

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sekolah dasar merupakan faktor penting dalam menentukan kualitas pendidikan. Pendidikan tingkat sekolah sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan dasar. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran akan dipengaruhi oleh kurangnya pengetahuan yang diberikan kepada mereka di tingkat sekolah dasar. Tingkat keberhasilan siswa dalam menyelesaikan studi di tingkat pendidikan saat ini belum mencapai harapan semua orang. Anak-anak kelas rendah sangat menghargai pelajaran matematika karena mereka kesulitan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, guru harus mampu mengenali harapan yang wajar dalam pendidikan dan di sekolah sebagai pendidik dan pengajar (Lestari, 2021, hal 26).

Pendidikan menjadi salah satu faktor penting dalam menyokong kemajuan bangsa karena mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam menghadapi suatu permasalahan serta mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya. Dalam mewujudkan hal tersebut dibutuhkan peran penting guru yang mengemban tanggung jawab dalam mendidik siswa di sekolah. Guru tidak hanya berkewajiban dalam menyampaikan ilmu namun guru juga mempunyai tanggung jawab dalam membantu mengembangkan potensi siswanya. Guru didorong agar selalu kreatif serta terampil dalam mengelola segala kegiatan pembelajaran di dalam kelas agar menyenangkan.

dan dapat menumbuhkan semangat dari siswa dalam mengikuti pembelajaran. Namun kenyataannya, guru cenderung dalam mengajar dengan menggunakan metode atau media yang bersifat tradisional sehingga materi tidak tersampaikan dengan baik. Untuk itu pengembangan keterampilan mengajar dari guru memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas termasuk pembelajaran matematika (Setiyadi dan Cahyasari, 2023, hal. 146).

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran di sekolah dasar (SD) yang melibatkan pelajaran tentang perhitungan penjumlahan dan pengurangan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD). Hal tersebut membuktikan bahwa matematika sangatlah penting untuk dipelajari, jika minat belajar siswa tinggi maka hasil belajar pun meningkat. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih tekun dan termotivasi untuk mempelajari kualitas mutu pengajaran dalam proses belajar mengajar (Maningkum & Rohmaniyah, 2023, hal 167).

Belajar matematika membantu kita mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan aktif dalam cahaya fakta ini, pendidik harus lebih berimajinasi dan kreatif dalam cara mereka menyampaikan pengetahuan di kelas untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman semua siswa. Siswa yang belajar matematika dapat menggunakan bahan pendidikan untuk mempelajari tentang panjang satuan, termasuk contoh seperti tabel langkah, tangga pintar, tangga gantung, pegangan tangan, dan alat bantu mengajar (Setiyadi & Cahyasari, 2023, hal. 147).

Media pembelajaran sangatlah penting dalam proses belajar mengajar agar dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media yang dirancang dengan baik sangat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran memudahkan guru dalam memperkenalkan bentuk nyata dari objek. Media pembelajaran juga dapat menampilkan pengalaman belajar yang berbeda merupakan salah satu pelajaran dasar yang diberikan dengan maksud untuk meningkatkan dan mempertinggi kualitas mutu dalam proses belajar mengajar (Maningkum & Rohmaniyah, 2023, hal 168).

Salah satu penghambat proses belajar matematika adalah munculnya persepsi bahwa matematika pada materi penjumlahan masih menjadi pembelajaran di kelas, pembelajaran matematika dianggap salah satu pelajaran yang membosankan dan sulit untuk siswa dalam memahaminya. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu adanya pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak mudah merasa bosan atau jenuh di dalam kelas. Seorang pendidik perlu memilih model, metode dan media konkret yang sangat menarik perhatian peserta didik, sehingga dan membangkitkan semangat dan motivasi dalam belajar matematika. Dalam konteks ini, penting bagi seorang guru untuk memperhatikan penggunaan media pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran matematika harus memiliki peran yang signifikan dalam membangkitkan minat belajar dengan adanya keinginan peserta didik, serta berpotensi mempengaruhi aspek psikologis dalam pembelajaran matematika (Erviana & Muslimah, 2018, hal. 59).

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat Pelaksanaan Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 83 Palembang, saya menemukan permasalahan yang ada di sekolah itu terdapat siswa yang kurang berminat dalam pembelajaran matematika. Siswa menganggap pembelajaran matematika itu sulit untuk dipahami, Selain itu, siswa menghadapi tantangan ketika mencoba *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* jenis tugas matematika. Selain itu, seorang peneliti menawarkan obat yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas matematika dengan memanfaatkan alat pembelajaran yang disebut tangga pintar pada konten penjumlahan dan pengurangan.

Media ini dirancang menyerupai tangga tiga dimensi yang dilengkapi dengan angka-angka untuk mendukung proses belajar. Dalam penggunaannya, peserta didik akan diberikan tusuk dengan gambar yang mereka masukkan kedalam tangga. Tusuk yang tertancap akan diambil sesuai dengan soal penjumlahan dan pengurangan yang sedang dibahas. Media tangga pintar memiliki kelebihan, seperti meningkatkan keterlibatan siswa sehingga mereka berperan aktif dalam pembelajaran, menarik perhatian, dan memungkinkan pendekatan yang konkret (Binta & Ritonga, 2023, hal. 597). Hal tersebut sejalan dengan penelitian oleh Vera Yuli Erviana dan Muslimah dengan judul pengembangan media pembelajaran tangga pintar materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 sekolah dasar Media Tangga Pintar memiliki stik bergambar sebagai media menghitungnya. Ini bertujuan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran. Studi tentang pengembangan media berbentuk tangga tiga dimensi.

Karena anak usia sekolah dasar masih dalam fase berpikir operasional konkret, proses belajar mengajar memerlukan media konkret. Penggunaan model permainan sebagai media pembelajaran berbentuk tiga dimensi memenuhi dua karakteristik PMRI siswa berpartisipasi secara aktif dan terdapat media pembelajaran (Erviana & Muslimah, 2018, hal 60).

Untuk meningkatkan keterampilan abad 21, menurut para guru untuk menciptakan pembelajaran melibatkan kemampuan berpikir matematis siswa yang bernuansa *higher order thinking skills* (Yuliandini dkk, 2019, hal. 29) mengemukakan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi skills / *HOTS*) perlu diterapkan menyusul masih rendahnya peringkat *Programme for international student Assessment (PISA)* dan *trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* pada saat mengerjakan soal *HOTS* maka diperlukan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Salah satunya menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD). LKPD yang digunakan merupakan hasil produk akhir pengembangan LKPD berbasis *HOTS* (Purwasi & Fitriyana, 2020, hal. 66).

1.2 Identifikasi Masalah

berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan tersebut dapat diteliti sebagai berikut :

- 1) Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika ?
- 2) Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran dikelas ?
- 3) Siswa sulit dalam mengerjakan soal matematika ?

1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan ruang lingkup permasalahan penelitian ini dibatasi pada pengembangan media tangga pintar pada mata pelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan kelas II SD Negeri 83 Palembang.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan media pembelajaran tangga pintar dalam meningkatkan kemampuan *HOTS* untuk siswa kelas II SD yang Valid, Praktis dan mempunyai Efek Potensial ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan matematika melalui media pembelajaran tangga pintar pada siswa kelas II SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Dengan menggunakan media tangga pintar dapat membantu guru dan siswa memberi dan menerima pelajaran, serta melibatkan dalam membantu daya ingat siswa. Dalam menggunakan tangga pintar dapat memberikan peluang kepada siswa untuk menemukan sendiri konsep atau teori pembelajaran. Dengan siswa menjadi objek pembelajaran dan juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal materi penjumlahan dan pengurangan.

1) Meningkatkan pemahaman konsep media pembelajaran tangga pintar dapat membantu siswa untuk mudah dalam memahami konsep matematika dengan lebih baik.

2) Meningkatkan kemampuan *Problem Solving* media pembelajaran ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dan dapat memecahkan masalah matematika. Dalam proses menggunakan tangga pintar, siswa akan dihadapi dengan situasi dan tantangan yang memerlukan pemikiran serta solusi. Hal ini dapat melatih kemampuan *problem solving*.

3) Memotivasi belajar dengan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, tangga pintar dapat meningkatkan motivasi belajar dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan

4) Meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial dalam beberapa masalah, media tangga pintar dapat dimainkan oleh beberapa siswa secara bersama-sama dengan melakukan kerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah secara kolektif.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Penelitian ini memiliki manfaat bagi siswa terutama pada produk media ini dibuat untuk menarik siswa agar lebih semangat lagi dalam proses pembelajaran matematika.

2. Bagi guru

Media tangga pintar ini dapat menambah pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran serta memberikan kreativitas guru dalam menciptakan dan menyenangkan.

3. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan hasil pembelajaran matematika dengan meningkatkan pembelajaran menggunakan media tangga pintar ini.

4. Bagi peneliti selanjutnya

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

1.7 Spesifikasi Produk

Untuk menghasilkan media yang baik dan menarik bagi siswa, berikut adalah spesifikasi produk yang akan dirancang untuk Tangga pintar:

1. Jenis media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah tangga pintar 3 dimensi yang dibuat dari bahan triplek dengan berukuran 100cm x 50cm.
2. Lalu dibuat masing-masing anak tangga dari bahan triplek tersebut yang berukuran 10cm, dan untuk turunan tangga ke bawah memiliki ukuran 5cm.
3. Media ini dirancang khusus untuk materi penjumlahan dan pengurangan kelas II SD, lebih khusus pada cara menghitung.
4. Media ini dibuat dari sejenis triplek dan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa tentang materi.
5. Pola-pola disusun seperti anak tangga dan diberi angka untuk membantu siswa berhitung.
6. Penggunaan media ini dibuat untuk mengaktifkan hasil belajar siswa karena siswa sendirilah yang akan melakukan penjumlahan dan pengurangan pada media tangga pintar.