

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu komponen yang menentukan tingkat kecerdasan bangsa, sekolah dan guru diperlukan dalam melaksanakan Pembelajaran yang inovatif untuk peserta didik (Sutriyani & Widyatmoko, 2020). Khususnya dalam pembelajaran matematika di SD yang menegaskan pada Pembelajaran langsung untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki, serta peserta didik bisa memahami konsep pembelajaran matematika melalui pembelajaran langsung. Pembelajaran matematika memiliki tujuan untuk menambah kemampuan siswa dalam perkembangannya, mulai dari pemahaman hingga penalaran. Sebab matematika adalah ilmu penalaran yang disusun secara hirarki, maka pengajarannya harus dilakukan secara berkeseimbangan sepanjang waktu (Indrawati, 2019).

Perkalian adalah penjumlahan yang dilakukan dari bilangan sejenis pada setiap variabelnya. Indriani et al., (2022) menyatakan bahwa siswa memiliki kemampuan mengerjakan soal perkalian dengan konsep hafalan, tetapi ketika mengerjakan secara kontekstual mendapat nilai yang rendah. Hal ini biasanya disebabkan oleh keyakinan siswa bahwa matematika merupakan pelajaran yang susah, yang bisa menyebabkan mereka takut dan malas sehingga susah menangkap materi (Attalina & Irfana, 2020)

Permasalahan matematika dapat kita lihat dari cara berfikir matematisnya menyatakan kembali materi yang sudah pelajari. Kebanyakan siswa dalam pembelajaran belum mampu untuk mengulang kembali, saat mengerjakan langsung

ke hasil tanpa ada cara atau prosesnya. Kedua, mengelompokkan materi pembelajaran matematika yang sejenis ketika mengelompokkan, sifat matematika pertukaran kurang dipahami. Ketiga, mampu mengungkapkan dan mempraktikkan kembali dengan media yang tersedia. Selain itu, ada beberapa masalah yang sering terjadi saat mengajar matematika, seperti sulitnya bagi guru untuk menjelaskan materi, Siswa kesulitan memahami penjelasan guru, dan kurangnya hasil belajar matematika (Attalina & Irfana, 2020).

Rekapitulasi data di SDN 4 Sp Padang pada kelas 3 menyatakan nilai hasil belajar matematika dalam materi perkalian yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Terdapat 25 dari 33 siswa yang nilainya di bawah KKM, sehingga diperlukan bimbingan lanjut. Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian dikarenakan proses pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran dalam memaparkan pembelajaran matematika, sehingga siswa mudah merasa malas dan bosan saat pembelajaran matematika berlangsung. Maka dari itu seorang guru harus memahami karakteristik sesuai dengan kebutuhan intelektual peserta didiknya, sehingga diperlukan suatu pembaharuan dan inovasi Pembelajaran yang melibatkan penggunaan media kincir angka yang cocok dengan karakteristik siswa (Dewi, 2019).

Model pembelajaran yang bisa diterapkan *Pembelajaran Perkalian Menggunakan Media Kincir Angka*. Alat permainan edukasi kincir angka dibuat dengan memperhatikan kebutuhan yang ada di lapangan, khususnya terkait dengan media yang dapat membantu anak-anak untuk dapat melatih kemampuan membilang dan berhitung. Selain itu siswa juga dapat mengenal warna dan mengenal angka-angka dalam permainan kincir angka dan melalui permainan ini, siswa dapat memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan

pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam. Serta juga bisa melatih siswa untuk lebih fokus dan berkonsentrasi. Fokus dan konsentrasi membantu anak dimasa depan (Sundari, 2021). Adapun upaya yang dilakukan oleh guru yaitu dapat menciptakan dan mengembangkan alat permainan edukasi berupa kincir angka yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika (Matematika et al., 2024). Permainan kincir angka dirancang secara interaktif dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan belajar, merasakan kegembiraan saat memutar kincir dan melihat angka-angka yang muncul, sehingga membantu meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar berhitung.

Media pembelajaran menjadi bagian yang memiliki pengaruh yang pada hakikatnya pelaksanaan kegiatan menelaah materi. Denny et al., (2023) menyatakan bahwa fungsi dari media pembelajaran meliputi tumbuhnya semangat belajar, mempelajari kembali yang sudah dipelajari, memunculkan rangsangan untuk belajar, menghidupkan respons peserta didik, memberikan feedback dengan cepat dan menggiatkan latihan yang selaras. Media dalam kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah hal yang bisa dipakai guru untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan peserta didik, sehingga mudah dipahami. Kantong bilangan memudahkan operasi perhitungan karena berfungsi sebagai penentu suatu nilai bilangan. Yuni & Damri, (2019). Oleh karena itu, kantong bilangan perkalian merupakan alat atau sarana sederhana yang dapat membantu siswa melakukan operasi menghitung perkalian. Dengan warna media yang menarik, diharapkan siswa menjadi aktif, semangat, dan menarik untuk belajar.

Penelitian terkait yang dilakukan oleh Sugiyono.(2019). dengan judul ‘ *Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Kincir Angka Pada Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Di SDN 4 Sp Padang*, persamaan dari

penelitian ini adalah sama sama menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan dan perbedaan peningkatan pemahaman konsep sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran matematika menggunakan kincir angka. Sampel dan populasi pada studi pelaksanaannya sama yaitu Siswa SD. Dalam penelitian ini, data pengumpulan yaitu melalui uji prasyarat dan uji hipotesis. Pelaksanaan penelitian tersebut dilaksanakan di SDN 4 Sp Padang.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika sehingga membuat siswa kurang efektif dalam pembelajaran tersebut.
- b. Peserta didik mungkin belum banyak mengetahui atau menghafal tentang perkalian,

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Pembatasan Lingkup Masalah Terdiri dari 5 faktor Permasalahan sebagai

berikut:

- a. Subjek yang diteliti yaitu siswa kelas 3 di SDN 4 Sp Padang.
- b. Masalah ini difokuskan pada pembelajaran menggunakan media kincir angka.
- c. Materi yang dibahas hanya mencakup perkalian (misalnya perkalian 1–10) sesuai dengan kurikulum kelas III SD.

1.2.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah sebagai berikut :

Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa matematika antara siswa yang menggunakan media kincir angka dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut”

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui sejauh mana alat peraga kincir angka dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam konsep penjumlahan, meningkatkan keterlibatan minat siswa dan juga apakah penggunaan alat peraga kincir angka dapat memberikan dampak positif terhadap efektivitas penggunaan alat peraga tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat terhadap berbagai aspek, baik teoritis maupun praktis:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang bagaimana alat peraga pada siswa, khususnya kincir angka, dapat memfasilitasi siswa dalam membangun pemahaman konsep penjumlahan secara aktif dan efektif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya peran siswa dalam membangun pengetahuan dalam diri sendiri.

b. Manfaat Praktis

Manfaat yang berguna bagi siswa, peneliti, guru, dan sekolah, sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat ikut menerapkan alat peraga kincir angka dalam proses pembelajaran matematika. Kreativitas guru yang tinggi dapat menciptakan alat peraga untuk mata pelajaran matematika yang dianggap sukar.

2. Bagi Siswa

Melatih siswa untuk berdiskusi dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.

Meningkatkan berpikir kritis dan tanggap dalam memecahkan masalah.

Pembelajaran dilakukan dengan alat peraga dapat meningkatkan daya tarik siswa, sehingga adanya perasaan senang untuk belajar matematika dan lebih aktif.

3. bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah agar kualitas pendidikan semakin baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Sebagai referensi ilmiah Penelitian ini dapat menjadi acuan atau sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian serupa, terutama yang berkaitan dengan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika.

2. Menjadi dasar pengembangan inovasi media pembelajaran

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk mengembangkan atau memodifikasi alat peraga lain yang lebih interaktif, kreatif, atau berbasis teknologi.

3. Memberikan arah penelitian lanjutan

Penelitian ini membuka peluang untuk penelitian lanjutan dengan lingkup yang lebih luas, misalnya pada jenjang kelas yang berbeda, materi matematika lain, atau menggunakan pendekatan kuantitatif-kualitatif gabungan.