

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu yang mendasar untuk setiap individu karena pendidikan adalah hal yang dibutuhkan untuk menunjang pengetahuan dan menambah wawasan. UU No. 23 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 1 menegaskan mengenai "Pendidikan ialah tindakan yang sadar dan terencana guna menciptakan lingkungan belajar dari proses pembelajaran sehingga siswa dengan aktif bisa mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual ,keagamaan ,pengendalian diri, karakter, kecerdasan moral yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya , masyarakat, bangsa dan Negara".

Matematika adalah pelajaran yang memegang andil penting di dunia pendidikan. Matematika adalah suatu bidang pendidikan yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tetapi banyak siswa yang beranggapan pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang susah dimengerti, dan kurang menyenangkan, bahkan pelajaran yang menakutkan (Sundayana, 2013, hal. 2). Hal ini terjadi karena banyak siswa yang menghadapi kesulitan saat mengerjakan soal-soal matematika. Matematika adalah suatu pelajaran pokok ditingkatan pendidikan sekolah dasar. Sering kali pelajaran matematika dianggap menjadi pelajaran yang susah dipahami oleh siswa sehingga banyak siswa yang kurang mengerti mengenai pelajaran matematika. Salah satu kompetensi dasar matematika khususnya di kelas 1 sekolah dasar adalah siswa

dapat berhitung. Kemampuan operasi bilangan hitung matematika penjumlahan dan pengurangan harus dikuasai oleh siswa kelas 1. Matematika merupakan pelajaran yang membutuhkan adanya penggunaan media guna menunjang pembelajaran dalam proses belajar mengajar karena siswa sekolah dasar membutuhkan pembelajaran yang bersifat konkret dan jelas. Berkaitan dengan hal tersebut maka dibutuhkan adanya suatu inovasi terhadap media pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien, hal ini dilakukan untuk menciptakan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Media mempunyai peran penting untuk proses belajar mengajar sebab dengan penggunaan media pada proses pembelajaran bisa memudahkan guru pada saat menyampaikan materi pada siswa sehingga dapat membangun suasana belajar yang kondusif, sehingga siswa nantinya bisa belajar secara efektif dan efisien. Menurut pendapat (Kustandi & Darmawan, 2022, hal. 6) media pembelajaran merupakan perantara yang bisa membantu proses belajar mengajar yang memiliki fungsi semakin memperjelas pesan yang sudah disampaikan sehingga tujuan pelajaran dapat diterima dengan lebih baik. Pada umumnya siswa sekolah dasar berada pada usia 7-12 tahun yang cara belajarnya dengan melihat benda-benda yang nyata atau konkret sehingga siswa lebih akan memahami jika kita sebagai seorang guru menggunakan media pembelajaran yang nyata. Media itu sendiri juga merupakan alat pembelajaran yang digunakan guru guna menunjang pembelajaran sehingga pelajaran yang disampaikan guru bisa lebih mudah dipahami oleh siswa. Khususnya dalam mata pelajaran matematika sekolah dasar

operasi bilangan berhitung penjumlahan dan pengurangan tentunya siswa lebih akan memahami jika guru menggunakan media pembelajaran yang nyata.

Media tentunya sangat berperan penting terhadap suatu pembelajaran karena dengan adanya media akan mempermudah siswa didalam memahami materi yang disampaikan guru. Berkaitan dengan hal tersebut maka dibutuhkan adanya inovasi terhadap media pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien, ini dilakukan untuk bisa menciptakan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakter anak sekolah dasar, maka dari itu media yang menarik akan membuat siswa lebih senang belajar matematika sehingga saat proses pembelajaran berlangsung akan membuat siswa lebih tertarik pada materi yang disampaikan guru dan memahami mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Pada pelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan diperlukan media yang konkrit sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan saat observasi dengan guru wali kelas 1 SDN 1 Lubuk Makmur diperoleh informasi pada mata pelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan, guru masih menggunakan metode ceramah , media pembelajaran yang digunakan guru hanya dari buku paket dan alat peraga sederhana seperti lidi dan kelereng sehingga siswa masih kurang memahami mengenai materi yang disampaikan oleh guru, selain itu siswa juga masih kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, dan siswa kurang memahami mengenai cara berhitung penjumlahan dan pengurangan dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan solusi yang lebih baik untuk menunjang kegiatan pembelajaran yakni, dengan penggunaan media yang lebih menarik dan efektif, maka diperlukan media pembelajaran yang mempunyai tampilan menarik karena anak-anak kelas 1 lebih akan memahami jika media yang kita gunakan bersifat nyata, bagus, dan unik. Maka untuk solusi dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu media pembelajaran Corong Berhitung Doraemon.

Penelitian yang mendukung permasalahan dan solusi di atas, yakni penelitian yang dilakukan (Noer & Anggit, 2019, hal. 17). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Corong Hitung memiliki kelayakan yang sangat baik. Jadi hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasannya media Corong Hitung layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

Berkaitan mengenai hal tersebut peneliti melakukan suatu inovasi untuk menyediakan media Corong Berhitung Doraemon pada materi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini dilakukan untuk dapat menciptakan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Corong Berhitung Doraemon Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa Kelas 1 SDN 1 Lubuk Makmur “**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk identifikasi masalah di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Metode yang digunakan hanya metode ceramah.
- b) Media pembelajaran yang digunakan hanya dari buku paket dan alat peraga sederhana seperti lidi dan kelereng
- c) Siswa masih kurang memahami mengenai materi yang disampaikan oleh guru.
- d) Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran
- e) Siswa kurang memahami mengenai cara berhitung penjumlahan dan pengurangan dengan baik

1.3 Pembatasan Masalah

Dilihat dari identifikasi masalah yang dikemukakan, maka peneliti membatasi penelitian pada :

- a) Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Doraemon Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa Kelas I.
- b) Penelitian ini dilakukan pada kelas I SDN 1 Lubuk Makmur
- c) Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa Kelas I.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a) Bagaimana mengembangkan media Corong Berhitung Doraemon pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I SDN 1 Lubuk Makmur yang valid?

- b) Bagaimana mengembangkan media Corong Berhitung Doraemon pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I SDN 1 Lubuk Makmur yang praktis?
- c) Bagaimana mengembangkan media Corong Berhitung Doraemon pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I SDN 1 Lubuk Makmur yang Efektif?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah diatas ,maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

- a) Dapat mengembangkan media Corong Berhitung Doraemon yang valid.
- b) Dapat mengembangkan media Corong Berhitung Doraemon yang praktis
- c) Dapat mengembangkan media Corong Berhitung Doraemon yang efektif

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis pada penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat guna menambah ilmu pengetahuan di dalam pengembangan media pembelajaran yang tepat dan efektif pada proses kegiatan belajar mengajar matematika pada sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, dapat mengoptimalkan hasil belajar matematika dengan memahami konsep materi penjumlahan dan pengurangan dengan bantuan media corong berhitung pada pembelajaran matematika kelas 1.

- b) Bagi guru, bisa memberikan dorongan agar lebih inovatif dan kreatif dalam pengembangan media pembelajaran,
- c) Bagi sekolah, mendapat pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran matematika agar bisa mengembangkan media pembelajaran matematika.
- d) Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan untuk sumber referensi atau kajian yang relevan dalam penelitian pengembangan matematika.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Untuk spesifikasi produk media yang dikembangkan pada penelitian ini ialah Media Corong Berhitung Doraemon pada pelajaran matematika tentang materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I SDN 1 Lubuk Makmur. Spesifikasi Produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

- a) Media Corong Berhitung Doraemon terbuat dari papan triplek
- b) Media Corong Berhitung Doraemon berbentuk persegi panjang seperti balok
- c) Pada bagian atas dan bawah terdapat 20 lubang untuk corong,
- d) Terdapat 20 buah corong yang diletakkan pada lubang papan
- e) Media Corong Berhitung Doraemon memiliki laci
- f) Pada laci terdapat sekat-sekat pemisah
- g) Motif media corong berhitung ini menggunakan motif doraemon dari wallpaper doraemon.

Tabel 1. 1 Story Board

No	Desain Gambar	Keterangan
1		Tampak Belakang Media Berupa bidang datar
2		Tampak depan terdapat 20 lubang untuk meletakkan corong
3		Terdapat laci dengan sekat pemisah sesuai jumlah lubang corong yang berfungsi sebagai tempat untuk menaruh biji congklak

4		<p>Corong dari botol yakult yang sudah di potong . Corong ini berfungsi untuk memasukkan biji congklak ke dalam laci</p>
5		<p>Biji congklak yang berfungsi untuk berhitung(Terdapat dua warna pada biji congklak hal ini dimaksudkan untuk pembeda saat melakukan penjumlahan maupun pengurangan)</p>
6		<p>Walpaper tema doraemon Berfungsi sebagai tema dari media corong berhitung doraemon</p>

Sumber: Diolah oleh peneliti