

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar dan mengajar adalah dua konsep yang tidak dapat dipisahkan. Belajar lebih dari sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses psikologis yang terjadi pada diri seseorang dan mengarah pada perubahan tingkah laku. Pane dan Darwis (2017:337) menyatakan bahwa “belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada mulanya seorang anak tidak dibekali dengan potensi fitrah, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seorang anak berubah tingkah laku dan pemahamannya semakin bertambah”.

Dalam proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun ada aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih suatu media dalam pembelajaran. Selain dua unsur tersebut, terdapat juga interaksi beberapa unsur pembelajaran, meliputi guru, siswa, sumber belajar, alat peraga, metode dan strategi pembelajaran. Agar proses pembelajaran dapat berhasil, harus ada interaksi yang baik dan harmonis antara unsur-unsur pembelajaran. Misalnya interaksi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan alat dan sumber pengajaran, guru dalam menggunakan metode yang tepat. Dalam hal ini bukan hanya siswa yang harus aktif dan kreatif, tetapi guru juga harus aktif dan kreatif agar proses pembelajaran yang berlangsung tidak membuat siswa bosan. Karena jika siswa tidak tertarik dengan suasana pembelajaran maka materi akan sulit dipahami oleh

siswa. Namun, ketika guru proaktif dan kreatif suasana pembelajaran menjadi sangat menarik dan materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, untuk membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran, guru harus menggunakan berbagai metode ataupun media yang bervariasi.

Kita tentu tahu bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Peran media pembelajaran adalah sebagai alat penyampaian materi. Sanaky (2013:4) menyatakan “media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran”. Sedangkan menurut Trianto (2011:227) “media adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada kegiatan apa yang dilakukan oleh si pelajar dan bagaimana peranan media dalam merangsang kegiatan belajar”. Oleh karena itu, pemilihan metode, strategi, media dan bahan pengajaran harus selalu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya, berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SD Negeri 104209 Saentis mengenai pentingnya media pembelajaran, selama ini guru sudah menggunakan media pembelajaran di kelas tetapi penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan pembelajaran matematika masih kurang bervariasi.

Mata pelajaran matematika harus diajarkan kepada semua siswa untuk mengembangkan pemikiran logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Namun pada umumnya sebagian besar siswa masih menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang rumit, sehingga banyak dari mereka tidak memahami pelajaran matematika dan menganggap matematika

itu sulit untuk dipelajari. Siswa sekolah dasar merupakan individu yang masih sangat senang bermain, sehingga menuntut guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat anak dalam belajar matematika khususnya pada materi perkalian. Perkalian merupakan penjumlahan berulang. Meskipun konsep ini tampak sederhana, namun beberapa siswa masih belum memahaminya. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa sekolah dasar yang belum menguasai materi perkalian ini, sehingga sangat sulit bagi mereka untuk mempelajari materi matematika tingkat tinggi.

Supandi, dkk (2019:287) menyatakan sebagian besar siswa tidak menyukai pelajaran matematika karena mata pelajaran matematika itu sulit. Pada dasarnya kemampuan kognitif siswa sekolah dasar masih konkret, sedangkan materi matematika itu bersifat abstrak. Keabstrakan itulah yang membingungkan sehingga membuat siswa malas untuk belajar. Kemampuan siswa dalam berpikir dan memahami pelajaran tentu berbeda-beda sehingga terdapat perbedaan yang sangat signifikan antar siswa. Perbedaannya adalah ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, tetapi pada kenyataannya hanya sebagian siswa yang aktif dan sebagian lagi hanya pasif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 104209 Saentis diperoleh salah satu metode yang digunakan guru dalam mengajarkan perkalian adalah dengan menggunakan teknik hafalan untuk mempelajari perkalian. Teknik menghafal ini memiliki kelebihan yaitu ilmu yang diperoleh siswa tidak akan mudah hilang seperti yang telah diingatnya. Terlepas dari manfaatnya, metode ini kurang cocok untuk siswa sekolah dasar dengan latar belakang pendidikan yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan metode dan media

yang berbeda agar peserta didik tidak bosan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan media kartu soal.

Berdasarkan kondisi yang terlihat di SD Negeri 104209 Saentis peneliti ingin mengembangkan media papan stik dengan pendekatan saintifik. Media papan stik (*stik board*) merupakan media pembelajaran yang menyajikan cara menghitung perkalian dengan menggunakan sebuah papan dan beberapa stik atau batang bambu. Dengan menggunakan media papan stik ini siswa akan lebih mudah dalam mempelajari materi perkalian yaitu dengan menghitung titik temu dari stik-stik yang disusunnya. Media papan stik ini juga di desain dengan semenarik mungkin agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Namun dalam prosesnya juga memerlukan pendekatan pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran yang berlangsung. Pendekatan pembelajaran yang peneliti gabungkan untuk mengaplikasikan media adalah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik, atau lebih umum dikatakan pendekatan ilmiah merupakan pendekatan dalam kurikulum 2013. Fadillah (2014:175) menyatakan “pendekatan saintifik adalah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran melalui proses ilmiah. Apa yang diperoleh dan dipelajari peserta didik dilakukan dengan indera dan akal pikiran sendiri sehingga mereka mengalami secara langsung dalam proses mendapatkan ilmu pengetahuan”. Dalam pelaksanaannya, ada yang menjadikan saintifik sebagai pendekatan ataupun metode. Namun, karakteristik dari pendekatan saintifik tidak berbeda dengan metode saintifik. Pembelajaran saintifik bertujuan untuk mendorong siswa secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik Dengan Pendekatan Saintifik Pada Operasi Hitung Perkalian di Kelas II SD Negeri 104209 Saentis T.A 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sebagian peserta didik kurang memahami penjelasan dari guru tentang materi perkalian.
2. Peserta didik tidak bertanya ketika diberi kesempatan untuk bertanya.
3. Peserta didik cenderung pasif ketika belajar matematika
4. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih kurang bervariasi.
5. Guru belum menggunakan media papan stik untuk menghitung perkalian.

1.3 Batasan Masalah

Berbagai masalah yang telah diidentifikasi di atas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Oleh karena itu, peneliti membatasi masalah penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran papan stik dengan pendekatan saintifik pada operasi hitung perkalian di kelas II SD Negeri 104209 Saentis dengan hasil kali sampai dengan 100.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran papan stik dengan pendekatan saintifik pada materi operasi hitung perkalian siswa kelas II SD Negeri 104209 Saentis T.A 2020/2021?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran papan stik dengan pendekatan saintifik pada materi operasi hitung perkalian siswa kelas II SD Negeri 104209 Saentis T.A 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pengembangan media pembelajaran papan stik berbasis saintifik ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran papan stik dengan pendekatan saintifik pada materi operasi hitung perkalian siswa kelas II SD Negeri 104209 Saentis T.A 2020/2021.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran papan stik dengan pendekatan saintifik pada materi operasi hitung perkalian siswa kelas II SD Negeri 104209 Saentis T.A 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

1. Hasil kajian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alat maupun sarana pengumpul data mengenai perangkat pembelajaran yang efektif dan efisien sebagai bentuk partisipasi dalam pembangunan kualitas pendidikan di Indonesia.

2. Dapat memberikan kontribusi yang berguna untuk memajukan pembelajaran ke arah yang lebih baik dengan menggunakan alat pembelajaran yang menarik untuk memaksimalkan daya pikir peserta didik.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah; Pengembangan media papan stik ini dapat bermanfaat sebagai referensi bagi guru-guru lain untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan membuat media yang menarik.
2. Bagi Guru; Pengembangan media ini dapat meningkatkan motivasi guru untuk media pembelajaran lain yang lebih inovatif dan menarik ke depannya.
3. Bagi Siswa; Siswa lebih mudah memahami materi perkalian dengan bantuan media pembelajaran papan stik sehingga menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.
4. Bagi Peneliti; Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran.
5. Bagi Peneliti Lanjutan; Dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.