

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Sebagai seorang guru atau tenaga pendidik menerapkan proses pembelajaran yang kreatif inovatif dan efisien dapat memberikan kontribusi besar untuk proses belajar siswa. Inah, E.N (2015:152) menyatakan dalam dunia pendidikan proses pembelajaran akan efektif, jika komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa terjadi secara intensif. Guru dapat merancang model-model pembelajaran sehingga siswa dapat belajar secara optimal.

Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Untuk itu guru perlu meningkatkan mutu pembelajarannya, dimulai dengan rancangan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia. Kenyataannya masih banyak ditemui proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan cenderung membosankan, sehingga motivasi belajar siswa rendah yang berdampak pada pencapaian hasil belajar yang tidak optimal.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting didalam pendidikan. Mata pelajaran ini perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar. Mata pelajaran matematika sebagai kurikulum yang universal sangat mendasari perkembangan teknologi modern. Mata pelajaran matematika diberikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah tidak pasti dan kompetitif.

Matematika sangat berperan aktif dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Matematika dapat digunakan untuk memecahkan masalah, mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan symbol, table, diagram, dan media lainnya. Ariyanto (2011:2) menjelaskan matematika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan hidup dalam lingkungannya. Kegunaan atau manfaat matematika bagi para siswa SD adalah merupakan sesuatu yang jelas yang tidak perlu dipersoalkan lagi, lebih lebih pada era pengembangan iptek dewasa ini. Upaya mengembangkan kreativitas peserta didik secara optimal terutama dalam kaitanya dengan proses pembelajaran disekolah menjadi tugas dan tanggung jawab seorang guru. Proses pembelajaran matematika diterapkan disekolah secara umum masih jauh dari kualitas standar.

Salah satu masalah dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah khususnya soal perkalian dan pembagian. Hal tersebut disebabkan salah satunya

karena kelemahan peserta didik dalam aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Peserta didik cenderung belajar matematika dengan pola pikir imitative dengan kaca mata pikiran orang lain. Apabila hal ini dibiarkan maka dalam jangka panjang berakibat mematikan kreativitas serta rasa percaya diri dari peserta didik tersebut dan bisa mengakibatkan penurunan kualitas sumber daya manusia. Peserta didik yang kreatif itu adalah peserta didik yang mempunyai kapasitas untuk membuat hal yang baru, mampu berpikir dan bertindak untuk mengubah suatu ranah baru.

Terlepas dari betapa pentingnya mempelajari matematika seperti diungkap diatas, kenyataan berkata lain. Kita menyadari bahwa pelajaran matematika cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang “kurang diminati” dan “menakutkan”. Mailani, E (2013:9) Matematika dipahami sebagai sesuatu yang serba pasti. Siswa yang belajar di sekolah pun menerima pelajaran matematika sebagai sesuatu yang mesti tepat dan sedikitpun tak boleh salah. Sehingga matematika menjadi beban dan bahkan menjadi sesuatu yang menakutkan. Matematika diterima sebagian besar siswa sebagai mata pelajaran yang tidak menyenangkan dan sulit dipahami. Orang berpikir pelajaran matematika itu kaku karena sudah pasti rumus-rumusya bersifat rutin dan tidak melakukan inovasi. Adanya gejala matematika “phobia” (ketakutan terhadap matematika) yang melanda sebagian besar siswa sebagai akibat siswa tidak bisa mengembangkan pola berpikir yang kreatif.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 104607 Sei Rotan yaitu pada kelas II saat pembelajaran matematika dengan materi perkalian.

Observasi dilakukan pada tanggal dari hasil angket analisis kebutuhan yang berikan kepada guru kelas terhadap pelajaran matematika materi operasi perkalian yaitu guru menerapkan pembelajaran matematika sudah baik dan sesuai dengan prosedur, namun hasil angket mengungkapkan bahwa guru sangat membutuhkan media pembelajaran untuk operasi perkalian. Hasil pengamatan dari peneliti yaitu siswa masih banyak tidak serius dan kurang paham dengan perkalian pada saat kegiatan belajar materi perkalian. Selanjutnya adanya siswa yang tidur dikelas dan keluar dari ruangan untuk belanja dikantin. Dari hasil observasi dan analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika khususnya materi perkalian kurang diminati siswa dan upaya yang sudah diterapkan guru sudah maksimal namun guru kekurangan media pembelajaran yang menarik motivasi siswa untuk belajar dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran disimpulkan perlu adanya media pembelajaran yang menarik minat dan motivasi belajar perkalian pada mata pelajaran matematika untuk siswa SD Negeri 104607 Sei Rotan. Karo-Karo, Irsan (2018:91) Pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Untuk itu media pembelajaran merupakan solusi terbaik untuk memecahkan masalah yang terdapat di SD Negeri 104607 Sei Rotan.

Selanjutnya peneliti melakukan tinjauan pada hasil nilai ulangan siswa pada materi perkalian yaitu dari 25 orang siswa diperoleh 17 orang siswa belum

mencapai kriteria ketuntasan minimal 75 atau dengan persentase 68% siswa yang belum lulus mencapai kriteria kelulusan. Hal ini disebabkan masih kurangnya kemampuan siswa pada materi perkalian. Untuk itu perlu adanya tindakan yang diberikan kepada siswa agar permasalahan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan menjadi lebih baik. Dari hasil kebutuhan guru sangat membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar pada siswa. Dari banyaknya media pembelajaran untuk membantu penerapan pembelajaran operasi perkalian pada siswa masih belum dapat meningkatkan hasil belajar perkalian menjadi lebih baik. Untuk itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk operasi perkalian yang menarik minat siswa dalam belajar sehingga dapat diperoleh hasil belajar siswa yang baik dan mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh guru.

Dari hasil observasi peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Caturli (Catur Perkalian) Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Operasi Perkalian. Caturli secara konsep dasar dari peneliti yaitu media yang dimodifikasi dalam bentuk kotak kotak perkalian untuk anak SD Kelas II. Permainan caturli ini juga bisa dimodifikasi dan membuat unsur-unsur perkalian untuk merangsang secara tidak langsung kemampuan siswa dalam perkalian. Untuk itu penulis menetapkan judul penelitian ini yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Caturli (Catur Perkalian) Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SD NEGERI 104607 SEI ROTAN T.A 2019/2020.

## 1.2. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Caturli (Catur Perkalian) Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SD NEGERI 104607 SEI ROTAN T.A 2019/2020”.

## 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah dapat dirumuskan penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran caturli (Catur Perkalian) Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SD NEGERI 104607 SEI ROTAN T.A 2019/2020?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran caturli (Catur Perkalian) Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SD NEGERI 104607 SEI ROTAN T.A 2019/2020?

## 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latarbelakang masalah pembatasan masalah dan rumusan masalah maka dapat dilihat tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran caturli (Catur Perkalian) Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SD NEGERI 104607 SEI ROTAN T.A 2019/2020.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran caturli (Catur Perkalian) Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SD NEGERI 104607 SEI ROTAN T.A 2019/2020.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik manfaat secara praktis maupun manfaat secara teoritis.

#### **1.5.1. Manfaat Secara Praktis**

- a. Memberikan sumbangan pengetahuan media pembelajaran untuk operasi perkalian pada mata pelajaran matematika.
- b. Siswa dapat menerapkan media pembelajaran dengan gembira dan penuh unsur kesenangan
- c. Menambah pengetahuan siswa dan guru tentang media pembelajaran caturli untuk operasi perkalian.
- d. Menambah minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika khususnya operasi perkalian.
- e. Sebagai sumbangan guru tentang media yang menarik untuk membantu pembelajaran matematika.

#### **1.5.2. Manfaat Secara Teoritis**

Selain manfaat praktis yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini juga memiliki manfaat teoritis yaitu untuk memberikan landasan bagi para peneliti lain dalam melakukan penelitian lain yang sejenis dalam rangka meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

- a. Sebagai sumber belajar tambahan untuk memahami konsep pembelajaran matematika dan juga sebagai media belajar sekaligus motivasi bagi siswa dalam belajar mandiri ataupun kelompok.
- b. Sebagai media alternative untuk meringkas materi dan memberi motivasi siswa dan juga menjadi inovasi referensi yang menarik.
- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan menentukan media pembelajaran dan sumber belajar yang efektif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta menambah pengetahuan tentang media belajar yang inovatif.