

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di Sekolah Dasar merupakan dasar utama dalam membentuk kemampuan akademik serta karakter peserta didik. Pada tahap ini, anak-anak berada pada fase perkembangan kognitif yang bersifat konkret, sehingga mereka membutuhkan proses belajar yang jelas dan mudah dimengerti. Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik tentu harus memiliki kompetensi tertentu agar proses belajar mengarah pada pembelajaran yang berkualitas, efisien, dan bermanfaat dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Proses belajar dapat berlangsung melalui interaksi dengan lingkungan sekitar, sehingga diperlukan media serta pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk memudahkan siswa memahami konsep.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu dan memudahkan proses belajar dengan menjelaskan pesan yang disampaikan sehingga tujuan belajar dapat dicapai dengan lebih baik dan lebih efisien. (Kustandi, C. 2020 h. 6). Selain itu, pendidikan media adalah bagian dari sistem pendidikan yang harus disesuaikan dengan komponen pendidikan agar dapat berfungsi dengan baik dalam kegiatan belajar. Jika siswa hanya menerima informasi dari guru, mereka tidak akan benar-benar memahami pelajaran. Sebaliknya, jika siswa diberikan kesempatan untuk melihat, berpikir, atau mengalami pengalaman mereka sendiri melalui media, pembelajaran mereka akan lebih efektif.

Dalam pembelajaran matematika memiliki materi perkalian yang dianggap oleh sebagian siswa adalah mata pelajaran yang sangat membosankan namun sangat penting dalam mempelajarinya. Semua siswa diwajibkan untuk

mempelajari materi perkalian. Namun, banyak siswa yang menghadapi kesulitan di sekolah karena mereka tidak memahami materi secara menyeluruh. Kesulitan tersebut disebabkan oleh karakteristik matematika yang sarat dengan konsep-konsep abstrak serta dipenuhi oleh rumus-rumus yang dianggap rumit untuk dipelajari. Sifat abstrak dari konsep matematika inilah yang membuat peserta didik, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar, sering menghadapi hambatan dalam memahami dan mempelajari mata pelajaran matematika (M ahardika & Setyawan, 2020 h. 2).

Perkalian bilangan cacah adalah salah satu materi matematika yang diajarkan di sekolah dasar. Siswa harus dapat memahami dasar materi ini untuk belajar matematika yang lebih kompleks kemudian. Anggota himpunan bilangan cacah terdiri dari Semua angka asli dan bilangan 0 adalah 0, 1, 2, 3, 4, dan seterusnya. Himpunan angka cacah $C = \{0, 1, 2, 3, \dots\}$, dan himpunan bilangan asli $A = \{1, 2, 3, \dots\}$.

Berdasarkan observasi awal, di SDS Pelangi Medan memperlihatkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika masih tergolong rendah dan guru juga bepedoman pada buku paket sebagai media pembelajaran, Khususnya pada materi perkalian bilangan cacah, hal ini dapat dilihat dari hasil presentase pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. 1 hasil Ulangan Siswa Kelas IV A SDS Pelangi Medan

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 75	Belum Tuntas	12 Siswa	60%
2	≥ 75	Tuntas	8 Siswa	40%
Jumlah			20 Siswa	100%

Hasil analisis ulangan perkalian bilangan cacah di kelas IV SDS Pelangi Medan menunjukkan bahwa dari 20 siswa, 8 siswa, atau 40%, telah memenuhi tujuan pembelajaran dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), tetapi 12 siswa, atau 60%, belum memenuhi tujuan karena tidak memenuhi KKTP. Ini menunjukkan bahwa banyak siswa masih kesulitan memahami konsep bilangan cacah.

Berdasarkan dua hasil penelitian terdahulu, permasalahan yang sama ditemukan pada beberapa sekolah dasar di Indonesia. Di SD Muhammadiyah 3 Assalaam, Kota Malang, Teori bilangan cacah menimbulkan kesulitan bagi siswa untuk memahaminya akibat kurangnya pengulangan, rendahnya motivasi belajar, serta minimnya bimbingan orang tua dan dukungan lingkungan belajar. Sementara itu, di SD Negeri 72 Kendari, Selain itu, karena pendekatan pembelajaran yang digunakan, siswa mencapai hasil belajar matematik yang cukup rendah dengan cara yang monoton, sehingga banyak siswa belum mencapai ketuntasan pada materi perkalian. Kedua temuan ini menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar pada materi perkalian bilangan cacah merupakan masalah umum di berbagai daerah, sehingga perlu adanya inovasi metode atau media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDS Pelangi Medan, diperoleh gambaran bahwa pembelajaran perkalian bilangan cacah masih menghadapi kendala. Guru menjelaskan bahwa selama ini proses pembelajaran hanya mengandalkan buku cetak sebagai sumber utama tanpa adanya media menarik materi pendidikan, yang mengurangi kejeuhan siswa dan mudah merasa bosan. Hal ini diperkuat dengan keterangan dari siswa yang menyatakan bahwa

mereka sering mengalami kesulitan dalam menghafal tabel perkalian, melakukan kesalahan dalam perhitungan, serta merasa kurang tertarik ketika belajar hanya melalui buku. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep perkalian bilangan cacah dan hasil belajar yang belum optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang mampu mempermudah pemahaman sekaligus meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya melalui pengembangan media papan perkalian yang dimana divariasi kan menjadi *Flip Down*.

Media Pembelajaran *Flip Down* adalah media yang persis dengan bentuk papan perkalian tetapi *Flip Down* terbuat dari beberapa lembaran berlapis yang disusun secara vertikal dan dapat dibuka ke bawah secara berurutan. Media ini dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran secara bertahap sehingga siswa dapat mengikuti alur belajar dengan lebih sistematis. Pada pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian bilangan cacah, *Flip Down* berfungsi untuk memvisualisasikan konsep perkalian secara konkret melalui tampilan angka, gambar, maupun contoh soal yang dapat dibalik dari bawah satu per satu. Dengan bentuknya yang praktis, interaktif, dan menarik, media *Flip Down* membantu siswa lebih fokus, termotivasi, serta lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Berdasarkan Latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Flip Down* pada Materi Perkalian Bilangan Cacah di Kelas IV SDS Pelangi Medan.” Ini adalah media pendidikan yang dirancang untuk membantu siswa yang masih menghadapi masalah dengan menghitung dan memahami konsep perkalian. Penelitian ini

menggunakan metode yang bertujuan untuk menghasilkan produk kreatif berupa media *Flip Down* yang menarik dan interaktif, sekaligus menjaga motivasi belajar siswa agar tetap fokus serta tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, permasalahan penelitian yang teridentifikasi adalah sebagai berikut;

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di SD Swasta Pelangi Medan.
2. Media pembelajaran yang digunakan cenderung masih terbatas variasinya.
3. Media yang digunakan masi berfokus pada buku cetak.
4. Penggunaan media pembelajaran berupa *Flip Down* masih belum digunakan.

1.3. Batasan Masalah

Fokus dari studi ini adalah topik berikut: Latar belakang, masalah yang telah diidentifikasi, dan perhatian dan kedalaman analisis. Penelitian ini dibatasi dengan:

1. Pengembangan media pembelajaran *Flip Down* pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDS Pelangi Medan Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *Flip Down* yang memuat penjelasan dan latihan soal mengenai materi “Perkalian Bilangan Cacah”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Validitas media pembelajaran *Flip Down* pada materi perkalian bilangan cacah di kelas IV SDS Pelangi Medan?
2. Bagaimana Praktikalitas media pembelajaran *Flip Down* pada materi perkalian bilangan cacah di kelas IV SDS Pelangi Medan?
3. Bagaimana Efektivitas media pembelajaran *Flip Down* pada materi perkalian bilangan cacah di kelas IV SDS Pelangi Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui Validitas media pembelajaran *Flip Down* pada materi perkalian bilangan cacah di kelas IV SDS Pelangi Medan.
2. Untuk mengetahui Praktikalitas media pembelajaran *Flip Down* pada materi perkalian bilangan cacah di kelas IV SDS Pelangi Medan.
3. Untuk mengetahui Efektivitas media pembelajaran *Flip Down* pada materi perkalian bilangan cacah di kelas IV SDS Pelangi Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan demikian, beberapa keuntungan yang diharapkan dari hasil studi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi alat bantu bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman tentang perkalian bilangan cacah dengan cara yang menarik. Pengembangan media *Flip Down* ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDS Pelangi Medan, serta menumbuhkan kreativitas dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini

dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih media yang memudahkan penyampaian materi perkalian, sekaligus menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya terkait pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

1.6.2. Manfaat Praktis

Adapun Manfaat Praktis dalam penelitian ini yaitu;

- a. Bagi Siswa: media ini dapat membantu siswa memahami materi bilangan cacah dengan cara yang lebih menarik dan menarik. Ini dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka.
- b. Bagi Guru: media ini menjadi inovasi pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi perkalian secara lebih efektif dan variatif.
- c. Bagi Sekolah: Penelitian ini dapat digunakan untuk membuat materi pendidikan yang akan meningkatkan kualitas aktivitas belajar di sekolah.
- d. Bagi Peneliti: penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- e. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini dapat menjadi acuan dan referensi untuk pengembangan media pembelajaran lain yang relevan, khususnya pada materi matematika di sekolah dasar.