

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan rangkaian dari keseluruhan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu aktivitas belajar dan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru yang bertujuan untuk memperoleh sebuah pengetahuan. Pendidikan yang terjadi di sekolah diharapkan dapat membawa sebuah perubahan dan ketidaktahuan menjadi mengetahui hal-hal yang belum dipelajari oleh siswa sebelumnya. Pendidikan dapat terlaksana di berbagai tempat sebagai contoh di Sekolah Dasar adalah merupakan pendidikan formal jenjang paling dasar di Indonesia, yang ditempuh dalam waktu selama 6 tahun dengan jenjang dari mulai kelas I sampai kelas VI. Kita semua mungkin tidak merasa asing dengan istilah belajar pembelajaran karena hal ini tidak terbatas penggunaannya dalam kegiatan formal pendidikan di sekolah akan tetapi juga dipergunakan untuk menyatakan sebuah aktivitas dalam keseharian yang berkenaan dengan upaya untuk mendapatkan informasi, pengetahuan atau keterampilan baru yang belum diketahui dan untuk memperluas, memperkokoh pengetahuan tentang sesuatu yang belum dimiliki sebelumnya (Aunurrahman, 2014:32).

Menurut Susanto (2013:183) matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal. Sebagai guru kita perlu menyadari untuk tujuan akhir dari belajar

matematika adalah pemahaman terhadap konsep-konsep matematika yang relatif abstrak. Pembelajaran matematika seharusnya merujuk pada permasalahan kontekstual yang mengaitkannya dengan situasi dunia nyata di sekitar siswa atau dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dilakukan agar konsep matematika dapat dikuasai siswa dengan lebih mudah. Pembelajaran matematika akan terasa dan lebih bermakna bagi siswa jika keterkaitan penerapan antara materi yang dipelajari dengan realita dalam kehidupan sehari-hari.

Belajar matematika merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya, karena dengan adanya belajar matematika kita akan belajar secara kritis, kreatif dan aktif. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu menurut Susanto (2013:183). Pada usia siswa sekolah dasar (7-8 tahun hingga 12-13 tahun), menurut teori kognitif Piaget termasuk pada tahap operasional konkret, dalam kurikulum Depdiknas 2004 disebutkan bahwa standar kompetensi matematika disekolah dasar yang harus dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran bukanlah penguasaan matematika, namun yang diperlukan ialah dapat memahami dunia sekitar, mampu bersaing dan berhasil dalam kehidupan (Susanto 2013: 184).

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 2 di SDN Banyuajuh 05 Kamal, pada tanggal 05 September 2017, diketahui bahwa pada mata pelajaran matematika, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dan pemberian soal yang ada pada buku paket dan soal dari guru tanpa adanya

penggunaan media, sehingga siswa tidak dapat mengalami semangat dalam proses belajar mengajar di dalam kelas dalam pembelajaran matematika dikarenakan masih berfokus dengan guru. Interaksi pada saat pembelajaran masih bersifat satu arah antar guru dan siswa. Ada beberapa anak kurang semangat dengan materi yang diajarkan dan sering bermain disaat pembelajaran di berikan dan merasa bosan ketika diberikan penugasan individu dan kelompok. Ketika guru menyuruh siswa berdiskusi kelompok hanya beberapa siswa yang aktif mengerjakan. Selain itu guru tidak menggunakan media pada saat pembelajaran sehingga siswa merasa bosan, jenuh dan tidak peduli, sehingga pemahaman siswa pada materi pembelajaran matematika tergolong rendah.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, guru menggunakan media pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut, karena guru dapat dikatakan sebagai komponen yang sangat menentukan dalam implementasi proses pembelajaran di dalam kelas sebagai unsur mikro dari suatu keberhasilan pendidikan, baik ketika guru menggunakan metode maupun media pembelajaran. Peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berhitung, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dalam usia sekolah dasar. Akhirnya peneliti menemukan alternatif dalam suatu pemecahan masalah tersebut, dimana peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media apron hitung, dimana media apron hitung ini akan berisi angka yang akan ditempelkan pada apron. Selain itu, dengan menggunakan media apron hitung ini akan mempermudah pemahaman materi yang akan diajarkan kepada siswa, dimana kebanyakan kita lihat pada

karakteristik siswa SD yang masih banyak terbawa dalam sifat anak-anak mereka apalagi pada siswa kelas rendah. Bagi siswa yang masih senang dan asyik dengan dunia bermain dibandingkan saat belajar didalam kelas, maka peneliti mengambil kesempatan untuk cara siswa yang efektif dan untuk mengajak siswa dalam memperoleh sebuah pembelajaran yang layak didalam kelas.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar mengajar di samping adanya beberapa faktor yang juga berpengaruh pada proses belajar mengajar di antaranya adalah guru, siswa, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran dan juga sarana dan prasarana. Media pembelajaran sebagai alat bantu dan alat peraga guru untuk meningkatkan proses belajar mengajar di dalam kelas II, mempermudah dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran sehingga informasi akan tersampaikan dan terlaksana dengan baik dan maksimal.

Media apron hitung adalah merupakan permainan edukasi untuk melatih dalam berhitung pada anak-anak melalui permainan edukatif. Media apron hitung berisi materi-materi yang dapat mempermudah dalam proses pembelajaran. Media apron hitung ini berisi materi mengurutkan bilangan sampai 500. Materi ini dimodifikasi dengan bentuk gambar yang berwarna dan berisi materi yaitu dengan nilai-nilai bilangan yang sederhana. Dengan menggunakan apron hitung ini dapat menarik minat siswa dan proses pembelajaran akan berkesan dan menyenangkan,

sehingga semua siswa aktif dalam belajar karena mereka terlibat dalam permainan dan pada akhirnya minat proses belajar siswa dapat meningkat kembali.

Pada penelitian lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyanto (2015) dengan penelitian meningkatkan hasil belajar operasi hitung bilangan asli pada siswa kelas II SDN Nogopuro. Adapun peneliti mengembangkan yaitu: seperti halnya hasil tindakan yang dilakukan guru kepada siswa kelas II.a tentang materi operasi hitung perkalian bilangan asli, dari 24 siswa hanya 13 siswa saja yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM Matematika di SD Negeri Nogopuro adalah 70). Hal tersebut membuktikan bahwa hanya 54,17% saja yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar. Dimana nilai rata-rata kelas untuk materi perkalian bilangan asli yaitu 65,83.

Tujuan dalam permainan apron hitung ini adalah untuk lebih mudah dalam berhitung dan dapat mengenal semua jenis pakaian yang sering dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari dan akan dapat dipergunakan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan judul pengembangan media apron hitung dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas 2 SDN Banyuajuh 05 Kamal.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengetahui bagaimana kelayakan pengembangan dari media apron hitung ditinjau dari kevalidan, keefektifan dan kemenarikan

perhatian siswa dalam pembelajaran matematika pada materi mengurutkan bilangan sampai 500 untuk siswa kelas 2 SDN Banyuajuh 05 Kamal.

1.3 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dan dikembangkan adalah media pembelajaran yang berupa kain apron hitung beserta aturan mainannya. Media ini dapat membantu siswa untuk menghitung dan memahami konsep mengurutkan bilangan sampai 500 sehingga siswa dapat menemukan jawabannya sendiri dengan menggunakan media apron hitung. Produk media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kain apron hitung yang berbentuk persegi panjang berukuran 30 cm x 20 cm dan dilapisi dibagian dalam diberi bahan perlek berwarna coklat dengan bahan sesuai dengan ukuran kain apron tersebut.
- 2) Membuat Kartu soal dan kartu jawaban berbentuk persegi panjang berdiameter 13 cm x 8 cm.
- 3) Jawaban akan ditempelkan di kain apron sesuai dengan bentuk buahnya berdiameter L= 2,28 cm x T= 2,39 cm, dan untuk menempelkan jawabannya dengan menggunakan perekat bagian halus dari perekat tersebut.
- 4) Setelah dipakai nilai bilangannya dimasukkan ke dalam tempah wadah atau dapat dikatakan tempat kartu nama dan diberi tanda dari bilangan ke berapa sampai bilangan ke berapa.
- 5) Membuat buku panduan penggunaan untuk guru dan buku panduan untuk siswa.

1.4 Pentingnya Penelitian pengembangan

1.4.1 Secara Teoritis

- 1) Media pembelajaran apron hitung dapat membantu guru dan siswa dalam mengenai pentingnya media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung dan mengurutkan bilangan sampai 500 pada anak.
- 2) Dapat menjadikan dalam sebuah permainan dalam berhitung dan menarik minat siswa untuk mengembangkan pikiran dan menyenangkan hati siswa.
- 3) Hasil penelitian ini dapat dijadikan untuk mempermudah dalam pembelajaran matematika berhitung.

1.4.2 Secara Praktis

1) Bagi Siswa

Dengan adanya media apron hitung ini diharapkan mampu menumbuhkan motivasi dan senang bagi siswa dalam menerima, memahami serta mempelajari materi berhitung atau mengurutkan bilangan sampai 500.

2) Bagi Guru

Dapat menjadi pedoman dan bahan pertimbangan untuk mengembangkan sebuah media dalam kemampuan berhitung anak.

3) Bagi Sekolah

Media apron hitung sebagai alternatif media pembelajaran sederhana dapat digunakan untuk pembelajaran matematika khususnya pada materi mengurutkan bilangan sampai 500.

4) Bagi Peneliti

Dalam media apron hitung dapat menambah wawasan tentang cara mengembangkan kemampuan berhitung pada mahasiswa yang masih duduk dibangku perguruan tinggi.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

- 1) Asumsi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Apron Hitung* merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan pada mata pelajaran matematika di SD/MI dengan materi mengurutkan bilangan sampai 500
- 2) Keterbatasan yang digunakan pada media pembelajaran permainan Apron Hitung ini terletak pada ruang lingkup materi yang akan dibahas, yakni dalam mengurutkan bilangan sampai 500 siswa kelas 2 SDN Banyuajuh 05 Kamal.

1.6 Definisi Operasional

- 1) Media Apron Hitung adalah media yang dibuat dalam bentuk seperti baju celemek yang dibuat dengan menggunakan sejenis kain sutra halus, perlat berwarna coklat, menggunakan perekat bagian halus dan perekat bagian kasar, macam-macam nilai bilangan yang dibentuk dengan gambar buah mangga dalam permainan ini untuk melatih dalam mengurutkan nilai bilangan dari yang terendah sampai nilai bilangan yang tertinggi.
- 2) Pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara sumber belajar, guru dan siswa dalam pembelajaran matematika.