

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran di dalamnya mengandung makna belajar dan mengajar, atau merupakan kegiatan belajar mengajar. Belajar bertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa di dalam pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Guru juga sangat berperan penting dalam proses pembelajaran misalnya saja pada pembelajaran matematika. Matematika adalah ilmu yang sangat penting untuk dipelajari karena matematika sering kali digunakan dalam kehidupan sehari-hari, ketika peserta didik menghubungkan matematika dengan kehidupan nyata, maka siswa dapat melihat di antara konseptual untuk di pelajari dengan konsep yang telah mereka pelajari di sekolah. Namun pada pembelajaran matematika sebagian besar peserta didik menganggap bahwa pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran yang sulit, kurang menarik dan membosankan. Sehingga masih banyak peserta didik yang kurang mengerti pelajaran matematika, hal ini menyebabkan rendahnya daya serap dan pemahaman siswa terhadap matematika.

Namun seiring dengan perkembangannya zaman sudah banyak cara untuk membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dengan adanya ilmu

teknologi yang sekarang guru dapat mengembangkannya menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan suatu proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan adanya media pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar berlangsung, apa lagi pada pembelajaran matematika media dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka tidak berfikir pembelajaran matematika itu menakutkan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 143 Palembang pada hari senin tanggal 13 februari 2023 terdapat permasalahan terkait dengan proses pembelajaran di antaranya berkaitan dengan metode pembelajaran dan media pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran berjalan tidak maksimal khususnya pada mata pelajaran matematika. Banyak siswa yang merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sangat sulit, akibatnya mereka tidak menyenangi pelajaran matematika. Dalam menghadapi permasalahan pendidikan matematika disekolah, pertama kali yang harus dilakukan adalah bagaimana menumbuhkan kembali motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika. Sebab, tanpa adanya motivasi, siswa akan sulit untuk mau belajar, dan kemudian menguasai matematika secara sempurna. Menumbuhkan kembali motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika akan sangat terkait dengan berbagai aspek yang melingkupi proses pembelajaran matematika di sekolah. Aspek-aspek tersebut menyangkut pendekatan yang digunakan dalam

pembelajaran matematika, metode pengajaran, maupun aspek-aspek lain yang mungkin tidak secara langsung berhubungan dengan matematika.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar matematika bersifat monoton. Guru sering kali menggunakan metode ceramah dan menghafal. Bukan berarti kedua metode tersebut tidak baik digunakan, akan tetapi jika digunakan secara berulang-ulang akan menimbulkan kebosanan pada siswa. Setiap metode mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Seharusnya guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, mengingat kondisi dan karakteristik siswa yang bervariasi pula. Jika motivasi belajar siswa lemah akibat kebosanan terhadap pembelajaran maka akan berdampak pada hasil belajarnya. Sebagai seorang guru harusnya lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar sehingga motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika meningkat.

Selain itu, permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran matematika yang ada di SD Negeri 143 Palembang adalah media pembelajaran. Guru jarang menggunakan media pembelajaran matematika yang dapat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Padahal untuk anak usia sekolah dasar dalam mempelajari matematika mereka membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mempelajari konsep matematika yang bersifat abstrak.

Media sebagai alat bantu pengajaran sering dibahas sebagai bagian yang harus dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Tetapi media seringkali terabaikan dengan berbagai alasan. Misalnya waktu yang terbatas untuk membuat

persiapan pengajaran, sulitnya menemukan media yang cocok, biaya tidak tersedia, dan berbagai alasan lainnya. Sebenarnya beragam alasan tersebut tidak perlu dimunculkan, karena banyak objek disekitarnya dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna tetapi juga memudahkan siswa untuk mempelajari konsep-konsep matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III, beliau membutuhkan media pada pembelajaran perkalian kelas III. Hal tersebut sesuai dengan yang dikatakannya, yaitu: “Selama ini saya mengajar matematika tidak menggunakan media pembelajaran, materi yang saya rasa sulit untuk diajarkan adalah materi perkalian, karena saat saya mengajarkan operasi perkalian dengan konsep penjumlahan anak-anak masih bingung untuk menghitungnya. Jadi untuk memudahkan operasi perkalian saya suruh untuk menghafal dan menyanyikan hasil dari perkalian tersebut, saya juga menggunakan tabel perkalian untuk memudahkan anak-anak menghafal perkalian”.

Perkalian merupakan operasi hitung pengurangan dari penjumlahan, namun banyak siswa yang beranggapan bahwa perkalian adalah materi yang sulit dan lebih sulit dari materi penjumlahan. Inilah yang menyebabkan kemampuan menghitung perkalian siswa rendah. Perkalian juga merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran matematika karena sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Maka dalam hal ini, pembelajaran di sekolah sangat berperan penting terhadap kemampuan menghitung perkalian peserta didik. Peran guru dalam membimbing peserta didik diharapkan tidak hanya menekankan pada

hasil, namun seorang guru juga harus menanamkan konsep-konsep perkalian yang benar dan mudah dipahami oleh siswanya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan solusi menghadapi permasalahan tersebut di mana masih belum diterapkannya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam menghafal perkalian secara mudah. Maka peneliti merumuskan sebuah media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik dalam menghadapi permasalahan yang ada. Media pembelajaran tersebut yaitu media *Fingcross* Imajinatif pada materi perkalian yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran. Media *Fingcross* Imajinatif merupakan media interaktif yang melibatkan kedua tangan peserta didik. Alasan mengapa menggunakan kedua tangan yaitu dikarenakan kedua tangan tersebut memiliki sepuluh jari sehingga dapat digunakan pada perkalian yang sama-sama berjumlah sepuluh. Media *Fingcross* Imajinatif yang berupa karakter jari menyerupai buah dan sayur serta melibatkan daya imajinasi dalam penggunaannya.

Terdapat penelitian yang sudah mengembangkan media *Fingcross* Imajinatif sebagai media pembelajaran yaitu: Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Abidin & Rahmawati, 2018) yang berjudul “Pengembangan Media *Fingcross* Imajinatif untuk materi perkalian kelas III Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Fingcross* Imajinatif yang telah dikembangkan valid dengan presentase sebesar 86,5% pada uji validasi media, 72,5% pada uji validasi ahli materi, dan 90,9% pada perhitungan rata-rata dari hasil uji coba. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Mudana et al., 2019) yang berjudul “Pengembangan Media *Fingcross* Imajinatif untuk materi perkalian 1-10 kelas III

Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan uji coba kelompok kecil termasuk kategori baik dan layak. Dari kedua penelitian relevan di atas ada perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu: Peneliti menggunakan media *Fingcross* Imajinatif berupa boneka jari yang berkarakter buah dan sayur sedangkan dalam kedua penelitian sebelumnya menggunakan karakter hewan.

Berkaitan dengan hal tersebut peneliti melakukan inovasi dengan menyediakan media pembelajaran *Fingcross* Imajinatif materi perkalian, hal tersebut dilakukan agar dapat menciptakan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik pada anak sekolah dasar. Media tersebut diharapkan agar menjadi media pengajaran yang menarik dan efektif sehingga peserta didik akan lebih mudah mempelajari dan memahami pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru, selain itu juga dapat memberikan inspirasi guru agar lebih kreatif dalam penggunaan media. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA *FINGCROSS* IMAJINATIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN KELAS III DI SD NEGERI 143 PALEMBANG”**

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

- 1) Ketersediaan media pembelajaran di kelas III SD Negeri 143 Palembang masih sangat terbatas, dan penggunaannya belum optimal.

- 2) Peserta didik kesulitan dalam menghafal perkalian.
- 3) Peserta didik cepat merasa bosan dan kurang termotivasi saat proses pembelajaran matematika.

1. 3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang dikemukakan tersebut, maka peneliti dapat membatasi peneliti pada:

- 1) Peneliti memfokuskan pada media *Fingcross* Imajinatif berbentuk karakter buah dan sayur.
- 2) Peneliti memfokuskan pada materi perkalian.
- 3) Peneliti memfokuskan pada kelas III SD Negeri 143 Palembang.

1. 4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masalah yang dikemukakan tersebut, maka penelitian dapat merumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengembangkan media *Fingcross* Imajinatif pada mata pelajaran matematika materi perkalian kelas III SD Negeri 143 Palembang yang valid?
- 2) Bagaimana mengembangkan media *Fingcross* Imajinatif pada mata pelajaran matematika materi perkalian kelas III SD Negeri 143 Palembang yang praktis?
- 3) Bagaimana mengembangkan media *Fingcross* Imajinatif pada mata pelajaran matematika materi perkalian kelas III SD Negeri 143 Palembang yang efektif?

1. 5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan tersebut, maka adapun tujuannya yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan media *Fingcross* Imajinatif pada matapelajaran matematika materi perkalian kelas III SD Negeri 143 Palembang yang valid.
- 2) Untuk mengembangkan media *Fingcross* Imajinatif pada mata pelajaran matematika materi perkalian kelas III SD Negeri 143 Palembang yang praktis.
- 3) Untuk mengembangkan media *Fingcross* Imajinatif pada mata pelajaran matematika materi perkalian kelas III SD Negeri 143 Palembang yang efektif.

1. 6 Kegunaan Hasil Penelitian


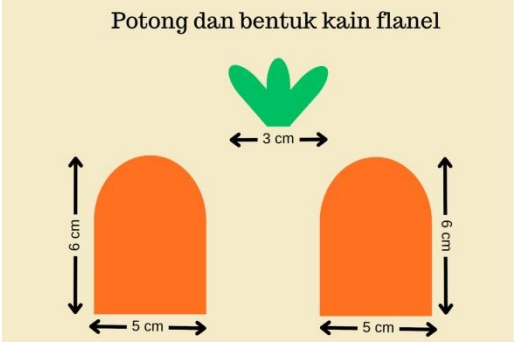

Setiap penelitian yang dilakukan diharapkan memberikan kegunaan, adapun kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, penelitian pengembangan ini dapat dijadikan masukan untuk guru agar menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan disajikan, serta dapat dijadikan referensi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran ke depannya.
2. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan pada mata pelajaran matematika kelas III pada materi perkalian, serta dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode pembelajaran yang tidak membosankan.

3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi relevan bagi peneliti selanjutnya dan dapat mengevaluasi kelebihan dan kekurangan penelitian ini, sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media yang lebih menarik lagi bagi peserta didik.

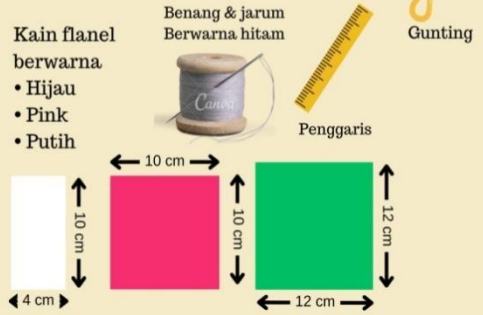
1.7 Spesifikasi produk yang dikembangkan

Hasil produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Fingcross* Imajinatif pada materi perkalian di kelas III dalam bentuk karakter buah dan sayur, *story board* sebagai berikut:

No	Desain	Keterangan
1	<p data-bbox="475 853 655 880">Alat dan Bahan</p> 	<p data-bbox="938 848 1377 909">Alat dan bahan membuat boneka jari berbentuk wortel</p> <ul data-bbox="938 913 1377 1070" style="list-style-type: none"> • Kain flanel • Gunting • Jarum & benang • Penggaris sebagai alat mengukur kain flanel
2	<p data-bbox="491 1265 823 1292">Potong dan bentuk kain flanel</p> 	<p data-bbox="938 1261 1377 1384">Potong dan bentuk kain flanel seukuran jari tangan. Buat bagian-bagian yang menyerupai bentuk wortel.</p>
3	<p data-bbox="467 1610 842 1637">Tampak depan Tampak belakang</p> 	<p data-bbox="938 1606 1377 1818">Kemudian jahit kedua sisi kain berwarna orange beserta kain berwarna hijau untuk di atasnya sebagai daun. Kemudian tambahkan jahitan hitam untuk membentuk mata dan mulut, lalu tambahkan jahitan merah muda dibagian wortel sebagai serat-seratnya.</p>

4

Alat dan Bahan

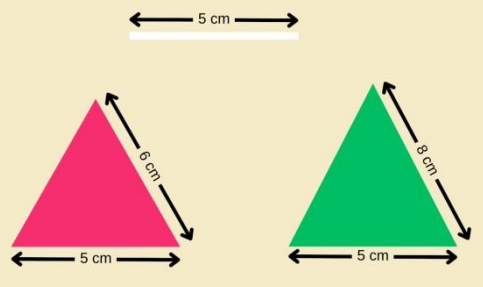


Alat dan bahan membuat boneka jari berbentuk buah semangka

- Kain flanel
- Gunting
- Jarum & benang
- Penggaris sebagai alat mengukur kain flanel

5

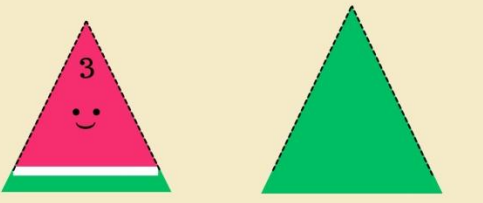
Potong dan bentuk kain flanel



Potong dan bentuk kain flanel menjadi bagian-bagian pola semangka, ukur menggunakan penggaris.

6

Tampak depan Tampak belakang



Lalu satukan kain hijau untuk bagian belakang dan kain merah muda di bagian depan, kemudian jahit sisi-sisinya.