

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut KBBI, pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok untuk menumbuhkan individu melalui upaya pengajaran. Sedangkan di dalam Undang-Undang (UU) No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tepatnya pada pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi keutuhan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa. Maka dari pengertian ini dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses, strategi, metode dan tindakan mendidik melalui proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran adalah suatu sistem atau operasi yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Khairiah, Wapiatul. dkk, 2024, p. 735)

Mengajar diartikan sebagai kegiatan mentransmisikan pengetahuan, mewariskan kebudayaan, membimbing belajar dan membantu siswa dalam menghadapi kehidupan sehari-hari (Widyastuti, Dewi Dyah, 2020, p. 72). Maka dari itu tugas guru menciptakan pembelajaran yang disertai dengan minat

mendorong siswa untuk lebih aktif, siswa yang tertarik untuk belajar akan dengan mudah mengenali dan memahami subjek yang sedang dipelajari.

Dalam mata pelajaran di Indonesia yang termuat di pendidikan sekolah dasar salah satunya adalah Matematika yang di implementasikan pada pendidikan formal di kurikulum 2013. Pembelajaran matematika seringkali dipandang sebagai pembelajaran yang menakutkan dan membosankan karena matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, sehingga membuat siswa malas untuk mengikuti pembelajaran matematika padahal matematika sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

“Matematika memiliki cabang ilmu yang biasa disebut Aritmatika. Menurut Heruman, aritmatika adalah bagian matematika yang mempelajari tentang operasi dasar bilangan (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian). Mulai dari memahami serta menguasai operasi dasar dan pemikiran yang sederhana tersebut, siswa akan mampu meningkatkan kemampuan untuk mempelajari cabang matematika pada tingkatan yang lebih rumit” (Khairiah, Wapiatul. dkk, 2024, p. 736). Salah satunya perkalian yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari maka dari itu dapat diajarkan secara efektif kepada siswa, jika siswa sudah mahir dalam operasi “penjumlahan” itu akan lebih mudah karena secara konseptual perkalian adalah penjumlahan yang diulang-ulang.

Sudah banyak ditemui salah satunya konsep yang paling sulit dipahami oleh siswa yaitu perkalian karena seringkali disebabkan kekurangan dan kendala dalam memberikan gambaran yang jelas mengenai materi yang diberikan, seringkali guru

tidak menyediakan alat bantu atau media pembelajaran. Akibatnya pembelajaran seperti ini membuat siswa merasa pembelajaran matematika kurang menarik dan malas untuk belajar karena yang diberikan hanya materi tanpa adanya sarana fisik yang digunakan berupa penyaluran pesan. Oleh sebab itu, diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut sangat perlu adanya sarana fisik berupa media pembelajaran. Menurut Hamka, dapat didefinisikan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu berupa non fisik maupun fisik yang digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidikan dan peserta didik agar lebih efektif dan efisien dalam memahami materi pembelajaran (Nurfadhillah, Septy;. dkk, 2021, p. 13). Hal ini dimaksudkan bahwa jika media dimasukkan dalam proses pembelajaran matematika bukan hanya sebagai sarana fisik yang membuat pembelajaran menyenangkan akan tetapi juga membantu anak memahami sesuatu yang bersifat abstrak terutama untuk anak-anak sekolah dasar yang notabennya sedang berada ditahap rasa ingin tahu yang tinggi dan membutuhkan benda-benda fisik (nyata).

Berdasarkan uraian diatas, pada pembahasan perkalian yang masih menjadi kesulitan bagi anak-anak sekolah dasar sangat diperlukan inovasi baru, oleh karena itu perlu membuat media pada pembelajaran matematika untuk membantu proses pembelajaran sehingga lebih menarik dan tidak membosankan serta juga membantu guru agar siswa lebih mengerti konsep-konsep materi yang telah disampaikan, khususnya yang berkaitan pada konsep perkalian. Pertanyaan tersebut didukung

dan memang benar adanya setelah wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah dasar yang berlokasi di kota Palembang.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa papan perkalian pintar berdasarkan metode Montessori di kelas II. Peneliti menggunakan media tersebut di kelas rendah adalah untuk membantu siswa memahaminya perkalian secara konseptual maupun aritmatika yang tepat sejak usia dini. Teori ini juga dikuatkan oleh sintawati (Afifah & dkk, 2021, p. 42) hal yang mendasar dan penting dalam matematika adalah kemampuan dalam memahami konsep . Media papan perkalian pintar yang dikembangkan peneliti mengintegrasikan metode Montessori baik dari aspek fisik media maupun penerapannya.

Metode montessori merupakan suatu metode yang diterapkan untuk anak yang berada pada kelas rendah, metode ini bagian dari pengembangan teori-teori pendidikan yang disertai dengan teori pengembangan anak. Pada dasarnya metode ini mengutamakan tahap-tahap perkembangan anak. Pada metode lebih menekankan pada aktivitas yang ditampilkan oleh diri anak dengan berbantuan material atau alat yang dirancang dan menekankan pada proses adaptasi lingkungan belajar anak yang sesuai dengan level perkembangannya. Dalam hal ini aktivitas fisik yang dilakukan sangat berperan untuk membantu proses menyerapan konsep pembelajaran dan mendapatkan kemampuan praktis (Azkia, Nura; Rohman, Nur,, 2020, p. 71).

Pada hasil wawancara dan observasi di SD Negeri 69 Palembang Materi perkalian adalah salah satu yang diajarkan di kelas II berdasarkan dari penjelasan guru kelas II SD Negeri 69 Palembang, materi ini yang kurang dipahami oleh siswa kelas II. Permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran matematika pada kelas II yaitu siswa tidak terlalu aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan juga siswa seringkali mengantuk karena pembelajaran yang membosankan, itu semua dapat disimpulkan bahwa siswa kurang memahami pada materi perkalian tersebut. Kemudian, guru masih menggunakan media yang kurang menarik contohnya pada materi perkalian guru hanya menggunakan media poster table perkalian dan menggunakan media papan tulis dalam menjelaskan pelajaran.

Metode yang diterapkan oleh guru juga masih menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi perkalian atau siswa hanya ditugaskan untuk menghafalkan perkalian 1 sampai perkalian 10, guru hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa. Hal ini menyebabkan kurangnya kegiatan pengalaman langsung yang membangkitkan minat dan motivasi siswa, sehingga mengakibatkan kurang terlatihnya kemampuan berpikir siswa khususnya pada mata pelajaran matematika dan kurangnya pemahaman terhadap materi perkalian yang diberikan oleh guru. Dari permasalahan yang dihadapi terlihat jelas bahwa media pembelajaran yang digunakan guru tidak dapat membantu siswa memahami materi perkalian. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika untuk membantu siswa memahami materi perkalian.

Berkaitan dengan hal diatas peneliti memberikan inovasi baru di SD Negeri 69 Palembang dengan membuat dan mengembangkan media papan perkalian pintar ini sesuai dengan karakteristik anak kelas rendah yang lebih menyukai aktivitas dengan menggunakan benda konkrit, lebih menyukai pengalaman langsung, dan lebih menyukai bekerja sama dalam kelompok. Sedangkan peneliti memilih metode Montessori untuk media papan perkalian pintar karna dapat mendorong anak untuk memahami konsep bilangan dan berhitung dalam lingkungan yang menyenangkan. Sebelum anak berlatih menggunakan simbol bilangan abstrak, mereka harus terlebih dahulu menggunakan benda konkret untuk membantunya memahami konsep bilangan.

Urgensi penelitian ini adalah peneliti ingin membuat dan meberikan inovasi baru di SD Negeri 69 Palembang, peneliti mengembangkan media pembelajaran papan perkalian pintar berbasis metode Montessori untuk menambah daya Tarik siswa terhadap pelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar materi perkalian siswa kelas II SD Negeri 69 Palembang.

Oleh karna itu, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis metode Montessori sebagai media pembelajaran matematika operasi hitung perkalian untuk siswa serta mengadakan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR BERBASIS METODE MONTESSORI PADA MATERI PERKALIAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran yang digunakan guru tidak dapat membantu siswa memahami materi perkalian
- 2) Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran kurang menarik
- 3) Guru masih menggunakan media pembelajaran yang tidak tepat atau terbatasnya penggunaan media pembelajaran matematika pada materi perkalian yang diminati siswa
- 4) Dalam proses pembelajaran matematika, guru hanya menggunakan metode konvensional atau kurang memanfaatkan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Peneliti mengembangkan produk dalam bentuk media papan perkalian pintar berbasis metode Montessori
- 2) Berdasarkan metode pengajaran Montessori, media pembelajaran papan perkalian pintar ini hanya mencakup materi perkalian dalam pelajaran matematika
- 3) Subjek penelitian ini pada siswa kelas II di SD Negeri 69 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah penelitian ini dapat diperoleh beberapa rumusan masalah, sebagai berikut :

- 1) Bagaimana kevalid media pembelajaran papan perkalian pintar berbasis metode Montessori untuk kelas II sekolah dasar?
- 2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran papan perkalian pintar berbasis metode Montessori untuk kelas II sekolah dasar?
- 3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran papan perkalian pintar berbasis metode Montessori untuk siswa kelas II sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan pengembangan dari penelitian sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui kevalid media pembelajaran papan perkalian pintar berbasis metode Montessori untuk kelas II SD Negeri 69 Palembang
- 2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran papan perkalian pintar berbasis metode Montessori untuk kelas II SD Negeri 69 Palembang
- 3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran papan perkalian pintar berbasis metode Montessori untuk siswa kelas II SD Negeri 69 Palembang

1.6 Manfaat hasil penelitian

- 1) Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran papan perkalian pintar

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Memberikan suasana belajar yang baru kepada siswa pada saat kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan mendorong keaktifan siswa pada kegiatan belajar mata pelajaran matematika.

b) Bagi Guru dan Sekolah

Guru dapat menjalin komunikasi yang baik dan pembelajaran yang efektif dengan siswa dan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam membuat media pembelajaran.

c) Bagi Peneliti selanjutnya

Peneliti bisa memperluas wawasan, menambah pengalaman, serta meningkatkan pengetahuan, terutama dalam konteks penggunaan papan perkalian pintar yang berbasis metode Montessori sebagai media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi media yang dikembangkan adalah media pembelajaran papan perkalian pintar berbasis Montessori, yang dilengkapi dengan beberapa elemen pendukung yang telah dimodifikasi dan dikembangkan sebagai media pembelajaran. Media ini dikembangkan untuk kelas II SD sekolah dasar khususnya pada pembelajaran matematika materi perkalian. Media papan perkalian pintar ini yang berbasis Montessori berbentuk permainan yang diterapkan oleh siswa. Media

ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami perkalian sekaligus dapat membuat siswa mengingat kembali hafalan tentang perkalian yang terdapat di pembelajaran matematika yang dimana perkalian adalah dasar dan langkah awal dalam mengerjakan soal-soal matematika.

Media pembelajaran papan perkalian pintar berbasis metode Montessori dijelaskan secara rinci sebagai berikut :

- a) Media papan perkalian pintar terbuat dari triplek dengan ukuran masing-masing sisi yaitu 70 cm dan tinggi 70 cm
- b) Tulisan **papan perkalian pintar** menggunakan Akrilik dengan ukuran lebar 40 cm dan tinggi 8 cm, tulisan **soal** menggunakan Akrilik juga dengan ukuran lebar 10 cm dan tinggi 2,5 cm
- c) Angka di papan perkalian pintar menggunakan angka yang di print menggunakan kertas kambing.
- d) 10 buah botol Milk Cleanser (pembersih wajah) yang di didesain/ di kreasikan semenarik mungkin, dengan corak warna warni menggunakan kertas origami dan akan diberi nomor 1 sampai 10 di masing-masing botol
- e) Terdapat juga stik es krim sebanyak 100 buah untuk mengoprasikan jawaban dari soal perkalian.