

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suatu bangsa yang besar tidak pernah luput dari sorotan bangsa lainnya. Cara suatu bangsa memandang bangsa lain bertujuan untuk dijadikan sebagai tolok ukur bagaimana keadaan bangsanya sendiri. Beberapa hal yang dijadikan tolok ukur oleh bangsa-bangsa tersebut adalah meliputi sektor perekonomian, sektor industri, sektor pertanian, sektor pendidikan dan lain sebagainya. Kemajuan pada setiap sektor tidak terlepas dari sumber daya alam dan juga pasti sumber daya manusia yang memadai. Kualitas sumber daya manusia sangat mempengaruhi perkembangan suatu bangsa, khususnya pada sektor pendidikan. Sepadan dengan yang dikemukakan oleh (Masriah et al., 2015) bahwa pendidikan adalah salah satu hal yang dianggap penting untuk proses pembangunan suatu bangsa dan negara.

Dunia pendidikan pun banyak yang harus diperhatikan, misalnya pendidikan harus selalu dibenahi seiring berjalannya waktu. Peran teknologi mendorong pendidikan di suatu bangsa untuk lebih baik lagi. Pemerintah dan lembaga-lembaga pendidikan seharusnya lebih fokus lagi dalam membenahi kualitas pendidikan yang dinilai masih jalan di tempat. Hal ini diperkuat oleh hasil Study PISA (*Program for International Student Assessment*) yang dilakukan tiga tahun sekali pada tahun 2015 menyatakan bahwa Indonesia menempati peringkat 69 dari 76 negara (Yuliyanti et al., 2019). Hasil survey terbaru dari PISA pada tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia menduduki

peringkat 75 dari 81 negara di dunia. Kenyataan tersebut seharusnya mampu menjadi cambuk bagi seluruh elemen pendidikan di Indonesia supaya mampu memperbaiki kualitas pendidikan di mata dunia.

Pendidikan tidak terlepas dengan yang namanya pembelajaran, dimana pendidikan dan pembelajaran itu saling berkaitan satu sama lain. Pembelajaran merupakan cara untuk membelajarkan siswa dengan asas-asas yang ada dalam pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Proses pembelajaran merupakan bentuk interaksi atau komunikasi dua arah, dimana yang berperan sebagai pendidik adalah guru, sedangkan yang berperan sebagai pembelajarnya adalah siswa. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakantentu mempunyai tujuan-tujuan dan target yang hendak dicapai oleh guru dan siswanya. Tidak terlepas dari hal tersebut, maka seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan juga tidak monoton.

Proses pembelajaran Matematika di SD kelas rendah, matematika adalah pembelajaran yang bukan sekedar rumus dan angka-angka yang membingungkan, tetapi lebih kepada keterampilannya dan juga pemahamannya. Tingkatan berpikir pada anak SD kelas rendah adalah operasional konkret. Pada tahap berpikir operasional konkret anak-anak akan lebih mudah memahami pembelajaran yang sifatnya konkret atau nyata. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Pratama, 2019) bahwa pada usia anak yang duduk di sekolah dasar masih pada taraf berpikir operasional konkret. Siswa membutuhkan suatu media pembelajaran untuk memudahkan mereka

dalam proses pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Kaitannya dengan pembelajaran adalah guru bisa menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan maupun informasi, sehingga proses kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan lancar dan hasil belajar akan meningkat. Disamping itu media pembelajaran dapat menumbuhkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya serta mampu memotivasi siswa untuk lebih semangat untuk belajar. Media berperan sebagai suatu alat yang dapat dimanfaatkan peserta didik dalam melakukan berbagai kegiatan seperti mengamati, mencoba, melakukan, mendemonstrasikan dan sebagainya.

Pelajaran matematika dapat melatih kemampuan otak anak untuk berpikir sesuatu yang abstrak, dalam arti lain matematika dapat mengajarkan anak untuk berpikir secara logis dan masuk akal (Basori, 2018). Matematika hingga saat ini adalah mata pelajaran yang dianggap sulit oleh anak-anak sekolah Noer dkk. (Agusti et al., 2018). Pernyataan ini didukung oleh hasil Study TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) bahwa kemampuan berhitung matematika siswa Indonesia sangat memprihatinkan dan menempati peringkat ke 69 dari 70 negara di dunia (Yuliyanti et al., 2019). Masalah yang melandasi hal tersebut adalah guru yang berpatokan pada teks dan teori-teori saja. Merubah cara pandang seorang anak memang tidak mudah, namun dengan adanya sebuah media diharapkan mampu mendukung dalam kegiatan pembelajaran dan mampu menumbuhkan pemahaman pada diri siswa.

Kondisi seperti ini bertolak belakang dengan tuntutan kurikulum 2013 yang bertujuan mencetak generasi bangsa yang mandiri. Sikap mandiri merupakan salah satu dari 18 karakter bangsa, pendidikan karakter menurut Kemendiknas (Sari, 2017) mempunyai tujuan agar dapat meningkatkan mutu dalam penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah guna untuk mengarahkan untuk mencapai pembentukan karakter. Sikap Mandiri seharusnya ditanamkan kepada diri siswa sedini mungkin sebagai bekal siswa berinteraksi di kehidupan bermasyarakat.

Kurikulum 2013 (kurtilas) mewajibkan guru supaya mau dan mampu untuk berinovasi, berkreasi, dan mampu mengikuti perkembangan zaman. Apalagi pada pembelajaran matematika ditingkat SD yang sifatnya abstrak. hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Hartinah dan Mustamid (Masykur et al., 2017) bahwa matematika mempunyai karakteristik abstrak untuk memahaminya dibutuhkan konsentrasi dan kefokusannya yang tinggi, bahkan butuh waktu lama untuk memahami simbol-simbol. guru hendaknya membuat media yang menarik dengan inovasi terbaru supaya siswa semangat dan dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut pengalaman magang selama satu bulan di salah satu sekolah dan hasil wawancara saya dengan ibu Sri Rahayuningsih, S.Pd selaku guru kelas 3 di SD Kedalingan 2, siswa masih kesulitan dalam memahami konsep matematika yaitu pembagian dengan cara pengurangan berulang. Hal ini disebabkan karena pembagian memang sulit untuk dipahami ataupun dimengerti oleh siswa. Maka dari itu dibutuhkan penggunaan suatu media yang efektif

dalam proses mempelajari topik tentang pembagian. Guru mengaku selama mengajar matematika belum menggunakan media yang sesuai dan hanya menjelaskan sesuai yang ada di dalam buku, sehingga selama pembelajaran siswa menjadi pasif karena tidak diberi peran serta dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran matematika pembagian sebagai pengurangan berulang misalnya, guru mewajibkan siswa hafal pembagian diluar kepala tanpa harus memahami konsepnya. Proses belajar siswa dengan cara menghafal suatu saat akan hilang karena siswa tidak memahami. Kebiasaan tersebut membuat siswa merasa tertekan karena tidak memahami konsepnya dan harus hafal diluar kepala sehingga siswa timbul sikap manja yang terus meminta bimbingan oleh guru ketika mengerjakan tugas. Selain itu juga, guru hanya meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal kemudian meminta menghafalkan pembagian sebelum masuk kelas. Pihak sekolah juga belum bisa menyediakan media bersifat konkret yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika pembagian sebagai pengurangan berulang. Sejalan dengan teori Piaget (Ojose (2008) siswa mempunyai tingkat pemahaman dan kemampuan yang berbeda-beda, seharusnya guru bisa memahami tingkatan dan karakteristik dari siswanya agar dapat menyesuaikan pengajaran yang tepat bagi mereka.

Berdasarkan fenomena yang terjadi dibutuhkan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Berbagai alasan yang ada melandasi penelitian ini dan akan diciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yaitu menggunakan sebuah media yang

bernama “*Math Seed Board*”. Media “*Math Seed Board*” ini dibuat benda-benda konkret yang sering dijumpai siswa dilingkungannya. Pembuatan media ini merupakan solusi yang tepat untuk menyampaikan materi pada pembelajaran matematika pembagian sebagai pengurangan berulang pada kelas 3 SD Negeri Kedalingan 02. Dengan adanya media ini merupakan bentuk upaya guna memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan.

B. Pembatasan Masalah

Masalah pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan media “*Math Seed Board*” untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan sikap mandiri siswa kelas 3 SD Negeri Kedalingan 02 pada pembelajaran matematika pembagian sebagai pengurangan berulang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah media “*Math Seed Board*” pada pembelajaran matematika kelas 3 pembagian dengan cara pengurangan berulang ini valid?
2. Apakah media “*Math Seed Board*” pada pembelajaran matematika kelas 3 pembagian dengan cara pengurangan berulang ini praktis?
3. Apakah media “*Math Seed Board*” dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 3 SD negeri Kedalingan 02?
4. Apakah media “*Math Seed Board*” mampu meningkatkan sikap mandiri siswa kelas 3 SD Kedalingan 02?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah , tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui valid atau tidaknya media "*Math Seed Board*" pada pembelajaran matematika pembagian dengan cara pengurangan berulang siswa kelas 3 SD Negeri Kedalingan 02.
2. Mengetahui praktis atau tidaknya media "*Math Seed Board*" pada pembelajaran matematika pembagian dengan cara pengurangan berulang.
3. Mengetahui adanya peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas 3 dengan pemanfaatan media "*Math Seed Board*".
4. Mengetahui adanya peningkatan sikap mandiri oleh siswa kelas 3 dengan adanya pemanfaatan media "*Math Seed Board*"

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan penelitian ini diantaranya adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini memberikan informasi dan inovasi baru yang dapat dijadikan referensi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media yang bernama "*Math Seed Board*", yang diciptakan guna mempermudah siswa dalam proses pembelajaran matematika pada pemahaman materi pembagian dengan cara pengurangan berulang dan membiasakan siswa untuk mengerjakan sesuatu dengan mandiri.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat mendatangkan manfaat bagi seluruh elemen yang terkait, diantaranya :

a. Bagi Guru

Media "*Math Seed Board*" diharapkan dapat memberikan kemudahan untuk guru dalam menyampaikan pembelajaran matematika pembagian dengan cara pengurangan berulang.

b. Bagi Siswa

Memberikan kemudahan siswa dalam belajar memahami konsep pembagian dengan cara pengurangan berulang.