

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak setiap warga Negara, sebagaimana tercantum dalam Undang- Undang Dasar pasal 31 yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan” (UU RI tahun 2003). Pendidikan sangat penting dan harus dipenuhi oleh setiap orang, hal ini berhubungan dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang- Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (1) 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Untuk membangun suatu Bangsa yang hebat dan cerdas maka diperlukan generasi-generasi yang cerdas, berwawasan luas, terampil dan berkualitas.

Tujuan dari pendidikan di Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan berupaya untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU RI No. 20 tahun 2003). Tujuan pendidikan dapat tercapai melalui berbagai proses pendidikan. Proses pendidikan selalu berhubungan dengan pembelajaran dan peranan guru dalam

menyampaikan materi pada peserta didik. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran guru harus mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi semangat dalam belajar dan mau terlibat dalam proses pembelajaran, agar pembelajaran tersebut menjadi efektif.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala 2013:61). Jika proses komunikasi antara guru dengan siswa berjalan dengan baik, maka tujuan pembelajaran akan mudah untuk dicapai. Namun seringkali dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi yang terjadi akibat materi pelajaran atau pesan yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien.

Keabstrakan matematika relatif tidak mudah untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar pada umumnya. Siswa sekolah dasar (7-8 tahun hingga 12-13 tahun), menurut teori kognitif Piaget termasuk pada tahap operasional konkret. Anak sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak (Susanto 2013:184). Seorang guru seharusnya lebih inovatif dan kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat dipahami oleh siswa. Pembelajaran matematika di sekolah dasar juga merupakan tahap penanaman konsep, sehingga siswa akan lebih baik jika diajarkan dengan hal-hal yang bersifat konkret, salah satunya dengan penggunaan metode dan media pembelajaran yang baik dan sesuai, hal ini sejalan dengan pendapat Nurtamam, Sari dan Nisa' (2013:65) bahwasannya dalam pembelajaran

matematika SD, agar bahan pengajaran yang disampaikan menjadi lebih mudah dan dipahami siswa, diperlukan alat bantu pembelajaran yang disebut dengan media.

Hasil pengamatan saat observasi di SD Negeri Gili Timur 2 pada hari Kamis, tanggal 9 Februari 2017 saat pembelajaran matematika, guru hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pelajaran pada siswa. Saat pembelajaran matematika guru lebih banyak berperan sebagai informan bagi siswa, sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Interaksi guru dengan siswa hampir tidak ada, keadaan seperti ini membuat siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang hanya didominasi oleh guru, sehingga menyebabkan siswa kurang dapat menerima apalagi memahami materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas masih kurang bahkan dapat dikatakan bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran pada pelajaran matematika. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa terutama pada pelajaran matematika banyak nilai siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Hasil wawancara yang dilakukan pada hari yang sama, menurut wali kelas 4 di SD Negeri Gili Timur 2, guru tidak pernah menggunakan media pada pembelajaran matematika, sehingga nilai siswa banyak yang dibawah KKM. Diantaranya pada materi hitung campuran bilangan bulat. Banyak siswa yang masih bingung dengan materi yang dijelaskan oleh guru. Siswa masih belum mengerti konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat serta tidak bisa mengerjakan soal yang berkaitan dengan hitung campuran bilangan bulat.

Hasil observasi dan wawancara di atas, dapat dianalisis bahwa keterbatasan media pada pembelajaran matematika di SD Negeri Gili Timur 2 menjadi masalah yang perlu diperhatikan. Tanpa media pembelajaran, siswa akan sulit untuk memahami konsep dan mengerjakan soal pada materi hitung campuran bilangan bulat yang dijelaskan oleh guru. Salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti adalah dengan mengembangkan suatu media yang dapat digunakan untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami konsep hitung campuran bilangan bulat dan dapat memotivasi siswa untuk belajar materi hitung campuran bilangan bulat.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhlisah (2015) dengan tujuan mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan alat peraga corong berhitung dan hasil belajar siswa di kelas kontrol tanpa menggunakan alat peraga corong berhitung pada materi operasi perkalian bilangan bulat di kelas III SD Negeri Kebun Bunga 6 Banjarmasin Tahun pelajaran 2014/2015, menunjukkan bahwa alat peraga corong berhitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata yaitu 82,17 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 70,48. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa alat peraga corong berhitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Agustini (2016) dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran corong berhitung pada mata pelajaran

matematika materi perkalian kelas II SD Negeri Paterongan 1 Bangkalan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Jenis data adalah kualitatif deskriptif dan statistik kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) angket validasi dan buku panduan penggunaan media corong berhitung hasil validasi ahli bahasa dengan presentase 99%; 2) presentase hasil validasi ahli materi 91%; 3) presentase hasil validasi ahli media 85%; 4) presentase hasil validasi ahli desain 81%; 5) uji coba produk/ evaluasi kelompok kecil memperoleh presentase 86%; dan 6) hasil uji coba pemakaian/ evaluasi lapangan memperoleh presentase 91%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media corong berhitung sangat layak digunakan pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas II di SD Negeri Paterongan 1 Bangkalan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pada peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa media teks, audio, visual, manipulatif, video, *people*. Penggunaan media akan berpengaruh terhadap kegiatan siswa selama proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kondisi siswa, sehingga diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini, menggunakan media yang diberi nama corong berhitung yang nantinya bisa digunakan pada materi hitung campuran bilangan bulat. Fungsi dari media corong berhitung yaitu untuk mempermudah siswa dalam memahami

dan mengerjakan soal-soal yang ada pada materi hitung campuran bilangan bulat, selain itu dengan menggunakan media corong berhitung diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif saat proses pembelajaran dan bisa memberikan pengalaman yang nyata pada siswa serta memotivasi guru agar lebih inovatif dan kreatif saat proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin melakukan pengkajian penyelesaian permasalahan melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung pada Pembelajaran Matematika Materi Hitung Campuran Bilangan Bulat Kelas IV SD Negeri Gili Timur 2”.

1.2 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas, tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

- 1) Mengembangkan media pembelajaran corong berhitung pada pembelajaran matematika materi hitung campuran bilangan bulat kelas IV SD Negeri Gili Timur 2.
- 2) Mengembangkan instrumen pembelajaran yang sesuai dengan media corong berhitung pada pembelajaran matematika materi hitung campuran bilangan bulat kelas IV SD Negeri Gili Timur 2.

1.3 Spesifikasi Produk

Media pembelajaran ini bernama corong berhitung yang digunakan pada materi hitung campuran bilangan bulat. Media ini dikembangkan dari corong berhitung yang digunakan pada materi perkalian. Media corong berhitung ini

memiliki spesifikasi khusus. Adapun spesifikasi dari media corong berhitung ini adalah sebagai berikut:

- a) Media corong berhitung berbentuk 3 dimensi sehingga media ini dapat dilihat siswa dari berbagai arah. Bahan-bahan yang digunakan mudah didapatkan seperti: corong, kaca akrilik (bening dan gelap), kelereng, dan skotlet.
- b) Bagian bawah Media ini terbuat dari kaca akrilik bening yang diberi skotlet hitam berbentuk persegi 6 yang berfungsi sebagai laci tempat jatuhnya kelereng dari pipa, terdapat 2 pipa yang terbuat dari kaca akrilik bening berukuran 2cmx2cmx60cm, dan pada bagian belakang pipa terdapat lemari penyimpanan yang terbuat dari kaca akrilik gelap sebagai tempat penyimpanan buku panduan serta alat-alat yang digunakan untuk media dengan ukuran 25cmx15cmx50cm. Pada bagian atas terdapat corong yang berfungsi sebagai tempat memasukkan kelereng pada pipa. Media ini menggunakan kelereng 2 warna sebagai lambang dari bilangan positif dan bilangan negatif, ukuran media corong berhitung cukup besar sehingga dapat dilihat oleh siswa yang duduk dibelakang.
- c) Media corong berhitung digunakan pada materi hitung campuran bilangan bulat. Media ini juga dapat dipergunakan untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Penyampaian materi dengan menggunakan media corong berhitung ini dapat menarik perhatian siswa dan pembelajaran akan lebih aktif.
- d) Media corong berhitung ini dapat digunakan oleh guru maupun siswa. Petunjuk penggunaan media dan alat-alat media diletakkan pada lemari kaca

yang terdapat pada bagian belakang media, yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menggunakan media ini. Media corong berhitung juga memiliki kelebihan yaitu dapat diletakkan di atas bangku..

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk orang lain dalam bidang pendidikan diantaranya:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pelajaran matematika. Penelitian ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika serta menjadi salah satu referensi media pengembangan dalam pelajaran matematika yang berguna untuk pendidikan.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik tentang materi hitung campuran bilangan bulat sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar sehingga siswa menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran dan merasa senang saat pembelajaran matematika. Media corong berhitung ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi hitung campuran bilangan bulat

dan dapat mempermudah siswa untuk mengerjakan soal hitung campuran bilangan bulat.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah keterampilan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran matematika yang efektif dan menarik. Media corong berhitung ini dapat meningkatkan kualitas siswa di sekolah yang nantinya dapat meningkatkan kualitas sekolah.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Martin dan Bhaskarra dalam kamus Bahasa Indonesia (2002:71) mengatakan asumsi adalah dugaan yang diterima sebagai dasar, landasan berpikir karena dianggap benar. Sugiyono (dalam Saputra, 2017) menyatakan bahwa dalam penelitian asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya, yang dianggap benar tanpa harus dibuktikan kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti. Asumsi dalam penelitian ini dapat dikemukakan yaitu pengembangan media pembelajaran corong berhitung dapat digunakan pada pembelajaran matematika materi hitung campuran bilangan bulat di SD Negeri Gili Timur 2.

Keterbatasan penelitian pengembangan media corong berhitung diuraikan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran corong berhitung ini hanya digunakan pada materi operasi hitung campuran bilangan bulat pada kelas IV semester genap.
- b. Hanya dapat digunakan pada sekolah yang menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

- c. Penelitian ini hanya sampai pada tahap revisi produk tahap akhir.

1.6 Definisi Operasional

Definisi Operasional dalam pengembangan media corong berhitung pada materi hitung campuran bilangan bulat kelas IV diuraikan sebagai berikut:

- a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran oleh guru kepada siswa untuk merangsang perhatian, minat, dan pikiran siswa saat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- b. Media Corong Berhitung

Media corong berhitung adalah media pembelajaran 3 dimensi yang berbentuk balok, sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk membangun kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mempermudah penyampaian materi hitung campuran bilangan bulat sehingga pembelajaran lebih menarik.

- c. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang logika, mengenai bentuk, susunan besaran dan konsep-konsep yang erat representasinya dengan simbol sehingga memerlukan pembuktian yang logis