

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu media visual, audio, audio visual, multimedia dan media realita.¹

Penggunaan media dalam aktifitas pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Setiap jenis media juga memiliki kemampuan dan karakteristik spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula, dan itu pun memiliki sebuah media pembelajaran yang membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga hal tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang baik untuk menambah informasi dan ilmu pengetahuan yang telah disampaikan oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

¹ Bambang Hermanto, "Perekayasaan Sistem Pendidikan Nasional Untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa," *Foundasia* 11, no. 2 (2020): 52–59

Oleh karena itu, untuk Menciptakan suasana pembelajaran yang baik dan sangat menyenangkan , maka seorang pendidik harus kreatif dan memiliki banyak cara untuk memilih media pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik, agar peserta didik dapat memahami materi-materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik. Maka dalam hal ini pendidik dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan materi agar peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang bersifat monoton.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik, karena inilah justru menjadi sasaran media pembelajaran.

Banyak sekali macam – macam media pembelajaran yang dapat digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran dikelas untuk peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media kotak hitung. Media kotak berhitung termasuk jenis yang terbuat dari bahan kayu atau triplek dan berbentuk segi empat yang mampu memberikan efek menarik , karena didalamnya ada rak telur dan ada gambar an yang menarik peserta didik untuk mencobanya. media tersebut tepat untuk diterapkan pada peserta didik saat pembelajaran, karena media tersebut dapat menarik minat belajar pada peserta didik. pengertian lain dari Media kotak berhitung adalah sebuah alat

yang sengaja dibuat menyerupai box yang memiliki model 3 dimensi. Alat tiga dimensi adalah media bisa digunakan dan tepat dalam rangka untuk proses menarik minat dan menumbuh semangat siswa pada saat pembelajaran, mungkin karena media kotak berhitung memiliki bentuk tampilan dan isi yang konkret sehingga mampu membuat siswa lebih giat dan interaktif selama kegiatan pembelajaran dalam kelas.²

Salah satu mata pembelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik adalah matematika. Sehingga pembelajaran ini kurang diminati oleh peserta didik. Matematika diberikan untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Mata pembelajaran disekolah dasar mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan. Mata pelajaran matematika ini adalah ilmu yang mencakup beberapa ilmu lainnya, hal ini berarti ilmu pelajaran lainnya tentu butuh kajian ilmu dari matematika itu sendiri. Karena matematika ini memiliki peran penting maka hal-hal terkait matematika seperti bentuk simbol, dalil, rumus, konsep, maupun ketetapan, yang menunjang ilmu matematika ini dapat digunakan sebagai bantu dalam hal menghitung, mengukur, menilai, dan juga menaksir suatu hal. Dalam pembelajaran matematika guru diharapkan untuk dapat menentukan, menetapkan, cara penggunaan media, cara mempersiapkan tes, cara menyusun huruf, tulisan, dan juga berusaha untuk membaca secara baik

² Ilyas Ismail , Teknologi Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran (Makasar : Cendikia Publisher, 2020),43

dan benar, memiliki wawasan, pengetahuan mengenai sistem evaluasi pengajaran.³

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 104 Kota Bengkulu tanggal 14 September 2023. Hasil belajar siswa pada kelas II SD Negeri 104 Kota Bengkulu pada Ulangan Harian berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas masih banyak siswa yang hasil belajarnya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) nilai rata-ratanya yaitu 70, ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum sesuai target yang diharapkan terutama dalam pembelajaran berhitung. Itu dikarenakan kurangnya pemahaman siswa tentang berhitung dan dari mana mendapatkan hasil dari penjumlahan dan pengurangan tersebut, serta kurangnya penggunaan alat peraga atau media pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pembaharuan dalam proses belajar mengajar yaitu pemanfaatan media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar terutama pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan yang dapat mempermudah siswa menemukan hasil dari perhitungan tersebut.

peneliti menemukan masalah yaitu banyaknya siswa yang menganggap bahwa pembelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dimengerti. Terutama dalam konteks berhitung siswa belum mengetahui dari mana hasil jawaban penjumlahan dan pengurangan itu didapatkan, karena kurang

³ Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm.116

efektif akan pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dan kurang aktifnya siswa. Media untuk operasi hitung penjumlahan dan pengurangan yang ada sekarang itu masih hanya sekedarnya saja, terbukti dari yang hanya terbuat dari *strofoam*, karton dan kardus. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang dapat membantu peserta didik agar lebih mudah untuk memahami materi tersebut. Peneliti memilih mengembangkan media kotak berhitung dikarenakan menurut peneliti media ini akan efektif apabila diterapkan pada kelas II dengan materi penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan dari uraian dan penjelasan yang terdapat pada latar belakang peneliti tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan sebuah media pada pembelajaran matematika. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media “kotak berhitung” Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas II SDN 104 Kota Bengkulu.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Proses pengembangan Media “kotak berhitung” Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan kelas II di SDN 104 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana Kelayakan Media “kotak berhitung” Pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas II di SDN 104 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran “kotak berhitung” Pada mata pelajaran kelas II di SDN 104 Kota Bengkulu
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran “kotak berhitung” pada mata pelajaran matematika pengurangan dan penjumlahan kelas II di SDN 104 Kota Bengkulu

D. Spesifikasi Produk Yang di Harapkan

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berupa media kotak berhitung yang disesuaikan dengan bahan ajar yang terdapat dalam mata pelajaran matematika. Berikut uraian spesifikasi produk antara lain:

1. Kotak Hitung

Media kotak hitung Media kotak hitung merupakan media yang dapat digunakan untuk membantu siswa menyelesaikan soal-soal operasi hitung matematika, seperti: penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Media pembelajaran kotak berhitung ini terbuat dari bahan dasar triplek dengan ukuran panjang 22cm, lebar 17cm dan tinggi 7cm. Apabila siswa ingin memulai permainan, maka siswa harus membuka kotak ini terlebih dahulu karena semua komponen tersimpan di dalam kotak.

2. Ruang Hitung

Ruang hitung berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan telur hitung ketika melakukan perhitungan. Ruang hitung ini

berwarna biru yang dapat memberi efek tenang dan membantu siswa untuk berkonsentrasi.

3. Telur Hitung

Telur hitung berfungsi untuk membantu siswa menemukan hasil dari perhitungan soal. Telur hitung berbentuk seperti telur yang asli

4. Kotak Penyimpanan

Kotak penyimpanan ini berfungsi untuk menyimpan seluruh telur hitung, kotak ini berbentuk persegi bisa juga berbentuk persegi panjang.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Ada beberapa alasan mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan ini, antara lain sebagai berikut:

1. Minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SDN 104 Kota Bengkulu dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam mengemas kegiatan pembelajaran supaya pembelajaran lebih menyenangkan.

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif dapat membuat peserta didik lebih aktif, semangat dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika yang menurut peserta didik merupakan mata pelajaran yang membosankan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran counting box adalah dengan adanya media ini diharapkan bisa membantu dalam kegiatan pembelajaran peserta didik serta dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media kotak berhitung

Pengembangan media merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian diuji tingkat keefektifan produk yang dihasilkan. Produk yang dikembangkan adalah produk yang sudah ada atau produk yang akan diproduksi. Sedangkan pengertian media pembelajaran adalah suatu bagian atau wadah yang digunakan saat proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.⁴

2. Media pembelajaran kotak berhitung

Media pembelajaran kotak berhitung merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk kotak yang terbuat dari triplek atau kardus yang tebal yang dimodifikasi dari alat serta bahan yang sederhana.

3. Pembelajaran matematika

Kata matematika berasal dari bahasa latin, matematika yang berarti mempelajari. Asal kata mathema

⁴ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model,(Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).1021070/halaqa.V3:1.2124.

yang berarti ilmu atau pengetahuan. Alat peraga dan media pembelajaran matematika memiliki hubungan yang tidak jauh berbeda, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang berarti belajar atau berfikir. Dari pernyataan diatas matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dengan cara bernalar atau berfikir. Penalaran yang dimaksud adalah penalaran yang jelas dan sistematis serta struktur atau keterkaitan dengan konsep yang kuat.

