

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sendiri merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran maupun latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat pada masa yang akan datang. Dalam arti sempit pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal.

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan kepada setiap siswa yang bersifat *basic* atau mendasar yang sangat penting diberikan semenjak dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Antonius Cahya Prihandoko (2006: 1) menyatakan bahwa matematika

merupakan ilmu dasar untuk memahami, mempelajari dan mengembangkan ilmu-ilmu lainnya. Oleh karena itu, penguasaan terhadap matematika mutlak diperlukan dan konsep-konsep matematika harus dipahami dengan betul dan benar sejak dini.

Pembelajaran matematika adalah usaha sengaja mengajarkan kepada siswa tentang ilmu matematika yang dapat membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama termasuk juga perkembangan psikologis dan spiritualnya. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kemampuan tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Oemar Hamalik (1994: 16) menyatakan bahwa media pembelajaran umumnya digunakan pada mata pelajaran yang dianggap sulit. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar. Sebagian siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan, dengan

adanya fenomena ini perlu adanya tindakan seperti penggunaan media pembelajaran agar siswa tidak merasa takut dan kesulitan lagi dalam belajar matematika. Seperti yang diketahui bahwa matematika merupakan ilmu pasti yang bisa dikatakan menjadi induk ilmu dari segala ilmu pengetahuan. Di Indonesia matematika disebut dengan ilmu pasti dan ilmu hitung. Dikatakan ilmu hitung karena di dalam matematika terdapat operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan sebagainya. Di sekolah dasar operasi hitung ini sudah mulai diajarkan kepada para siswa sejak masih di bangku kelas 1.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dijelaskan dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 89 yang berbunyi :

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ
شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ وَتَزَلُّنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبَيَّنَّا لِكُلِّ شَيْءٍ
وَهُدًى وَرَحْمَةً وَدُشْرَى لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya : Dan (ingatlah) pada hari (ketika) Kami menghadirkan seorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan Kami mendatangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan

segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang-orang muslim

Ayat diatas secara tidak langsung mengajarkan untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seseorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal. Ayat diatas juga menjelaskan tentang bagaimana seharusnya syarat suatu media yang akan digunakan. Pada surat An-Nahl ayat 89 dijelaskan bahwa Al-Qur'an selain berperan untuk menjelaskan, juga merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai petunjuk, rahmat dan pemberi kabar gembira bagi orang yang menyerahkan diri.

Pada kenyataannya, praobservasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 16 Kota Bengkulu pada kelas II, permasalahan yang sering dialami siswa dalam proses belajar di sekolah mereka merasa kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Meskipun upaya guru untuk membuat siswa lebih bersemangat belajar telah dilakukan, akan tetapi masih ada beberapa kendala dalam proses pembelajaran seperti belum adanya media pembelajaran yang digunakan membuat siswa dan guru kesulitan dalam menyampaikan dan menerima materi yang diberikan oleh guru , bahkan sewaktu diberi tugas oleh guru

siswa hanya merespon dengan berkata “baik pak” sebagai bentuk kejenuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, akibat dari kejenuhan siswa kelas kurang kondusif sehingga kelas terasa ribut dan ada beberapa siswa berkeliaran serta mengganggu temannya yang lain. Terlebih lagi pada saat pembelajaran matematika khususnya materi perkalian dan pembagian, guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku serta hanya menggunakan metode menghafal saja. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh salah satu guru kelas II di SD Negeri 16 Kota Bengkulu pada saat melakukan wawancara bahwa memang dalam kegiatan pembelajaran matematika memerlukan media untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara bersama kepala sekolah SD Negeri 16 Kota Bengkulu yaitu ibu Tunsia Aini, M. Pd beliau mengatakan bahwa hampir setiap kelas siswa cenderung pasif terutama pada pembelajaran matematika maka dari itu sangat diperlukan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri memang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman siswa dalam menerima materi yang diajarkan sehingga memancing antusias siswa untuk belajar lebih semangat sehingga proses pembelajaran menjadi

menyenakan. Selaku wali kelas II A bapak Muslimin, S. Pd beliau mengatakan sebenarnya siswa sangat memerlukan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan belajar sambil bermain agar siswa tidak mudah bosan dan cenderung pasif saat proses belajar mengajar berlangsung. Beliau juga menambahkan belajar lebih enak menggunakan media pembelajaran agar pada saat jam pembelajaran berlangsung tidak terasa lama dan siswa tidak merasa bosan.

Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Salah satunya media yang dapat digunakan adalah media kantong ajaib doraemon perkalian dan pembagian yang dapat digunakan pada mata pelajaran matematika khususnya materi perkalian dan pembagian siswa kelas II yang diharapkan dapat membuat siswa aktif saat proses pembelajaran. Media kantong ajaib doraemon ini merupakan media pembelajaran berbentuk visual yang digunakan pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian kelas II sebagai alat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru. Pembuatan media kantong ajaib doraemon menggunakan kayu triplek yang dilapisi gambar doraemon dan terdapat kantong-kantong yang ditempelkan dengan menggunakan gelas plastik kecil, terdapat stik dan angka-angka yang nantinya digunakan untuk menghitung perkalian dan pembagian.

Haryono (2014: 4) menyatakan bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama pada setiap sukunya. Pengertian perkalian merupakan konsep penjumlahan berulang, meskipun konsep ini terdengar sederhana namun ada sebagian siswa yang masih kesulitan untuk memahaminya. Selama ini dalam pembelajaran perkalian guru menggunakan teknik menghafal untuk mempelajari perkalian. Seperti yang diketahui menghafal adalah proses mengingat tentang pelajaran dan dapat mengucapkan di luar kepala tanpa melihat buku atau catatan. Metode menghafal ini memiliki kelebihan seperti pengetahuan yang diperoleh oleh siswa tidak akan mudah hilang karena sudah dihafalnya. Disamping kelebihannya yang tidak akan mudah hilang metode ini kurang tepat diberikan kepada siswa yang memiliki latar belakang berbeda-beda dan membutuhkan perhatian yang lebih.

Pembagian merupakan pengurangan yang berulang hingga habis. Pembagian pada dasarnya merupakan pengurangan berulang hingga habis, atau pembagian merupakan kebalikan dari perkalian. Pembagian sebagai kebalikan perkalian alamiah. Orang dewasa pada umumnya sering menganggap pembagian sebagai kebalikan perkalian begitu saja. Seperti yang diketahui bahwa dalam satu kelas terdiri dari berbagai macam karakter dan latar belakang siswa yang berbeda-beda. Oleh karenanya diperlukan

berbagai macam metode dan media agar siswa tidak jenuh sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Oleh karena itu peneliti tertarik ingin mengembangkan media pembelajaran Matematika terutama materi perkalian dan pembagian dengan menggunakan media pembelajaran kantong ajaib doraemon. Dengan menggunakan media pembelajaran kantong ajaib doraemon siswa akan lebih mudah untuk belajar perkalian dan pembagian. Selain itu media pembelajaran kantong ajaib doraemon ini didesain semenarik mungkin dengan pemilihan warna serta gambar yang terdapat pada media sesuai dengan karakteristik siswa, tidak hanya itu saja dengan media pembelajaran kantong ajaib doraemon ini siswa akan memiliki pengalaman langsung dalam menghitung hasil perkalian dan pembagian berbeda dengan biasanya siswa diajarkan menggunakan jari atau penjumlahan berulang.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran kantong ajaib doraemon pada mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II dikarenakan memang untuk kelas II masih belum menggunakan media pembelajaran, jadi peneliti tertarik ingin mencoba menggunakan media tersebut pada materi perkalian dan pembagian. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Ajaib Doraemon Materi**

Perkalian dan Pembagian Untuk Siswa Kelas II SDN 16 Kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah mendeteksi permasalahan yang terjadi pada variable yang akan diteliti. Adapun dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Ajaib Doraemon Materi Perkalian dan Pembagian Untuk Siswa Kelas II SDN 16 Kota Bengkulu” berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, beberapa masalah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif dan belum maksimal sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk belajar.
2. Kurangnya sarana dan prasarana alat bantu pelajaran disekolah untuk menunjang penggunaan media dalam pembelajaran matematika.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Ajaib Doraemon Materi Perkalian dan Pembagian Untuk Siswa Kelas II SDN 16 Kota Bengkulu” yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Ajaib Doraemon Perkalian dan Pembagian Untuk Siswa Kelas II SDN 16 Kota Bengkulu?

2. Bagaimana kelayakan, kepraktisan dan keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Ajaib Doraemon Materi Perkalian dan Pembagian Untuk Siswa Kelas II SDN 16 Kota Bengkulu?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa tujuan penelitian yang terkait dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Untuk menghasilkan Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Ajaib Doraemon Materi Perkalian dan Pembagian Untuk Siswa Kelas II SDN 16 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Ajaib Doraemon Materi Perkalian dan Pembagian Untuk Siswa Kelas II SDN 16 Kota Bengkulu.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa membuat siswa menjadi lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika yang dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Media pembelajaran kantong ajaib doraemon pada materi perkalian dan pembagian

untuk siswa kelas II ini mengarah pada proses pembelajaran yang positif.

Maka dari itu berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan manfaat pengembangan media pembelajaran kantong ajaib doraemon sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis. Manfaat hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang media kantong ajaib doraemon materi perkalian dan pembagia, serta memberikan ide pemikiran dan memperbanyak informasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Penulis

Sebagai wadah untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, serta dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran matematika di dalam kelas.

- b. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan atau wacana terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru

sehingga dapat membuat pelajaran matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi Siswa

Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu mereka untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

d. Bagi SDN 16 Kota Bengkulu

Memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran ke arah yang lebih baik melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat mengaktualisasikan potensi yang dimiliki siswa secara maksimal dan membentuk siswa yang berintelektual tinggi serta berprestasi demi meningkatkan mutu Sekolah Dasar.

e. Bagi kampus UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan menjadi alat pengumpul data tentang media pembelajaran yang efektif dan efisien sebagai bentuk turut serta mengembangkan pendidikan di Indonesia menjadi berkualitas.

f. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil dari penelitian pengembangan media kantong ajaib doraemon dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian dan pengembangan lainnya.

