

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan telah menjadi pilar utama dalam pembentukan masyarakat, mengangkat taraf hidup individu, dan menjembatani kesenjangan sosial. Melalui latar belakang pendidikan, dapat dilihat bagaimana nilai-nilai, ideologi, dan tuntutan sosial telah membentuk apa yang dipandang sebagai esensi pendidikan dalam berbagai budaya dan zaman. Pendidikan merupakan landasan sejarah, filosofis, dan sosial yang membentuk kerangka kerja bagi sistem pendidikan saat ini. Ini adalah cerminan dari perjalanan panjang manusia dalam pencarian pengetahuan, pemahaman, dan perubahan sosial (Bp et al., n.d., pp. 4–6).

Pendidikan sekolah dasar adalah suatu strategi untuk merangsang dan mendorong perkembangan anak (Maghfiroh & Suryana, 2021, p. 8). Pendidikan anak sekolah dasar bukan hanya tentang mempersiapkan anak-anak untuk kesuksesan akademis di masa depan, tetapi juga membentuk mereka menjadi individu yang memiliki keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi secara positif. Salah satu pendidikan yang diterapkan untuk anak sekolah dasar ialah pendidikan berhitung. Dengan memahami konsep berhitung, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, logika, dan pemikiran kritis yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam perkembangan akademis mereka. Berhitung juga membantu anak-anak mempersiapkan diri untuk

memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks dalam proses pembelajaran di masa depan (Susanti, 2020, p. 6).

Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan interaksi yang kompleks antara individu dengan lingkungan sekitarnya, meliputi interaksi dengan orang lain, pengalaman hidup, serta pengembangan diri secara kontinu. Secara holistik, pembelajaran tidak dapat dijelaskan secara sempit atau terbatas dalam satu definisi tunggal, karena melibatkan beragam elemen yang saling terkait dan berinteraksi. Pemahaman terhadap pembelajaran mencakup dinamika antara individu yang belajar, konteks sosial, budaya, dan lingkungan di mana pembelajaran terjadi. Ini mencakup proses internal indi

vidu seperti kognisi, persepsi, dan emosi, serta pengaruh eksternal seperti interaksi sosial, pengalaman praktis, dan situasi belajar (Yusuf & Syurgawi, 2019., p. 12). Seiring dengan bertambahnya usia, pengetahuan anak akan berkembang dengan cepat, dan keterampilan yang dikuasainya pun semakin bervariasi. Penerapan teknik pembelajaran yang aktif merupakan pendekatan kreatif yang bertujuan untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar di kelas, seperti penggunaan media pembelajaran visual.

Media pembelajaran visual berperan sangat penting dalam mengubah ide-ide yang bersifat abstrak menjadi representasi yang lebih konkret dan mudah dipahami lebih jauh lagi, media visual memiliki kemampuan untuk menyederhanakan informasi yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh para pembelajar. Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran juga membuka peluang untuk mengurangi ketergantungan pada penyampaian informasi secara verbal, yang

kadang-kadang dapat menjadi kurang efektif atau kurang menarik bagi beberapa individu dalam kelompok pembelajaran (Nurfadhilah et al., 2021, p. 15). Penggunaan corong berhitung sebagai media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan membantu mereka terlibat secara langsung dengan materi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar. Ini juga memungkinkan interaksi antara siswa dan lingkungan pembelajaran mereka, memfasilitasi pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan kemampuan individu siswa (Hasanah, 2020, p. 9).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 89 Palembang mengenai pembelajaran berhitung penjumlahan bilangan bulat dapat disimpulkan bahwa guru yang bersangkutan kurang bisa mengembangkan penggunaan media visual yang ada. Guru memberikan latihan sederhana kepada siswa dengan mendemonstrasikan latihan tersebut di papan tulis terlebih dahulu. Siswa yang mau mengerjakan latihan tersebut diberi reward berupa bintang. Namun, hasil latihan ini tampak kurang memberikan dampak positif bagi siswa karena hanya beberapa siswa yang aktif, latihan mungkin tidak dirancang untuk memotivasi semua siswa untuk berpartisipasi aktif, Media pembelajaran yang digunakan mungkin tidak cocok untuk beberapa siswa, terdapat siswa yang tidak merasa terhubung secara emosional dengan materi atau guru mungkin cenderung tidak aktif dalam latihan. Keterlibatan emosional dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya efektivitas latihan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebelumnya tidak berhasil menarik minat dan perhatian seluruh siswa. Dampaknya

adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan kurangnya kesempatan bagi mereka untuk memahami materi dengan baik, kemudian dari data hasil pembelajaran terdapat 7 siswa mendapatkan presentase 45% yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 70, sedangkan 15 siswa dengan presentase 55% belum mencapai nilai KKM dari total keseluruhan siswa ialah 22 siswa. Oleh karena itu, perlu adanya peninjauan terhadap media pengajaran yang digunakan yang lebih beragam dan menarik guna meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa secara keseluruhan. Salah satu solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah pengembangan media pembelajaran berhitung penjumlahan bilangan bulat, seperti media corong berhitung.

Media corong berhitung merupakan alat yang dapat membantu siswa memvisualisasikan proses penjumlahan dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep penjumlahan bilangan bulat dan prosesnya secara visual, yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa dapat menjadi langkah awal dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di SD Negeri 89 Palembang. Media pembelajaran berbasis corong merupakan sebuah peralatan pendidikan yang sederhana namun bermanfaat yang dapat dengan mudah dibuat sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika. Media corong digunakan dalam konteks nyata dalam proses pembelajaran untuk mempermudah pemahaman materi oleh siswa. Dalam proses ini, siswa dapat memasukkan benda-benda ke dalam corong sebagai representasi bilangan yang akan dijumlahkan

(Rahmawati & Wulandari, 2021, p. 18). Setelah itu, mereka dapat mengamati bagaimana jumlah benda di corong pertama ditambahkan dengan jumlah benda di corong kedua untuk menemukan hasilnya.

Kelebihan penggunaan media visual pembelajaran berbasis corong melalui interaksi langsung dengan media corong, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang operasi penjumlahan dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menghitung dengan tepat. Metode ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan menstimulasi keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran matematika (Lubis, 2020a, pp. 7–9). Meskipun demikian, media ini memiliki kelemahan, di mana penggunaan media corong terbatas pada materi perkalian dan pembagian.

Penelitian ini bertujuan untuk menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika, pentingnya media tidak hanya sebatas pada pencapaian akhir siswa. Sebaliknya, fokusnya adalah pada kemampuan siswa untuk dengan mudah memahami materi yang diajarkan melalui penggunaan media pembelajaran yang telah dijelaskan secara rinci dalam buku pedoman guru. Penelitian ini mengambil referensi penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Noer & Anggit, 2019, p. 25) mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis corong untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa dan penelitian yang dilakukan oleh (Handarini & Hasan, n.d., p. 11) dalam penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis corong untuk meningkatkan hasil belajar penjumlahan bilangan bulat. Dari latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan “**Pengembangan Media Visual Berbasis Corong**

Berhitung Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Bulat Kelas III SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu:

1. Guru kelas III SD negeri 89 Palembang belum pernah menggunakan media visual berbasis corong berhitung.
2. Dalam proses belajar mengajar kurangnya keterlibatan siswa dalam mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan bulat
3. Rendahnya hasil belajar siswa dalam penggunaan metode pembelajaran sebelumnya,
4. belajar siswa belum mencapai nilai KKM yaitu <70

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di jelaskan, dibuatlah batasan masalah, sebagai berikut:

1. Pengembangan media visual berbasis corong berhitung pada mata pelajaran matematika
2. Materi yang dikembangkan dalam media corong berhitung adalah penjumlahan bilangan bulat.
3. Siswa yang menjadi subjek adalah siswa/i kelas III SD Negri 89 Palembang.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada di dalam penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media visual matematika berbasis corong berhitung pada materi penjumlahan bilangan bulat kelas III SD yang valid?
2. Bagaimana menjadikan pengembangan media visual matematika berbasis corong berhitung pada materi penjumlahan bilangan bulat kelas III SD yang praktis?
3. Bagaimana efek potensial pengembangan media visual matematika berbasis corong berhitung pada materi penjumlahan bilangan bulat kelas III SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas siswa terhadap penggunaan media visual matematika berbasis corong berhitung pada materi penjumlahan bilangan bulat kelas III SD.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran visual matematika berbasis corong berhitung pada materi penjumlahan bilangan bulat kelas III SD menjadi lebih praktis dalam konteks pembelajaran di kelas.
3. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis efek potensial dari pengembangan media visual matematika berbasis corong berhitung pada materi penjumlahan bilangan bulat kelas III SD terhadap proses pembelajaran siswa dan pencapaian hasil belajar mereka

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian mengenai media pembelajaran corong berhitung, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Pengembangan dan penerapan media corong berhitung dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam menambah pengalaman pembelajaran matematika yang inovatif di sekolah dasar sesuai dengan landasan teoritis yang relevan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa. Mendorong inovasi pendidik dalam pengembangan media corong berhitung sebagai metode pembelajaran penjumlahan bilangan bulat.

b. Bagi siswa

Meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat secara visual dan konkret melalui media pembelajaran corong berhitung, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam materi matematika.

c. Bagi Sekolah

Penggunaan media pembelajaran corong berhitung ini dapat Menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa, serta meningkatkan reputasi sekolah dalam menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai efektivitas media visual dalam pembelajaran matematika. Dengan memanfaatkan temuan-temuan awal ini, para peneliti dapat mengeksplorasi berbagai aspek yang belum terungkap, seperti bagaimana berbagai jenis media visual mempengaruhi pemahaman konsep matematika di kalangan siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda, serta mengidentifikasi metode pengajaran yang paling efektif dalam konteks yang beragam.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media visual berbasis corong berhitung yang digunakan untuk pembelajaran matematika mengenai penjumlahan bilangan bulat pada anak kelas III SD. Spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran corong berhitung adalah sebuah alat atau perangkat pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami konsep matematika penjumlahan secara visual dan interaktif. disertai dengan angka atau simbol matematika yang terpasang di sekitar corong untuk membantu siswa mengidentifikasi bilangan yang mereka tambahkan.
2. Media corong berhitung ini dirancang dengan tampilan luar yang menarik, menggunakan warna yang saling berkesinambungan dan hiasan nama tulisan

"Media Corong Berhitung" serta simbol-simbol penjumlahan bilangan bulat untuk meningkatkan daya tarik visual siswa.

3. Media ini memuat materi operasi hitung penjumlahan bilangan bulat dari 1 hingga 10, disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, dengan kemungkinan untuk menambah rentang angka sesuai kebutuhan pembelajaran.
4. Media corong berhitung terbuat dari triplek berbentuk balok atau laci dengan dimensi panjang 1 m dan lebar 21 cm, dilengkapi dengan 10 sekat laci berukuran panjang 1 m dan lebar 20 cm. Pada bagian atas laci, terdapat 10 lubang yang sesuai dengan sekat di dalamnya dilengkapi dengan corong yang terbuat dari botol bekas. Lubang tersebut digunakan untuk memasukkan kancing merah dan biru yang melambangkan penjumlahan bilangan bulat
5. Penggunaan kancing merah dan biru sebagai representasi jumlah bilangan penjumlahan bilangan bulat memperkaya pengalaman belajar siswa dan mempermudah pemahaman konsep matematika secara praktis.
6. Pengembangan media corong berhitung ini secara khusus ditargetkan untuk kelas III di SD 89 Palembang, sehingga dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa disekolah tersebut sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

