

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IpTek) berdampak pada semua lini kehidupan. Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat, karenanya diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola dan memanfaatkan IpTek tersebut, yang membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran Matematika. Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini menunjukkan betapa pentingnya mata pelajaran tersebut. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa Matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok

yang menakutkan, hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal Matematika.

Pada kurikulum SD, khususnya di kelas-kelas rendah pembelajaran Matematika lebih menekankan pada penguasaan keterampilan-keterampilan berhitung dasar, yang salah satunya adalah keterampilan perkalian. Salah satu karakteristik Matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak, karena pada hakikatnya Matematika bertumpu pada kesepakatan dan pola pikir yang deduktif. Oleh sebab itu, pemilihan model, strategi dan alat bantu yang digunakan oleh guru harus mampu membahasakan materi-materi yang abstrak menjadi konkret. Pemahaman konsep Matematika penting dilakukan agar dewasa kelak siswa mampu mengaplikasikan pada kehidupan nyata.¹

Namun kenyataan saat ini, pembelajaran Matematika masih terasa jauh dari teori yang ada. Guru yang seharusnya hanya mempunyai peranan memilih model dan menyediakan

¹Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Teras, 2012), hal.14.

lingkungan belajar yang sesuai, lebih sering mendominasi kegiatan belajar-mengajar sehingga guru terlihat lebih aktif jika dibandingkan dengan siswa. Untuk meningkatkan pendidikan peran seorang guru sangat diperlukan sebagai media pendidik memberikan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Peranan guru sebagai pendidik merupakan peran memberi bantuan dan dorongan, serta berupaya agar pelajaran yang diberikan selalu cukup untuk menarik minat anak.² Peran guru dalam pembelajaran belum dapat digantikan oleh mesin, robot, TV, radio, ataupun komputer, karena pendidikan bukan hanya mengisi otak peserta didik dengan jutaan ilmu pengetahuan, tetapi lebih dari itu, siswa harus cerdas dalam sikap, emosional, dan spiritual serta memiliki keterampilan yang bisa menopang hidupnya.³

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak

² Suryoboto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2014), hal.56.

³Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), hal. 137.

usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.⁴ Agar dapat mampu melaksanakan tugasnya dengan baik guru harus menguasai berbagai kemampuan dan keahlian. Mengajar adalah menanamkan pengetahuan kepada peserta didik, dengan tujuan agar pengetahuan tersebut dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh peserta didik.⁵ Mengajar tipe ini dianggap berhasil apabila peserta didik mampu menguasai pengetahuan yang ditransfer oleh guru sebanyak-banyaknya.

Guru dituntut menguasai materi pelajaran dan mampu menyajikannya dengan baik serta mampu menilai kinerjanya, karena setiap siswa membutuhkan sarana dalam memperoleh ilmu pengetahuan agar bisa mengikuti perkembangan zaman dan menyesuaikan diri dengan lingkungan tempat tinggalnya. Peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan di lingkungan sekolah dengan mengikuti proses pembelajaran. Pada umumnya guru memandang belajar sebagai kelakuan

⁴Redaksi Sinar Grafika, *Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005* (Jakarta: Sinar Grafika, 2014), hal. 2.

⁵ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pengajaran Inovatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hal. 13

yang berubah, sehingga pengertian proses belajar dengan kegiatan yang semata-mata bersifat hafalan. Suatu program pengajaran seharusnya memungkinkan terciptanya suatu lingkungan yang memberi peluang untuk berlangsungnya proses belajar yang efektif.

Permasalahan tersebut juga terjadi di kelas II SD Negeri 47 kota Bengkulu. Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan pada bulan Juli 2023 menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala yang ditemui dalam pembelajaran Matematika. Penulis menemukan kompetensi pengetahuan siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu 75. Peneliti juga mengetahui pada saat pembelajaran siswa cenderung pasif, pada saat guru memberikan pertanyaan hanya beberapa siswa yang berusaha menjawab sedangkan siswa yang lainnya diam saja. Siswa kurang memiliki rasa percaya diri, keberanian untuk menjawab pertanyaan karena takut jawabannya salah. Dalam menerapkan metode pembelajaran, guru belum menekankan pada aktivitas siswa. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang variatif. Guru

lebih banyak menggunakan metode ceramah, mencatat dan menghafal. Media pembelajaran atau alat peraga juga belum dimanfaatkan secara optimal. Padahal ketika guru menggunakan alat permainan maka siswa akan tumbuh ketertarikan dan minat untuk mengikuti pembelajaran.

Cara mengajar guru yang tidak menggunakan media pembelajaran, yang hanya menerangkan tanpa memberi kesempatan siswa untuk bertanya, mengakibatkan minat dan pemahaman yang kurang dari siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga informasi-informasi yang disampaikan oleh guru tidak bisa diterima secara optimal oleh siswa. Untuk mengatasi permasalahan yang muncul, penulis mencoba untuk menyampaikan materi pembelajaran perkalian dengan menggunakan media *colour stick housing*.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penulis memberi judul dari proposal ini, yaitu **“Pengembangan Media *Colour Stick Housing* untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Siswa Kelas II di SD Negeri 47 Bengkulu Tengah.”**

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana desain media *colour stick housing*?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media *colour stick housing*?
3. Bagaimana hasil uji kepraktisan media *colour stick housing* untuk meningkatkan kompetensi kognitif di SD Negeri 47 Bengkulu Tengah?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui desain media *colour stick housing*.
- b. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media *colour stick housing*.
- c. Untuk mengetahui hasil uji kepraktisan media *colour stick housing* untuk meningkatkan kompetensi kognitif di SD Negeri 47 Bengkulu Tengah.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Menambah wawasan pengetahuan dalam pengembangan media *colour stick housing* untuk meningkatkan kompetensi kognitif siswa.
- 2) Sebagai bahan masukan bagi peneliti selanjutnya dengan kajian yang lebih luas.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru, sebagai bahan masukan mengenai pengembangan media *colour stick housing* untuk meningkatkan kompetensi kognitif siswa.
- 2) Bagi siswa, dapat menjadi motivasi untuk lebih meningkatkan kompetensi kognitif siswa dalam belajar

D. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, penulis mengasumsikan akhir dari pengembangan produk dengan menghipotesis sebagai berikut:

Ha : Media *colour stick housing* dapat meningkatkan kompetensi kognitif siswa

Ho : Media *media colour stick housing* tidak dapat meningkatkan kompetensi kognitif siswa.

