di atas adalah sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah
 - a) Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif untuk menjadi masukan bagi pihak sekolah.
 - b) Media pembelajaran Corong Berhitung ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif di Sekolah Dasar (SD).
2. Bagi Guru
 - a) Pengembangan media pembelajaran Corong Berhitung akan mempermudah guru dalam penyampaian materi ajar.
 - b) Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan pedoman dan bahan pertimbangan bagi guru, dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan kenyamanan dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran, karena materi pelajaran disajikan dalam bentuk penggunaan secara langsung media pembelajaran Corong Berhitung, sehingga siswa lebih mudah memahaminya

serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat juga motivasi belajar Matematika.

4. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan ini dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran Corong Berhitung dapat digunakan pada mata pelajaran matematika materi perkalian Kelas II SD Negeri Paterongan 1 Bangkalan. Dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut:

1. Berhitung yaitu empat operasi dasar di dalam aritmetika dasar yang terdiri dari, penjumlahan, perkalian, pengurangan, dan pembagian. Namun, pada media ini, berhitung yang dimaksud hanya terbatas pada penjumlahan dan perkalian yang dapat diselesaikan dengan menggunakan media pembelajaran Corong Berhitung.
2. Media ini terbatas pada mata pelajaran Matematika dengan Standar Kompetensi/SK; melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka dan Kompetensi Dasar/KD; melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka yaitu perkalian 2×5 sampai dengan perkalian 10×9 . Keterbatasan perkalian ini, yang disesuaikan dengan subjek sasaran yaitu pada tingkat Kelas II Sekolah Dasar.
3. Media ini hanya diuji coba pada ahli, siswa Kelas II, dan hanya pada sampai uji pemakaian atau uji evaluasi lapangan.

4. Media ini tidak sampai pada tahap produksi massal, karena keterbatasan waktu, biaya, dan sebagainya. Pengembangan media ini hanya diproduksi sebanyak 3 buah diberikan kepada SD Negeri Paterongan 1 Bangkalan yang digunakan sebagai tempat penelitian, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Trunojoyo Madura, serta kepada pengembangan.

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati. Sebagai upaya untuk menghindari salah pengertian dalam pengembangan ini, maka perlu dijelaskan definisi operasional. Variabel-variabel yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini yaitu:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Melalui penggunaan media pembelajaran akan mempermudah seorang pendidik atau guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Corong Berhitung

Media pembelajaran adalah media pembelajaran tiga dimensi jenis visual yang dapat digunakan pada mata pelajaran matematika materi perkalian khususnya konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Media pembelajaran Corong Berhitung dilengkapi dengan bagian-bagian media

yang terdiri dari; corong, pilar, papan, laci, kelereng, angka gantungan, dan lain-lain yang menunjang dalam penggunaan media, agar mudah digunakan.

3. Mata Pelajaran Matematika

Matematika merupakan ilmu universal bagian dari ilmu pengetahuan yang di dalamnya berisi tentang ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya yang dapat berupa adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur yang digunakan dipenyelesaian masalah mengenai bilangan.

4. Materi Perkalian

Perkalian adalah operasi matematika penskalaan satu bilangan dengan bilangan lain. Operasi ini adalah salah satu dari empat operasi dasar di dalam aritmetika dasar (yang lainnya adalah penjumlahan, pengurangan, pembagian).

(Halaman ini Sengaja Dikosongkan)