

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 (UU RI NO 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 ayat 1). Tujuan umum pendidikan menurut UU RI NO 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pada pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, hal ini sebagaimana tercantum dalam UU RI NO 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pada pasal 5 ayat 1 menyatakan bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.

Proses pendidikan selalu berkaitan dengan pembelajaran dan peranan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan mau terlibat dalam pembelajaran. Guru dalam mencapai tujuan pembelajaran harus memiliki banyak

upaya yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Upaya yang dilakukan oleh guru haruslah mampu mengembangkan potensi peserta didik sehingga siswa dalam proses belajar mampu menerima materi dengan baik. Gagne (dalam Susanto, 2016: 1) menyatakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Peserta didik membutuhkan pengetahuan yang luas, kemampuan, dan pengalaman mendasar sebagai bekal untuk menghadapi tantangan yang nyata di masyarakat.

Pengetahuan yang luas, kemampuan, dan pengalaman mendasar diperoleh siswa dengan belajar di lembaga pendidikan sekolah dasar (SD) yang berada di daerahnya masing-masing. Berbagai macam mata pelajaran yang akan diterima oleh siswa salah satunya matematika. Menurut Susanto (2016: 184) menyatakan bahwa bidang studi matematika merupakan salah satu komponen pendidikan dasar dalam bidang-bidang pengajaran. Bidang studi matematika ini diperlukan untuk proses perhitungan dan proses berpikir yang sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah. Matematika dalam pembelajaran di SD memerlukan media pendukung agar materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami oleh siswa.

Media pendukung dalam pembelajaran matematika adalah media yang dapat menjelaskan konsep matematika yang abstrak menjadi konkret. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi yang disampaikan, apabila pemahaman siswa meningkat maka hasil belajar siswa juga akan meningkat. Pemanfaatan media dalam pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa sehingga guru harus membuat media

pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Hasil pengamatan saat observasi di SDN Pademawu Barat 2 pada hari Kamis, 15 Maret 2018 saat pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung, guru lebih cenderung menjadi informan bagi siswa dan tidak ada interaksi antara guru dengan siswa, sehingga siswa menjadi pasif. Penggunaan media pembelajaran masih kurang sehingga siswa sulit dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Saat siswa diberikan soal yang harus dikerjakan, siswa mencari jawaban ke temannya yang lain.

Hasil wawancara yang dilakukan setelah peneliti melakukan observasi pada hari yang sama yaitu Kamis, 15 Maret 2018 kepada wali kelas II di SDN Pademawu Barat 2, bapak Andi Supriyanto, S.Pd.SD didapatkan hasil bahwa siswa kelas II SDN Pademawu Barat 2 terdiri dari 32 siswa, 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Kurikulum yang digunakan yaitu KTSP. Karakteristik siswa kelas II adalah anak masih senang bermain. KKM pada mata pelajaran Matematika yaitu 67. Metode yang sering digunakan guru dalam mengajar adalah metode ceramah. Tidak semua siswa mendengarkan penjelasan dari guru saat pembelajaran berlangsung. Media yang pernah digunakan guru saat mengajar adalah media gambar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, guru dalam pembelajaran matematika menggunakan media dua dimensi yaitu media gambar disertakan dengan metode ceramah. Respon yang diperoleh

berdasarkan hasil wawancara yaitu masih terdapat siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru. Siswa mengalami kebosanan, karena media yang ditampilkan berbentuk media gambar sehingga kurang menarik perhatian siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan siswa untuk memahami konsep dan memotivasi siswa untuk belajar materi perkalian. Menurut Arsyad (2013: 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Romadhoni (2016) dengan tujuan mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media papan stik dengan yang tidak menggunakan media papan stik pada materi operasi hitung perkalian siswa kelas II MI Al-Ikhsan Turen Kabupaten Malang Tahun 2016, membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelas eksperimen dengan nilai kelas kontrol atau secara statistik rata-rata nilai kelas eksperimen dengan menggunakan media papan stik lebih tinggi dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media papan stik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berbentuk media papan stik pada materi perkalian untuk siswa kelas II Sekolah Dasar, (2) hasil uji coba pengembangan media papan stik ini memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, (3) perbedaan hasil tes uji coba produk pada kelas II A sebagai kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 95,00, sedangkan hasil tes kelas II B sebagai kelas kontrol

menunjukkan rata-rata 62,75. Hasil uji statistik menggunakan uji-t pada SPSS didapatkan nilai thitung sebesar 16,249 dan ttabel sebesar 2,023 sehingga hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelas eksperimen dengan nilai kelas kontrol atau secara statistik rata-rata nilai kelas eksperimen dengan menggunakan media papan stik lebih tinggi dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media papan stik.

Penelitian lain yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Suharmanto (2014) dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran papan hitung pembagian kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Perumnas Condong Catur Depok Sleman Yogyakarta Tahun 2014. Peneliti menyatakan manfaat utama yang diperoleh siswa adalah papan hitung pembagian mempermudah dan mempercepat proses berhitung pembagian. Ahli media memberikan apresiasi positif dengan memberikan penilaian bahwa media sudah bisa dikatakan layak setelah melalui 2 tahapan perbaikan yang kemudian bisa untuk digunakan dan diuji cobakan. Ahli media memberikan apresiasi sebesar 66,6% bahwa media ini sudah baik dan 33,3% media ini baik. Ahli materi secara umum memberikan apresiasi baik hingga sangat baik terhadap konsep dan kedalaman materi, kesesuaian desain dengan materi, dan kualitas media. Apresiasi dari ahli materi sebesar 75 % bahwa materi ini sudah sangat baik dan 25 % materi ini untuk kriteria baik. Berdasarkan hasil dari total sampel penelitian, 90% siswa menerima dan merasakan manfaat terhadap media pembelajaran papan hitung pembagian.

Penelitian ini menggunakan media yang dinamakan kotak *stick* matematika yang nantinya dapat digunakan pada materi perkalian. Fungsi dari

media ini yaitu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan menyelesaikan soal-soal yang berhubungan dengan materi perkalian, selain itu penggunaan media kotak *stick* matematika diharapkan dapat membuat siswa menjadi aktif saat proses pembelajaran dan dapat memberikan pengalaman yang nyata serta dapat memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif saat proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan serta hasil observasi yang telah dilakukan maka peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak *Stick* Matematika Untuk Kelas II Materi Operasi Hitung Perkalian Di SDN Pademawu Barat II Pamekasan”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Mengetahui kevalidan media pembelajaran kotak *stick* matematika untuk kelas II materi operasi hitung perkalian di SDN Pademawu Barat II Pamekasan,
- 1.2.2 Mengetahui keterterapan media pembelajaran kotak *stick* matematika untuk kelas II materi operasi hitung perkalian di SDN Pademawu Barat II,
- 1.2.3 Mengetahui keefektifan media pembelajaran kotak *stick* matematika untuk kelas II materi operasi hitung perkalian di SDN Pademawu Barat II Pamekasan,

1.2.4 Mengetahui kemenarikan media pembelajaran kotak *stick* matematika untuk kelas II materi operasi hitung perkalian di SDN Pademawu Barat II Pamekasan.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dalam pelajaran matematika khususnya materi perkalian, media pembelajaran ini disebut “Kotak *Stick* Matematika”. Pengembangan media pembelajaran mengacu pada materi pokok matematika tentang pokok bahasan melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka untuk SD Kelas II. Media kotak *stick* matematika ini merupakan media pembelajaran visual.

Media kotak *stick* matematika ini terbuat dari rangkaian triplek yang dirangkai sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah kotak. Triplek yang dipakai adalah triplek dengan ketebalan 9 mm. Kotak tersebut berukuran 30,5 cm × 30,5 cm untuk panjang dan lebar, sedangkan tingginya 5 cm. Kotak tersebut jika dibuka maka terdiri dari dua sisi, yaitu sisi kanan dan kiri. Kotak sisi kiri terdapat sekat yang berlubang dengan jumlah 20 lubang, yaitu 10 lubang ke arah vertikal dan 10 lubang ke arah horizontal. Sekat terbuat dari paralon yang diluruskan. Sekat dengan lubang yang ke arah vertikal diberi warna kuning dan ke arah horizontal diberi warna putih. Lubang-lubang yang berada pada sekat akan diisi dengan *stick*. *Stick* terdiri dari 20 dimana 10 *stick* berwarna putih dan 10 *stick* berwarna kuning. Ukuran masing-masing *stick* adalah 22 cm dan diameternya 0,5 cm. Saat kotak ditutup dan akan disimpan, di bagian samping kotak ada pegangan

dan pengait sehingga kotak mudah untuk disimpan dan dibawa. Media kotak *stick* matematika juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media.

Cara menggunakan kotak *stick* tersebut yaitu pertama guru memberikan soal, misalnya 3×4 . Buatlah perjanjian dengan siswa terlebih dahulu bawa bilangan pertama berwarna kuning dan bilangan kedua berwarna putih. Ambillah 3 *stick* berwarna kuning dan 4 *stick* berwarna putih. Letakkan 2 *stick* yang berwarna kuning pada lubang papan yang berwarna kuning sesuai dengan urutan dari atas ke bawah dan letakkan 3 *stick* yang berwarna putih pada lubang papan yang berwarna putih sesuai dengan urutan dari kiri ke kanan. Hitunglah titik temu antara *stick* warna kuning dan warna putih. Titik temu dihitung dari kiri ke kanan dan diurutkan dari atas ke bawah sehingga, $3 \times 4 = 4 + 4 + 4 = \dots$ Selanjutnya dijumlahkan. Setelah dijumlahkan hasilnya 12. Sehingga $3 \times 4 = 12$.

Kelebihan dari media ini adalah media ini dapat digunakan oleh seluruh siswa tidak hanya siswa kelas II. Media dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Kekurangan dari media ini yaitu mempunyai bobot yang berat.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

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

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa supaya lebih aktif dalam proses pembelajaran matematika. Media pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami

materi perkalian dan dapat mempermudah siswa untuk mengerjakan soal yang berhubungan dengan perkalian. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik. Media yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif saat proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman untuk mengembangkan media pembelajaran matematika yang efektif dan menarik. Media yang dikembangkan dapat memperbaiki proses dan hasil belajar siswa, sehingga prestasi siswa meningkat. Media ini dapat digunakan sebagai pengembangan proses pembelajaran atau sebagai acuan kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan potensi peneliti. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti saat mengajar. Penelitian dan pengembangan diharapkan ini dapat digunakan sebagai bahan acuan penelitian pengembangan selanjutnya.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Menurut Winarno Surakhmad (dalam Arikunto, 2014: 104), asumsi atau anggapan dasar merupakan sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik. Asumsi bertujuan untuk menjelaskan kebenaran-kebenaran yang diterima oleh peneliti. Asumsi dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran kotak *stick* matematika dapat digunakan sebagai media pada mata pelajaran matematika kelas II materi operasi hitung perkalian di SDN Pademawu Barat II.

Adapun batasan masalah penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada kelas II SDN Pademawu Barat 2
- b. Media pembelajaran ini hanya digunakan pada materi perkalian bilangan yang hasilnya bilangan satu dan dua angka
- c. Media pembelajaran ini hanya diujicobakan pada satu sekolah yaitu SDN Pademawu Barat 2
- d. Pengembangan media hanya dilakukan pada tahap revisi produk tahap akhir dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga yang dimiliki oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran kotak *stick* matematika.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional menurut Supranto (2003: 13) adalah suatu cara menggunakan variabel yang terkait dengan ciri subjektif dari sikap, perasaan, dan persepsi orang, yang dimulai dengan mendefinisikan konsep secara operasional. Definisi operasional dapat dikatakan sebagai penjelasan konsep yang masih bersifat abstrak, kemudian dikonkretkan dengan cara merinci variabel yang terkait

dalam penelitian sesuai persepsi peneliti. Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu:

- a. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.
- b. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa.
- c. Media kotak *stick* adalah media pembelajaran yang berbentuk kotak sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi dengan menghitung menggunakan *stick*.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN