

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di sekolah memiliki peran krusial dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Sekolah berfungsi sebagai institusi yang menerima siswa dan mengembangkan kemampuan, pikiran, serta keterampilan mereka. Di dalam sekolah, siswa terlibat dalam interaksi saat melakukan kegiatan belajar dan mengajar. Proses belajar adalah usaha individu untuk mendapatkan pengetahuan baru melalui pengalaman yang didapat dari berinteraksi dengan sekitarnya. Selaras dengan pendapat Lubis (2021) belajar merupakan perubahan tingkah lakuyang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang aspek kehidupan atau pengalaman. Selain itu, proses belajar juga bisa diartikan sebagai perubahan perilaku individu yang cukup stabil atau tahan lama, seperti dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari tidak mampu menjadi mampu, dan lain-lain.

Dalam proses belajar di sekolah dasar, beberapa mata pelajaran diajarkan kepada siswa untuk mereka pelajari dan kuasai, salah satunya matematika. Matematika adalah lmu yang mencakup logika, bentuk, struktur, ukuran, dan berbagai konsep yang saling terkait. Agar pembelajaran matematika efektif, penting untuk dilakukan dengan metode yang benar dan mampu mendorong partisipasi siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok. Banyak siswa berpikir bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan (Belinda, 2023).

Matematika dan aktivitas manusia seperti himpunan yang tidak saling lepas, keduanya saling mempengaruhi hingga terjadinya perkembangan di segala aspek (Siregar & Dewi, 2022). Matematika merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak usia sekolah dasar (SD). Pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut Piaget, anak SD lebih mudah memahami konsep yang bersifat nyata dari pada abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika sangat penting untuk membantu siswa menghubungkan materi dengan kehidupan mereka sehari-hari (Nabila, 2021).

Media konkret adalah benda-benda yang dapat menjadi perantara untuk menyampaikan pesan melalui pembelajaran dari guru kepada siswa. Media pembelajaran yang dapat diamati secara langsung oleh panca indra dan dapat ditemukan dengan mudah (Setiawan, 2018). Dengan media ini, siswa dapat belajar matematika secara aktif dan bermakna. Proses pembelajaran yang optimal bagi peserta didik yaitu dengan melibatkan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi yang dimanfaatkan oleh pendidik agar peserta didik memahami materi secara optimal (Sapriyah, 2019). Dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013 Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 bahwa proses pembelajaran dalam suatu pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, dan menyenangkan serta memotivasi siswa untuk aktif, dan memberikan ruang kreativitas, memberikan ruang kreativitas, dan kemandirian peserta didik yang sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki serta perkembangan psikologis dan fisik peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III pada tanggal 04 September 2023 mendapatkan hasil bahwa guru mengalami kesulitan pada perubahan kurikulum yang terdapat di setiap pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan media seadanya. Media yang sering digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas III yaitu berupa cetakan gambar-gambar, peta, globe, serta alat peraga matematika. Guru juga mengungkapkan bahwa media yang digunakan kurang memadai dan tidak menyesuaikan kebutuhan siswa terutama pada pelajaran matematika. Karena matematika membutuhkan penanaman konsep yang bersifat konkret, dikarenakan pada materi tersebut memuat tentang logika dan perhitungan. Salah satu materinya adalah pembagian sedangkan media yang ada di sekolah kurang membantu siswa dalam kegiatan belajar, karena jumlahnya yang terbatas. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada pembelajaran matematika yang menunjukkan nilai siswa rendah pada materi pembagian, dimana hanya 55, 26 % siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 68 yang terlampir pada Lampiran 5 . Pembagian adalah salah satu operasi dasar dalam matematika yang penting untuk dikuasai. Hal ini karena pembagian sering dipakai dalam berbagai topik di pelajaran matematika yang akan datang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, UPTD SDN Demangan 1 memiliki beberapa kendala berkenaan dengan media yang ada di sekolah, yaitu terbatasnya penyediaan media sesuai dengan jumlah kebutuhan siswa, sehingga tidak dapat digunakan secara bersamaan, serta minimnya media yang mampu menarik perhatian siswa agar lebih fokus dalam menerima materi. Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang proses belajar, karena

keberadaannya dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga hal itu dirasa menjadi kelemahan dalam penyampaian materi.

Berdasarkan observasi dalam pemberian angket dari 38 siswa setelah diberikan angket pada tanggal 6 September 2023 yaitu 76% siswa lebih cepat mengerti materi dengan menggunakan media pembelajaran. 79% siswa menyukai media pembelajaran yang nyata atau konkret. Dan 58% siswa menyukai media yang memiliki bunyi atau suara. Dengan menghadirkan media yang belum pernah dilihat oleh siswa di sekolah dapat meningkatkan minat mereka karena rasa ingin tahu yang muncul.

Dalam kegiatan belajar, penting untuk memiliki media yang cocok dengan materi yang ingin diajarkan, supaya informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan dipahami dengan mudah oleh para siswa. Menurut Laili (2018) diperlukan sebuah inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan melibatkan mereka secara langsung, sehingga dengan penggunaan media tersebut nantinya mampu membantu siswa untuk memahami konsep pembagian dengan baik. Inovasi yang dikembangkan oleh peneliti adalah alat nyata berupa papan hitung lengkap dengan kepingan. Pemilihan media pembelajaran ini dibuat bukan tanpa alasan. Dibuktikan dengan penelitian terdahulu, media papan keping merupakan media yang dapat memotivasi siswa agar menyukai materi pembelajaran karena disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga dapat menimbulkan keaktifan dan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi (Laili, 2018). Selain itu, media papan keping mudah digunakan oleh guru maupun siswa baik di dalam kelas maupun diluar kelas, serta dapat meningkatkan keterampilan

berhitung dan membuat pembelajaran lebih konkret. Papan keping berfungsi sebagai media visual non proyeksi yang dapat ditampilkan dengan jelas langkah demi langkah, yang dapat merangsang minat anak untuk belajar, meningkatkan motivasi belajar, mempercepat proses perhitungan siswa, dan menyajikan pesan dengan lebih jelas tanpa terkesan verbalistis (Laili, 2018). Tujuan dari penggunaan keping berbentuk persegi panjang adalah untuk membantu siswa dalam memahami operasi pembagian secara nyata dengan lebih mudah. Papan keping ini juga memungkinkan semua indera siswa terlibat, termasuk indera peraba, serta memberi mereka kesempatan untuk merasakan situasi yang sebenarnya.

Berikut yang dapat dijadikan pertimbangan terkait pengembangan media pembelajaran papan keping; Penelitian terdahulu terkait media pembelajaran menggunakan media papan keping telah dilakukan peneliti sebelumnya yaitu dilakukan oleh Suharmanto (2014). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media untuk belajar telah mendapatkan reaksi positif, di mana lebih dari 90% siswa merasakan bahwa papan hitung dapat membantu mereka dalam menghitung pembagian dengan lebih cepat dan mudah. Tujuan dari penelitian ini adalah agar papan hitung dapat meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari matematika. Penelitian ini dan yang sebelumnya memiliki kesamaan karena keduanya menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan dari Borg dan Gall, dan keduanya menggunakan media papan untuk membahas materi pembagian. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret sangat membantu siswa dalam memahami materi tentang pembagian. Salah satunya menggunakan media papan yang didesain dengan menarik sehingga membuat siswa dapat terfokus pada proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media papan keping yang dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar yang sesuai. Setelah mendapatkan penilaian dari ahli materi, papan keping yang telah dikembangkan dapat dianggap valid dan layak untuk digunakan membantu siswa dalam proses belajar. Dapat disimpulkan hasil penelitiannya media papan keping cocok dijadikan sebagai inovasi pengembangan media dalam materi pembagian dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pembagian. Hal ini dikarenakan media papan keping merupakan media yang dapat memotivasi siswa agar menyukai materi pembelajaran karena disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga dapat menimbulkan keaktifan dan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi (Laili, 2018). Selain itu, media papan keping dapat dijadikan sebagai alat belajar yang valid dan layak digunakan dan dikembangkan.

Media papan keping memiliki beberapa keunggulan diantaranya yaitu alat dan bahannya sederhana dan terjangkau, cara pembuatannya tidak sulit, memiliki bentuk yang simpel dan mudah dipahami oleh siswa dan guru. Serta dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan minat, dan memotivasi mereka untuk belajar. Dengan ini, media ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Laili, 2018). Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu, media papan keping bisa menjadi sebuah inovasi dalam mengajar untuk menyelesaikan masalah yang ada pada materi pembagian. Oleh karena itu, penelitian akan dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Keping Di Kelas III di SDN Demangan 1 Bangkalan”. Diharapkan media ini dapat membantu proses penyampaian konsep pembagian agar siswa dapat menerima materi dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

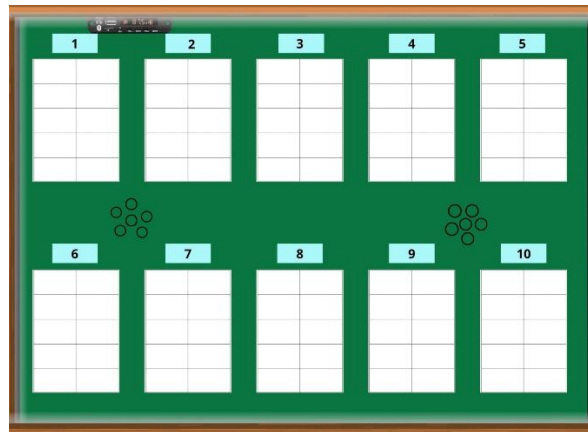
1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran papan keping untuk siswa kelas III SDN Demangan 1 Bangkalan?
2. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran papan keping untuk siswa kelas III SDN Demangan 1 Bangkalan?
3. Bagaimanakah kemenarikan media pembelajaran papan keping untuk siswa kelas III SDN Demangan 1 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, maka dapat diketahui tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran papan keping untuk siswa kelas III SDN Demangan 1 Bangkalan dilihat dari validasi ahli.
2. Mengetahui keefektifan media papan keping untuk siswa kelas III SDN Demangan 1 Bangkalan dilihat dari respon guru dan siswa.
3. Mengetahui kemenarikan media papan keping untuk siswa kelas III SDN Demangan 1 Bangkalan dilihat dari hasil belajar kognitif siswa dan aktivitas siswa dan guru.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan



Gambar 1.1 Rencana desain papan keping

Produk pengembangan dalam penelitian ini dirancang seperti gambar 1.1 dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa benda visual non proyeksi yaitu media papan keping yang bersifat nyata untuk siswa kelas III materi pembagian.
2. Papan Keping terbuat dari kayu papan berukuran 80 cm x 45 cm.
3. Pada bagian atas kolom terdapat nomor yang menunjukkan hasil pembagian.
4. Barisan kepingan terbuat dari kertas yang dilapisi bahan akrilik yang jumlahnya ada 10 baris.
5. Tersedia 100 keping berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep yang terbuat dari bahan *Yellow Board*.
6. Komponen gambar pada media ini meliputi gambar kartun Upin dan Ipin, angka, serta tulisan judul media.
7. Komponen audio dalam media papan keping meliputi suara rekaman peneliti dan suara kartun Upin dan Ipin menggunakan kartu memori dengan susunan

bahan dua buah baterai, dua buah speaker, satu mesin power, tombol-tombol pengopersasian, kabel penghubung serta kabel USB untuk menambah daya.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Materi yang akan dibahas hanya pada materi dasar pembagian
2. Media papan keping pembagian yang dikembangkan hanya dibuat untuk lingkup SDN Demangan 1 kelas III.
3. Media papan keping yang dibuat memiliki batasan pembagiannya maksimal 10, hasil baginya maksimal 10 dan hasil baginya hanya bilangan bulat 1 sampai 10.
4. Pengembangan media hanya menggunakan Sembilan tahap yaitu 1) identifikasi potensi dan masalah, 2) pengumpulan data 3) perancangan produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi akhir produk.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dengan papan keping pembagian dilakukan untuk membantu siswa kelas III dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan. Berikut adalah beberapa alasan mengapa pengembangan papan keping itu penting:

1. Bagi guru
 - a. Membantu guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik antusias saat pembelajaran matematika.

- b. Sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar mudah diterima oleh peserta didik

2. Bagi siswa

Membantu siswa dalam mengerti pelajaran matematika tentang pembagian dengan cara yang menyenangkan menggunakan papan keping.

3. Bagi sekolah

- a. Dapat menjadi bahan pertimbangan atau dasar bagi sekolah, serta sebagai acuan dalam mengembangkan aspek-aspek yang berkaitan dengan pembelajaran yang fokus pada pemahaman konsep materi bagi siswa.
- b. Dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan kurikulum merdeka kelas III SDN Demangan 1 Bangkalan pada materi pembagian dasar.

4. Bagi peneliti

- a. Memberikan pengalaman serta pengetahuan baru tentang budaya melalui pembelajaran matematika.
- b. Penelitian yang dilakukan dapat dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan penelitian yang akan dilakukan orang lain.

1.7 Definisi Istilah

Pengertian dari istilah dalam pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan usaha untuk menciptakan dan memvalidasi sebuah produk model. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan serta teori pendidikan yang telah ada, atau untuk menghasilkan suatu produk baru.

2. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran, yang kemudian diterima oleh pikiran, emosi, dan kemampuan siswa, serta membantu proses belajar. Penting untuk menyesuaikan penggunaan alat pembelajaran dengan konsep yang ada, sehingga pendidik harus mampu menciptakan alat pembelajaran yang efisien.
3. Papan keping merupakan media pembelajaran berbentuk persegi yang didesain dengan tambahan kepingan persegi panjang untuk mendukung proses penyampaian materi sebagai alat untuk memahami konsep pembagian dasar. Manfaat media papan keping adalah apabila digunakan secara efektif dapat meningkatkan daya ingat, memudahkan proses mengingat, melatih kemandirian, serta meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa.
4. Pembagian merupakan proses yang melibatkan dua angka, yakni satuan dan puluhan. Dalam menyelesaikannya, kita mengikuti aturan khusus yang menggunakan pengurangan yang dilakukan secara berulang.