

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha membantu para peserta didik agar mereka dapat dalam mengerjakan tugasnya dengan mandiri dan melaksanakan tanggung jawabnya. Dengan demikian Pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang terjadi adalah pengembangan potensi anak didik, baik pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap dalam kehidupannya (Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S., 2022). Sejalan dengan (Putri & Ananda, 2020) pendidikan ialah suatu hal yang penting untuk mencapai tujuan dalam peningkatan kesejahteraan manusia dan peningkatan kesejahteraan bersama. Pemerintah Indonesia juga berupaya menciptakan sistem pendidikan yang baik bagi seluruh warga negaranya. Perkembangan dan kemajuan teknologi ini tidak terlepas dari perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan tersebut, salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar yang sangat berperan penting adalah matematika, karena matematika sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan praktis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Arsyad & Suhaemi (2019)). Matematika sebagai ilmu pengetahuan yang banyak peranannya dalam ilmu lainnya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Matematika sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *manthenien*,

yang memiliki makna mempelajari (Jediut et al., 2022). Kata matematika diduga sangat erat hubungannya dengan kata Sanskerta, *medha* atau bahkan kata *widya* yang memiliki arti kepandaian, ketahuan atau intelegensia (Sugiyanti, 2019).

Dalam matematika, penekanan diberikan pada proses berpikir rasional, bukan pada data yang diperoleh melalui percobaan atau pengamatan. Banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika karena tidak tahu manfaat dari pembelajaran matematika itu sendiri terutama penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, peserta didik menganggap bahwa pembelajaran matematika hanya dapat dikuasai oleh orang yang pintar saja dan menganggap matematika itu sebagai mata pelajaran yang abstrak (Putri, Arifin, & Tri, 2019; Yulianto, Sisworo, & Hidayanto, 2022). Siswa cenderung lebih menyukai pembelajaran dengan metode games atau dengan menggunakan media atau bahan ajar.

Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau siswa untuk memperlancar proses pembelajaran (Nurdiyanto, N., Wulandari, R., Jamal, J., Karman, K., & Maslani, M. 2024). Bahan ajar adalah kumpulan materi yang dirancang secara sistematis dan lengkap, berdasarkan prinsip pembelajaran, untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Di samping itu bahan ajar juga bersifat unik dan spesifik seperti keranjang penerang. Unik maksudnya bahan ajar hanya digunakan untuk sasaran tertentu dan dalam proses pembelajaran tertentu, dan

spesifik artinya isi bahan ajar dirancang sedemikian rupa hanya untuk mencapai kompetensi tertentu dari sasaran tertentu.

Bahan ajar yang akan dikembangkan adalah keranjang penerang yang dimana kata “penerang” memiliki arti yaitu penjumlahan dan pengurangan, keranjang sebagai bahan ajar inovasi serta kreativitas dalam suatu pembelajaran yang dapat digunakan pada materi penjumlahan dan pengurangan, yang dimana bahan ajar keranjang penerang ini dapat digabungkan sehingga menjadi dua materi pada satu bahan, yakni materi penjumlahan dan pengurangan. Bahan ajar keranjang penerang ini juga dapat melatih kemampuan berfikir siswa yang tidak hanya perihal berhitung, tetapi juga bagaimana cara siswa agar dapat memutar balikkan jawaban sehingga dapat memuat dua materi tersebut (penjumlahan dan pengurangan). Jadi, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar keranjang penerang (penjumlahan dan pengurangan) adalah sebuah alat bantu atau alat peraga yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika

Penjumlahan merupakan penggabungan jumlah dua atau lebih angka sehingga menjadi angka yang baru, angka tersebut beranggotakan semua jumlah anggota angka pembentuknya. Dalam penjumlahan memiliki beberapa teknik diantaranya adalah penjumlahan tanpa teknik menyimpan. Penjumlahan tanpa teknik menyimpan bukanlah termasuk topik yang terlalu sulit diajarkan di sekolah dasar, karena teknik ini biasa di ajarkan untuk kelas bawah yang dimana pada kelas bawah merupakan kelas yang

menerima materi yang masih ringan dan mudah dipahami. Artinya bahwa materi penjumlahan biasa di ajarkan untuk kelas bawah yang dimana pada kelas bawah merupakan kelas yang menerima materi yang masih ringan dan mudah dipahami (Elmy Adekayatri, 2021). Masih banyak peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai nilai KKM yaitu 60 pada mata pelajaran matematika terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan. Terdapat beberapa faktor yang menjadi pengaruh tidak tercapainya hasil belajar siswa sesuai dengan KKM pada pelajaran matematika materi pengurangan yaitu, masih kurang maksimalnya penggunaan media pada saat proses pembelajaran, penyampaian materi dengan konsep-konsep abstrak. Hal tersebut mengakibatkan kejenuhan dan kebosanan pada peserta didik saat mengikuti pembelajaran, disamping itu juga terdapat faktor dari siswa, yaitu kurangnya minat belajar siswa. kenyataan tersebut yang menjadi faktor utama rendahnya hasil belajar pada peserta didik. Maka dari itu, diperlukannya media dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran serta meningkatkan minat belajar siswa (E Santoso, I Suryani, J Jayanti, 2023). Pengurangan merupakan pengambilan sejumlah angka dari angka tertentu. Misalnya, seorang siswa mempunyai 5 buah jeruk kemudian diambil 3 buah, maka apa yang dilakukan tersebut merupakan penggunaan dengan metode pengurangan. Dalam pengurangan memiliki beberapa teknik diantaranya adalah pengurangan tanpa teknik peminjaman. Pengurangan tanpa teknik peminjaman bukanlah termasuk topik yang terlalu sulit untuk diajarkan

di sekolah dasar, karena teknik ini biasa di ajarkan untuk kelas bawah yang dimana pada kelas bawah merupakan kelas yang menerima materi yang masih ringan dan mudah dipahami. Operasi pengurangan adalah kebalikan dari operasi penjumlahan. Apabila bilangan a dikurangi bilangan b, maka pengurangannya ditunjukkan dengan $a - b$. Contohnya $6 - 2 = 4$.

Selain itu hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada salah satu guru di kelas II di SDN 04 Lahat pada tanggal 7 Oktober 2024 mengatakan bahwa penggunaan bahan ajar keranjang penerang ini belum pernah digunakan karena keterbatasannya waktu dan biaya dalam pembuatan bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif. Namun, masih terdapat permasalahan yang menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang belum mampu berhitung pada materi penjumlahan dan pengurangan yang disebabkan karna siswa belum mengenal angka dengan baik. Siswa sekolah dasar memiliki salah satu karakteristik kesulitan belajar yaitu kesulitan dalam menghitung (Runtukahu & Selpius, 2014: 55). Terkadang siswa juga merasa bosan dengan proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan hal ini membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa lebih memilih untuk mengobrol serta bermain dengan temannya. Salah satu penyebab siswa belum bisa mengenal angka dengan baik yaitu karena proses pembelajaran yang biasa, pendidik hanya menggunakan buku paket dan memaparkan materi menggunakan papan tulis dalam mengajarkan siswanya. Hal ini juga menyebabkan turunnya

minat belajar dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran.

Agar kemampuan siswa dapat berkembang dengan optimal, guru sebagai pelaksana pendidikan diharapkan dapat menentukan metode yang tepat dalam penyampaian materi serta pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan produk bahan ajar, yaitu keranjang penerang. Pengembangan media ini, bertujuan agar siswa dapat lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran serta dapat mengenal angka lebih baik lagi. Siswa juga dapat lebih kreatif lagi pada materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media keranjang penerang. Pengembangan media ini juga tentunya dapat menumbuhkan motivasi serta minat belajar siswa. Peneliti mengharapkan bahwa pengembangan bahan ajar keranjang penerang ini dapat membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad (2016: 20) bahwa, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Alasan peneliti memilih bahan ajar ini, karena merupakan salah satu cara dalam mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan menggunakan bahan ajar keranjang penerang, siswa dapat langsung berinteraksi dengan keranjang penerang sebagai perantara belajar. Keuntungan dalam menggunakan keranjang penerang ialah dapat membantu siswa dalam berhitung pada materi penjumlahan dan pengurangan, serta dapat

mengenal angka lebih baik lagi dengan bantuan gambar dan bentuk yang menarik perhatian siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Penelitian yang relevan sebelumnya yaitu dari penelitian yang dilakukan oleh Andre Budi Pratama (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Papan Flanel Penjumlahan dan Pengurangan” menunjukkan bahwa “Uji coba lapangan dilaksanakan dengan subjek 17 siswa kelas 1 SD Negeri Baciro. Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2019. Hasil dari uji coba lapangan peneliti mendapatkan jumlah skor 804 dengan rata-rata 4,73 dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Siswa memberikan komentar yang positif terhadap media panel juang”. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia, N. M., Sutrisno, S., Jannah, R., & Sa’diyah, Z. (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Calculator Box Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I Madrasah Ibtidaiyah” menunjukkan bahwa “Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi Ibu Zumaroh. S,Pd dengan mendapat perolehan skor 86% dengan kriteria sangat valid, kemudian hasil validasi oleh ahli media bapak Romadlhon Habibullah. M.Pd.I dengan mendapatkan perolehan 66% dengan kriteria valid namun sebagian revisi. Berdasarkan uji coba skala kecil dengan melibatkan 4 siswa yang telah dilaksanakan menghasilkan rata-rata perolehan skor 85. Kemudian hasil uji coba lapangan skala besar dengan melibatkan 12 siswa memperoleh rata-rata skor 78,3”. Penelitian yang dilakukan oleh Safitri, A., Makki, M., Hidayati, V. R., & Fauzi, A. (2023) yang berjudul “Pengembangan Media

Stik Es Krim Untuk Kemampuan Berhitung Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas II Sdn 2 Lembuak, Kabupaten Lombok Barat” menunjukkan bahwa “Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, respon siswa serta hasil belajar siswa dapat dinyatakan bahwa media stik es krim untuk kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan sangat valid, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas II”. Penelitian dilakukan oleh Wahyudi, A. T., Sulistiani, I. R., & Sulistiono, M. (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 di MI Al-Ahsan Mendalanwangi Wagir” menunjukkan bahwa “Media pembelajaran dinyatakan Sangat Valid berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi dengan skor 91,6%. Penilaian dari ahli desain pembelajaran juga menunjukkan kriteria Sangat Valid dengan skor 95%. Sementara itu, ahli pembelajaran memberikan hasil uji sebesar 85%, yang juga termasuk dalam kategori Sangat Valid. Dengan demikian, hasil keseluruhan menunjukkan bahwa media ini layak untuk digunakan”. Terakhir hasil penelitian yang dilakukan oleh Uswa, A. A., & Alfiah, H. Y. (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Berhitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Soal Cerita Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas III MI/SD” menunjukkan bahwa “Berdasarkan akumulasi data yang diperoleh dari hasil validasi media kotak berhitung pada aspek materi, media, dan desain memperoleh

nilai yang sangat baik dalam kategori sangat valid. Hal itu berarti media pembelajaran kotak berhitung materi soal cerita layak digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran”. Jadi, dapat disimpulkan dari beberapa hasil penelitian yang relevan sebelumnya dengan hasil penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti bahwa media sebagai alat bantu atau alat peraga yang digunakan dalam menjelaskan materi sangat membantu serta memiliki kelayakan dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan, sehingga dapat dikatakan sebagai bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan hasil paparan diatas dan didukung oleh beberapa hasil penelitian yang relevan, maka dari itu peneliti tertarik dalam mengembangkan bahan ajar keranjang penerang pada mata pelajaran matematika, materi penjumlahan dan pengurangan kelas II SDN 04 Lahat yang dapat membantu guru melihat perkembangan siswa dalam berhitung pada materi penjumlahan dan pengurangan. Oleh karena itu peneliti tertarik mengambil judul penelitian **“Pengembangan Bahan Ajar Keranjang Penerang pada siswa kelas II SDN 04 Lahat”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, bahkan bahan ajar keranjang penerang belum diaplikasikan atau digunakan.

2. Belum adanya bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif pada siswa.
3. Pembelajaran cenderung hanya dengan menggunakan metode ceramah dengan memaparkan materi yang telah di tulis pada papan tulis, serta dengan menggunakan buku cetak matematika dalam menyampaikan materi
4. Siswa lambat memahami bagaimana cara penyelesaian pada materi penjumlahan dan pengurangan
5. Kesulitan guru dalam mengembangkan bahan ajar keranjang penerang, karena keterbatasan waktu dan alat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada : pengembangan bahan ajar keranjang penerang pada mata pelajaran matematika kelas II SDN 04 Lahat. Materi “Penjumlahan dan Pengurangan”.

1.4 Perumusan Masalah

Bagaimanakah pengembangan bahan ajar keranjang penerang yang valid, praktis, dan efektif pada siswa kelas II SD Negeri 04 Lahat?

1.5 Tujuan Pengembangan

- a. Untuk menghasilkan bahan ajar keranjang penerang pada mata pelajaran matematika kelas II SDN 04 Lahat yang valid.
- b. Untuk menghasilkan bahan ajar keranjang penerang pada mata pelajaran matematika kelas II SDN 04 Lahat yang praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan dari tujuan yang ingin dicapai, adapun manfaat penelitian ini yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman serta pengetahuan, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru dan pengembangan bahan ajar keranjang penerang ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan produk ini dapat dijadikan salah satu referensi sekolah untuk mengatasi kegiatan belajar mengajar yang konservatif menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

2. Bagi Guru

Pengembangan produk ini diharapkan dapat menjadi alat atau bahan ajar dalam penyampaian materi ajar kepada siswa agar kegiatan belajar mengajar dikelas menjadi lebih aktif dan tidak membosankan.

3. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini diharapkan nantinya siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, serta aktif dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis keranjang penerang.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Manfaat penelitian ini kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi bahan referensi atau masukan yang dimana apabila melakukan penelitian lebih lanjut dengan topic dan permasalahan yang sama. Selain itu juga diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan bahan ajar keranjang penerang yang lebih baik lagi dari sebelumnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar keranjang penerang pada kelas II SDN 04 Lahat pada mata pelajaran matematika materi “Penjumlahan dan Pengurangan”. Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan yaitu sebagai berikut :

- a. Produk yang dikembangkan ialah berupa bahan ajar keranjang penerang.
- b. Komponen pada keranjang penerang yang dikembangkan berisi mata pelajaran matematika materi “Penjumlahan dan Pengurangan”.

- c. Komponen dari media yang di pilih pada penelitian ini yakni keranjang penerang dengan spesifikasi pemakaian kardus yang bersifat tebal, ringan, dan kuat. Ketebalan dari pemakaian kardus tersebut berkisar 3-5 mm dengan dimensi ukuran 85 x 75 cm, sehingga kardus itu sendiri dapat tahan pada proyeksi media keranjang penerang tersebut.
- d. Kertas karton berwarna hitam sebagai warna dasar.
- e. Kertas origami berwarna (biru, hijau, merah, dan kuning).
- f. Gambar aneka macam buah dan sayuran (apel, jeruk, pir, tomat, wortel, dan kol) serta beberapa foto keranjang yang bersumber dari pngwing.com dan dicetak menggunakan kertas polaroid. Sehingga media yang digunakan pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, serta menyenangkan.
- g. Benang sulam berwarna cream sebagai alat bantu geser pada proyeksi.
- h. Spidol berwarna hitam.

