

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Menurut Sudjana (dalam Rusman, 1989:28) belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan..

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan perlu dipelajari oleh seluruh siswa mulai dari jenjang SD, SMP, SMA, hingga jenjang perguruan tinggi. Matematika mempunyai peranan cukup besar dalam memberikan berbagai kemampuan kepada siswa untuk keperluan penataan kemampuan berpikir dan kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Matematika diberikan bertujuan untuk membekali peserta didik supaya dapat berpikir logis, kritis, analitis, sistematis, cermat, serta dapat mempergunakan pola pikir kreatif dalam kehidupan sehari-hari. (Sukamiyati, 2014:1)

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan kompleksnya tingkat berpikir siswa dalam pendidikan di Indonesia, dengan kemajuan tersebut menuntut guru atau pendidik untuk lebih memperhatikan hal ini. Oleh karena itu,

guru menjadi faktor yang sangat dominan dan paling penting dalam pendidikan. Selain itu dalam proses belajar mengajar guru juga harus memiliki kemampuan tersendiri, guna mencapai harapan yang dicita-citakan dalam melaksanakan pendidikan pada umumnya dan proses belajar mengajar pada khususnya.

Hal yang dapat dilakukan guru dalam usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan, antara lain yaitu harus menggunakan media sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar. Menurut Djamarah dan Zain (2010:137) “Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran”. Dengan bantuan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan perubahan pada hasil belajar siswa, membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi rangsangan kegiatan belajar, membantu keefektifan penyampaian pesan, meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, serta memadatkan informasi. Guru tidak lagi dominan di dalam kelas, melainkan siswa yang menjadi subjek belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Djamarah dan Zain (2010:136) “Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media”.

Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2013:4), menyatakan bahwa “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran”. Media sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran dipilih atas dasar karakteristik materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media pembelajaran dapat mengkomunikasikan materi pelajaran dengan lebih baik dan jelas. Media membantu siswa menyerap materi

pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran dengan baik. Tetapi jika penyampaian materi diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami sendiri melalui media maka pemahaman siswa diharapkan lebih baik. Media juga dapat menarik rasa ingin tahu pada diri siswa. Keingintahuan tersebut membuat anak lebih fokus terhadap pembelajaran dan memiliki rasa senang terhadap pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih media yang tepat.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan membantu meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa merupakan satu kesatuan yang saling mempengaruhi dan tidak terpisahkan. Motivasi siswa akan mempengaruhi aktivitas yang dilakukan. Jika motivasi siswa tinggi maka siswa akan menunjukkan ketekunaan, tidak mudah putus asa, dan lebih antusias dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, jika motivasi siswa rendah maka akan menunjukkan sikap acuh tak acuh, mudah putus asa, dan tidak perhatian terhadap materi. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sardiman (2010: 75), bahwa “Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang memberikan arah pada kegiatan belajar”.

Sekolah Dasar Negeri Tajungan kecamatan Kamal merupakan tujuan peneliti dalam mengembangkan pemanfaatan sistem belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Dilihat dari kondisi lembaga pendidikan

tersebut belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal, pemanfaatan media masih didominasi media sederhana seperti media papan tulis dan materi-materi pelajaran hanya bisa didapat siswa melalui guru. Hal ini akan mengakibatkan kurangnya minat belajar bagi siswa dan akan berpengaruh pada hasil belajarnya, karena dalam proses belajar sumber belajarnya hanya guru.

Permasalahan dalam pembelajaran tersebut perlu mendapat perhatian. Sebagai pihak yang terlibat langsung dalam pembelajaran, guru diharapkan melakukan inovasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan konsep kepada siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah berbentuk seperti balok besar dan terdapat corong-corong kecil di bagian atasnya. Media pembelajaran tersebut dinamakan Corong Berhitung. Media ini termasuk dalam media pembelajaran tiga dimensi. Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penilaiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya dimana benda asli itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif. Moedjiono (dalam Nurhaidayati 2008:17) mengatakan bahwa media

sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan, diantaranya yaitu: 1) memberikan pengalaman secara langsung; 2) penyajian secara konkrit; 3) dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksinya maupun cara kerjanya; 4) dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas; 5) dapat menunjukkan akar suatu proses secara jelas. Media tiga dimensi juga memiliki kelemahan yaitu tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar, dan perawatannya rumit.

Pengembangan sebelumnya yang mengembangkan media pembelajaran tiga dimensi telah dilakukan oleh Sari dengan judul penelitian, yaitu Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembelajaran Menjahit Celana Pada Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII Di SMPN 16 Yogyakarta. Hasil validasi ahli materi dan ahli media termasuk kategori layak dengan presentase 100%. Pada uji coba kelompok kecil kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) dengan 60% responden termasuk kategori sangat layak dan 35% responden termasuk kategori layak dan 5% responden termasuk kategori kurang layak. Sedangkan pada uji lapangan kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) dengan 69% responden termasuk kategori sangat layak dan 28% responden termasuk kategori layak dan 3% responden termasuk kategori kurang layak.

Pengembangan yang dilakukan oleh Kurniawan dengan judul penelitian, yaitu Penggunaan Media Presentasi Pembelajaran Berbasis Visualisasi Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 7 Semarang Tahun Pembelajaran 2012/2013. Hasil penelitian tersebut terdapat perbedaan hasil

belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 0,74 (74 %) dan hasil belajar siswa pada kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 0,55 (55 %).

Pengembangan juga dilakukan oleh Astuti dengan judul penelitian yaitu, Pengembangan Media Pembelajaran Kartun 3D Berbasis *Muvizu* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I Di SD Lab School Unnes. Hasil penelitian tersebut terdapat perbedaan efektifitas pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran kartun 3D dengan pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran kartun 3D. Perbandingan hasil pretest dan posttest yaitu t-hitung sebesar 5,15, dengan t-tabel untuk sejumlah 22 responden adalah 2,080.

Media pembelajaran Corong Berhitung yang sudah ada terbuat dari bahan-bahan sederhana, yaitu botol, karton, dan kardus sebagai bahan utamanya. Ini salah satu media pembelajaran yang diproduksi oleh PSBG (Pusat Sumber Belajar Gugus) di Indonesia sebagai alat bantu pembelajaran di Sekolah Dasar. Namun, pada penelitian ini dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat awet dalam jangka waktu panjang. Untuk pembuatan produk ini, Corong Berhitung akan dibuat dari bahan kayu dan triplek, tetap menggunakan botol bekas untuk bagian corong-corongnya, serta memberikan variasi warna yang lebih menarik agar siswa tertarik dalam menggunakan media pembelajaran tersebut dan materi yang disampaikan akan dengan mudah dipahami.

Corong Berhitung sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa pada materi berhitung dasar. Corong Berhitung sesuai untuk siswa sekolah dasar,

karena dalam penggunaannya Corong Berhitung disesuaikan dengan karakteristik materi dan siswa. Karakteristik berhitung dasar yang abstrak membuat materi ini sulit bagi siswa. Sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang masih pada tahap operasional konkret maka media pembelajaran Corong Berhitung dapat dijadikan sebagai media yang memudahkan siswa memahami konsep berhitung. Selain itu, Corong Berhitung juga disesuaikan dengan karakteristik siswa yang lain yaitu senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan kegiatan pembelajaran dapat lebih bervariasi dan memudahkan siswa memahami materi tersebut sehingga motivasi, minat, dan hasil belajar siswa diharapkan akan meningkat.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka penulis ingin mengembangkan Media Pembelajaran Corong Berhitung Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Materi Perkalian”

1.2 Permasalahan

Berdasarkan kondisi riil yang terdapat pada Sekolah Dasar Negeri Tajungan kecamatan Kamal, yaitu kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu penyampaian pesan atau informasi kepada peserta didik. Kondisi tersebut berpengaruh pada minat siswa yang cenderung bosan dengan penjelasan guru yang hanya menggunakan media sederhana, seperti papan tulis dan buku pegangan.

Melihat kondisi riil tersebut, kondisi ideal yang diharapkan oleh pengembang adalah adanya media pembelajaran dapat membantu penyampaian pesan atau informasi kepada peserta didik. Siswa juga cenderung tidak mudah bosan dan proses pembelajaran menyenangkan. Untuk mencapainya tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran Corong Berhitung pada mata pelajaran matematika kelas III materi perkalian.

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Corong Berhitung sebagai media pembelajaran yang berguna untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam mata pelajaran matematika kelas III sekolah dasar materi perkalian.

1.4 Manfaat Penelitian Pengembangan

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1) Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis mampu memberikan sumbangan terhadap mata pelajaran matematika terutama pada penggunaan media pembelajaran sebagai penyampai pesan atau informasi kepada peserta didik.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

- (1) Sebagai acuan untuk menjadikan guru termotivasi menyajikan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan guna menambah semangat para siswanya untuk belajar lebih giat melalui media pembelajaran.
- (2) Dapat memberikan solusi untuk guru dalam menjelaskan kepada peserta didik khususnya mata pelajaran matematika tentang perkalian.
- (3) Dapat mempermudah guru dalam memberikan pemahaman siswa melalui media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

b) Bagi Siswa:

- (1) Dapat memotivasi dan menarik minat siswa dalam belajar berhitung.
- (2) Dapat menimbulkan kesan siswa bahwa mata pelajaran matematika itu menyenangkan.
- (3) Dapat mempermudah siswa dalam belajar berhitung, yang awalnya abstrak dapat menjadi konkrit.

c) Bagi Peneliti:

- (1) Sebagai bahan/ gambaran bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan variasi desain produk yang berbeda.
- (2) Dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih awet dalam jangka waktu yang panjang.

- (3) Dapat memotivasi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran yang berbeda.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran Corong Berhitung. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai penyampai pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Selain itu sebagai sumber pembelajaran siswa kelas III sekolah dasar pada mata pelajaran matematika materi perkalian. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD dengan materi pokok perkalian.

Media diharapkan dapat memberikan perubahan siswa pada hasil belajar, membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi rangsangan dalam pembelajaran, serta memberikan pemahaman yang awalnya abstrak dapat menjadi konkrit khususnya pada materi perkalian.

1.6 Asumsi

Dapat mengembangkan media pembelajaran Corong Berhitung sebagai media pembelajaran yang berguna untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan dalam mata pelajaran matematika kelas III sekolah dasar materi perkalian. Media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa yaitu senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung.

Belajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah siswa mempelajari hal-hal yang abstrak menjadi konkrit. Maka dari itu media pembelajaran Corong Berhitung diharapkan dapat memberikan manfaat positif

kepada siswa, khususnya dalam belajar mata pelajaran matematika materi perkalian.

1.7 Keterbatasan Penelitian Pengembangan

- 1) Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall. Model ini terdiri dari sepuluh langkah, yaitu: *Research and Information Collecting, Planning, Develop Preliminary of Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Main Field Test, Operational Product Revision, Operational Field Testing, Final Product Revision*, dan *Dissemination and Implementation*. Pada tahap terakhir yaitu *Dissemination* atau desiminasi ini merupakan tahap penyebaran. Tahap ini dilakukan penyebaran pada kelas III Sekolah Dasar Negeri Banyuajuh 6 Kecamatan Kamal, yaitu mata pelajaran matematika materi perkalian. Akan tetapi tahap ini tidak dilakukan produksi massal. Alasan dari pernyataan tersebut karena mengingat kurangnya waktu, tenaga, dan biaya yang dibutuhkan untuk membuat produk secara massal.
- 2) Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran Corong Berhitung untuk mata pelajaran matematika materi perkalian kelas III sekolah dasar.
- 3) Media pembelajaran Corong Berhitung ini terdiri dari 15 buah corong. Ini berarti hanya dapat melakukan operasi hitung perkalian 1-15.

1.8 Definisi Operasional

1.8.1 Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Berkaitan dengan proses belajar siswa, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian, salah satu alat peraga yang dapat membantu proses pembelajaran dengan lancar adalah Corong Berhitung.

1.8.2 Media pembelajaran Corong Berhitung

Media pembelajaran Corong Berhitung adalah media pembelajaran matematika yang dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi perkalian. Penggunaan media Corong Berhitung ini merupakan media pembelajaran yang tepat untuk siswa sekolah dasar, khususnya dalam belajar berhitung. Dikatakan tepat untuk siswa sekolah dasar karena memiliki karakteristik yang khas yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan, melakukan/ memperagakan sesuatu secara langsung.

1.8.3 Minat belajar

Minat belajar merupakan suatu keinginan yang timbul atau muncul dari dalam diri siswa. Apabila tidak ada tindakan yang dilakukan oleh guru, maka akan sulit dalam meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu corong berhitung dikemas semenarik mungkin agar siswa dapat termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga diajak atau terlibat langsung dalam penggunaan media Corong Berhitung. Karena media tersebut dipadukan dengan unsur bermain. Jadi

pemberian materi dilakukan dengan bermain sambil belajar. Sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajarannya, lebih tertarik dan meningkatkan minat belajarnya. Dengan demikian siswa menjadi tidak mudah bosan dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar serta materi yang diajarkan akan mudah tersampaikan dan dipahami oleh siswa.

1.8.4 Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari disetiap jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA sampai jenjang perguruan tinggi. Matematika sangat membantu dan dibutuhkan pada bidang studi atau ilmu-ilmu yang lain. Matematika berkaitan dengan konsep – konsep abstrak, sehingga pemahamannya membutuhkan daya nalar yang tinggi, dibutuhkan ketekunan, keuletan, perhatian dan motivasi yang tinggi untuk dapat memahami materi pelajaran matematika.

1.8.5 Perkalian

Perkalian merupakan proses aritmatika dasar di mana satu bilangan dilipatgandakan sesuai dengan bilangan pengalinya. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang.