

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Belajar adalah aktivitas yang harus melibatkan mental maupun psikis yang berlangsung didalam interaksi aktif dengan sekitar atau lingkungan, yang menghasilkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Yang berarti merupakan proses belajar yang harus menghasilkan perubahan. Perubahan tersebut bisa terjadi karena sengaja maupun tidak disengaja. Dari proses belajar tersebut munculah evaluasi yang nantinya akan menghasilkan satu nilai yang disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar tersebut akan digunakan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana kemampuan atau sebagai acuan guru dalam memahami siswa dalam mengetahui suatu pelajaran.

Semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh oleh siswa, maka semakin tinggi pula tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi yang diajarkan, begitupula sebaliknya. dalam mendapatkan hasil belajar yang diinginkan maka perlu adanya kegiatan pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian bagi siswa. Dalam sirkuit pintar mengeluarkan kemampuan matematika dan bahasa inggris dengan memilih metode ular tangga. (Yasin yusuf dan Umi Auliya, 2011 hal 2) Pembelajaran yang menarik akan terus diikuti oleh siswa sehingga pembelajaran tersebut terkesan menyenangkan.

Pembelajaran yang disenagi oleh siswa dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang cocok dengan suasana yang terjadi dalam diri peserta didik. Jika siswa tidak senang, pasti mereka akan kurang memperhatikan. Sehingga akan membuat pembelajaran menjadi pasif, jenuh, bosan, dan bersikap masa bodoh

terhadap pelajaran yang disampaikan. Untuk menangani hal tersebut, guru memerlukan bakat atau ruang kreatif tersendiri dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum dimulainya suatu pembelajaran ada baiknya guru memerlukan perencanaan dahulu. Perencanaan yang baik akan membuat guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan memiliki kualitas.

Perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berpikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran terstruktur, yakni perubahan perilaku serta merangkai kegiatan yang wajib dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan semua potensi dan sumber belajar yang ada. Komponen-komponen perencanaan pembelajaran terdiri atas beberapa unsur diantaranya adalah : siswa, tujuan, kondisi, sumber sumber hasil belajar, serta hasil pembelajaran siswa. 5 komponen ini harus saling terkait agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka siswa harus menguasai materi yang disampaikan oleh pendidik/guru. Untuk memudahkan guru dalam Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran yang diajarkan.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam menyampaikan materi. Dengan media pembelajaran siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran adalah salah satu unsur yang amat sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan Media pembelajaran akan lebih mengefektifkan proses belajar mengajar sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih dapat dicapai. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar.

Didalam menggunakan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran yang akan disampaikan guru. Oleh karena itu Penggunaan media pada siswa sekolah dasar dirasa sangat perlu adanya. Mengingat pada tahapan tersebut menurut teori kognitif Piaget anak berada pada tahap operasional kongkret, dimana pada tahap ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang dialami oleh anak-anak. Media pembelajaran umumnya digunakan pada mata pelajaran yang dianggap sulit. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar yang dianggap sulit bagi siswa.

Bagi Sebagian siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dan kurang menarik apalagi sampai membuat para siswa takut dengan matematika. Maka dengan fakta ini perlu adanya tindakan seperti penggunaan media pembelajaran agar siswa tidak merasa takut dan kesulitan lagi dalam belajar matematika di kelas. Seperti yang diketahui bahwa matematika merupakan ilmu pasti yang bisa dikatakan menjadi induk ilmu dari segala ilmu pengetahuan. Di Indonesia matematika disebut dengan ilmu pasti dan ilmu hitung. Dikatakan ilmu hitung karena di dalam matematika terdapat operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan masih banyak lagi. Di sekolah dasar operasi hitung ini sudah mulai diajarkan kepada para siswa sejak masih di bangku kelas 1. Siswa sekolah dasar (SD) yang berusia antara di umur 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Dimana kemampuan yang tampak pada usia ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika,

meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat kongkrit. Dari usia-usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek kongkrit yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya media guna membantu siswa memahami materi.

Hal ini berkaitan dengan yang disampaikan oleh guru kelas III Ibu ELIDA PARHUSIP, S.Pd di SD Negeri 19 Pananggangan bahwa memang dalam kegiatan pembelajaran matematika memerlukan media untuk membantu guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Dalam hal ini ibu mengatakan contohnya saja pada pembelajaran perkalian di kelas III. Perkalian merupakan penjumlahan berulang, meskipun konsep ini terdengar sederhana namun ada sebagian siswa yang masih kesulitan untuk memahami materi tersebut. Selama ini guru masih kesulitan dalam menyampaikan materi perkalian dikarenakan masih banyak siswa menggunakan teknik menghafal dalam mempelajari perkalian misalnya perkalian dari 1 sampai dengan 10. Seperti yang diketahui menghafal adalah telah masuk dalam ingatan tentang pelajaran atau dapat mengucapkan di luar kepala tanpa melihat buku atau catatan. Metode menghafal ini memiliki kelebihan seperti pengetahuan yang diperoleh oleh siswa tidak akan mudah hilang karena sudah dihafalnya. Disamping kelebihannya yang tidak akan mudah hilang metode ini kurang tepat diberikan kepada siswa yang memiliki latar belakang berbeda-beda dan membutuhkan perhatian yang lebih banyak.

Seperti yang diketahui bahwa didalam suatu kelas terdiri dari berbagai macam karakter siswa dan latar belakang yang berbeda-beda. Maka karenanya diperlukan berbagai macam metode dan media pembelajaran agar siswa tidak jenuh disaat guru menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan yang diharapkan oleh guru dapat terpenuhi. Dalam penjelasan diatas dan dengan adanya fenomena ini peneliti akan mengembangkan media Papan Stik. Media papan stik atau *stik board* merupakan media pembelajaran yang menyajikan cara berhitung perkalian dengan menggunakan sebuah papan dan beberapa stik yang dihitung secara manual akan tetapi bisa sendiri dan berkelompok.

Dengan menggunakan Papan Stik ini peserta didik atau siswa akan lenih mudah danlamm memahami perkalianakan stik-stik yang disusun di dalam media *stik board*. Selain itu media Papan Stik ini didesain semenarik mungkin dengan pemilihan warna, dan gambar yang terdapat pada papan sesuai dengan karakteristik usia siswa sekolah dasar. Tidak hanya itu dengan papan stik ini siswa akan memiliki pengalaman langsung dalam menghitung hasil perkalian dari stik–stik yang sudah disusun.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas bahwasannya peneliti menginginkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Operasi Hitung Perkalian Di Kelas III SD Negeri 19 Pananggan”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti jelaskan dalam latar belakang tersebut, peneliti telah mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika di Sd Negeri 19 Pananggangan masih rendah.
- b. Media pembelajaran masih kurang memadai untuk digunakan.
- c. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran yang membuat siswa cenderung susah memahami pembelajaran.
- d. Proses pembelajaran masih cenderung berpusat kepada guru daripada siswa sehingga siswa pasif dalam pembelajaran.

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah Dari identifikasi masalah di atas adalah, peneliti membatasi permasalahan hasil belajar berhitung siswa kelas III SD Negeri 19 Pananggangan. Peneliti ingin mengembangkan media papan stik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III materi “Operasi Hitung Perkalian”. Bab 3 pada pembelajaran Matematika. Dan peneliti juga membatasi permasalahan hasil belajar berhitung perkalian satu sampai dengan sepuluh di SD Negeri 19 Pananggangan tahun ajaran 2023/2024

## 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat dirumuskan permasalahan pengembangan media pembelajaran papan stik, sebagai berikut:

- a) Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik Dengan Pendekatan Saintifik Pada Operasi Hitung Perkalian Di Kelas III SD Negeri 19 Pananggangan Tahun Ajaran 2023/2024?
- b) Bagaimana kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik Dengan Pendekatan Saintifik Pada Operasi Hitung Perkalian Di Kelas III SD Negeri 19 Pananggangan Tahun Ajaran 2023/2024?
- c) Bagaimana keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik Dengan Pendekatan Saintifik Pada Operasi Hitung Perkalian Di Kelas III SD Negeri 19 Pananggangan Tahun Ajaran 2023/2024?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas peneliti menemukan bahwa tujuan penelitian adalah untuk mengetahui:

- a. Mengetahui kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik Dengan Pendekatan Saintifik Pada Operasi Hitung Perkalian Di Kelas III SD Negeri 19 Pananggangan Tahun Ajaran 2023/2024.
- b. Mengetahui kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik Dengan Pendekatan Saintifik Pada Operasi Hitung Perkalian Di Kelas III SD Negeri 19 Pananggangan Tahun Ajaran 2023/2024.
- c. Mengetahui keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik Dengan Pendekatan Saintifik Pada Operasi Hitung Perkalian Di Kelas III SD Negeri 19 Pananggangan Tahun Ajaran 2023/2024.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan pembelajaran. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan tentang media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika kelas III SD dan dapat dijadikan landasan untuk penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

Bagi Peneliti Menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas pembelajaran matematika khususnya di perkuliahan dengan menggunakan media papan stik terhadap hasil belajar siswa.

- a) Bagi Siswa Manfaat penelitian ini terutama produk media yang dihasilkan dapat membuat siswa tertarik untuk belajar dan mempermudah pemahaman siswa karena ditunjang dengan media. papan stik dapat mengoptimalkan hasil belajar dan aktivitas siswa.
- b) Bagi Guru Media buku bergambar dapat dijadikan sumber belajar oleh guru serta memberi wawasan, pengetahuan dan keterampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas pendidikan dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- c) Bagi Sekolah Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat untuk menemukan solusi untuk mengoptimalkan hasil belajar matematika dengan menerapkan media papan stik dan dapat memberikan



sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya pendidikan di sekolah, khususnya pembelajaran



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY