

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada saat ini Pendidikan nasional banyak mengalami metamorfose yang cukup mendasar, lebih-lebih pada hal yang memiliki keterkaitan secara langsung dengan undang-undang sistem pendidikan nasional, mengenai manajemen serta kurikulum Pendidikan yang berganti setiap waktu. Dalam perubahan yang bersifat konvensional ataupun pada problem yang bermunculan akibat adanya banyaknya pemikiran atau ide-ide baru yang datang. Pendidikan menjadi sesuatu yang diperlukan bagi setiap masyarakat, selain itu pendidikan ini juga yang dapat membawa manusia kemajuan dan kepribadian yang lebih baik lagi.

Dalam pendidikan peran seorang guru juga sangat penting salah satunya sebagai penggerak bagi para murid dalam pembelajaran di lingkungan sekolah. Guru menjadi sentral utama untuk perkembangan dunia pendidikan, selain itu guru juga memiliki peran sangat penting pada tiap kegiatan dalam lingkup pendidikan. Tanggung jawab seorang guru di dalam kelas sangat besar karena guru menjadi dalam mengatur serta melaksanakan pembelajaran dengan suasana yang dapat mendorong siswa agar dapat mengembangkan potensi dirinya dengan kegiatan pembelajaran yang dirancang secara matang dan berkualitas agar nantinya siswa juga tidak merasa bosan dan terbebani siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan nyaman.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Pratiwi Rosita Noer, "Pengembangan Media Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Tentang Operasi Bimbingan Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar* 20, no. 1 (2019): 18.

Dari paparan di atas, pendidikan adalah suatu kehidupan yang setiap manusia mempengaruhi perkembangan fisik, jiwa, sosial dan moral. Dimana pendidikan itu juga sebagai kekuatan yang sangat berpengaruh dalam diri manusia misalnya seperti kemampuan, kepribadian dan kehidupan manusia setiap harinya, misalnya seperti hubungan dengan sesama dan hubungan dengan tubuhnya. Dalam dunia pendidikan terdapat proses pembelajaran dan berbagai macam ilmu pengetahuan dengan ilmu pengetahuan tersebut mampu menjadikan manusia tersebut bisa lebih baik lagi.

Pendidikan sangatlah penting bagi setiap manusia, maka dari itu pendidikan di negara sudah sepiantasnya dapat berjalan dengan baik dan semaksimal mungkin. Bahkan di Alquran pun sudah terdapat ayat yang menjelaskan tentang pendidikan, yaitu terdapat dalam (QS. Al-Alaq: 1-5).

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي عَلَّمَ (٢) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٣) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٤) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

(٥) الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Yang memiliki arti sebagai berikut :

- (1) Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan,
- (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah,
- (3) Bacalah, dan tuhanmulah yang maha mulia,
- (4) Yang mengajar (manusia) dengan pena,
- (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya

Pendidikan tidak lepas dari kata belajar dan pembelajaran, manusia yang belajar secara rajin dan tekun tentu bisa terus mengembangkan

potensi diri yang dimiliki, karena tidak mungkin manusia dapat memenuhi kebutuhan tanpa belajar tiap-tiap prosesnya. Belajar adalah sebuah aktivitas yang secara tidak langsung akan melibatkan perilaku pada diri seseorang dengan berinteraksi aktif di lingkungannya, sehingga dengan belajar manusia dapat menghasilkan perubahan dalam perilaku dan sikap pada dirinya. Seseorang akan dianggap sudah belajar apabila telah mengalami sebuah perubahan pada perilakunya. Setelah proses belajar, kemudian dapat melakukan evaluasi, setelah proses evaluasi dilakukan, maka hasil belajarnya dapat menghasilkan suatu nilai.

Hasil belajar didapatkan dari proses evaluasi yang sering dilakukan guru, hal ini bertujuan untuk mengetahui mengukur pemahaman seorang siswa setelah melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Agar menghasilkan hasil belajar yang baik, maka pada kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara tepat dan menarik. Dalam pembelajaran guru diharapkan dapat merancang kegiatan pembelajaran yang sekiranya bisa membuat siswa tertarik serta siswa tidak merasa bosan ketika belajar bersama guru, misalnya dengan menggunakan media konkrit seperti menyesuaikan media dengan materi pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi salahsatu alat yang penting bagi guru selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran disini menjadi sesuatu yang dapat menyampaikan pesan atau materi melalui alat bantu tertentu yang diharapkan lebih membantu siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari, selain itu media pembelajaran

dapat menumbuhkan kemampuan berfikir, memahami serta instink siswa guna mencapai tujuan pembelajaran dan siswa juga dapat memperoleh informasi baru dari materi yang dipelajari, sehingga tujuan pembelajaran dapat dituju dengan baik.<sup>2</sup> Dengan demikian media pembelajaran merupakan satu kesatuan pada sebuah proses pendidikan dan menjadi aspek penting yang guru harus dikuasai agar dapat melaksanakan fungsi profesional sebagai seorang guru.

Media pembelajaran mendorong siswa agar lebih mampu untuk bertanggung jawab, mengontrol pembelajaran mereka sendiri serta mengambil perspektif jangka panjang pada peserta didik tentang pembelajaran mereka. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah alat bantu yang berisi mengenai sebagai materi atau instruksi sehingga bisa membantu selama proses pembelajaran berlangsung, selain itu media pembelajaran ini juga bisa mentransfer pesan maupun informasi yang berisi tujuan serta manfaat kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah penting untuk dalam proses pemerolehan siswa terhadap suatu konsep baru, kompetensi maupun keterampilan.<sup>3</sup>

Media pembelajaran sering digunakan untuk membantu pada mata pembelajaran yang dianggap sulit, karena salahsatu manfaat dari media pembelajaran itu sendiri untuk merinci materi pelajaran secara lebih terarahsehingga siswa dapat memahami materi pelajaran sekaligus dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai contoh pada mata pelajaran matematika sebagian peserta didik menganggap

---

<sup>2</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: Jejak, 2021).

<sup>3</sup> Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Tahta Media Grup, 2021).

mata pelajaran ini merupakan pelajaran sulit dipahami dan nampak menakutkan untuk diikuti pembelajarannya. Fenomena semacam ini dapat disiasati dengan menerapkan pembelajaran berbasis media, yakni perlu adanya guru mengambil tindakan baru dengan pengaplikasian sebuah media sebagai alat untuk membantu kelancaran proses pembelajaran agar asumsi siswa terhadap pelajaran matematika yang dianggap sulit dan menakutkan itu sedikit demi sedikit berganti dengan pembelajaran yang santai dan enjoy.

Matematika dapat disebut sebagai induk ilmu pengetahuan karena matematika sebagai ilmu yang pasti bagi yang mempelajarinya.<sup>4</sup> Di negara kita Indonesia matematika di sebut-sebut sebagai sebuah ilmu hitung dan pasti. Disebut dengan ilmu hitung itu, karena didalam materi pembelajaran matematika terdapat materi operasi menghitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan sebagainya. Materi menghitung sendiri sudah diajarkan pada peserta didik tingkat sekolah dasar mulai siswakelas 1.

Peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran matematika yang abstrak, oleh karena itu peserta didik perlu suatu alat yang dapat membantunya dalam pembelajaran seperti dengan menghadirkan sebuah media pembelajaran serta alat peraga yang relevan sehingga mampu menjelaskan materi pembelajaran tersebut. Sebuah kegiatan belajar mengajar memerlukan hadirnya sebuah media sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Peserta didik membutuhkan media

---

<sup>4</sup> Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat & Logika* (Yogyakarta: Ar-Ruzz media, 2009).

pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran pemahaman konsep dasar penjumlahan menggunakan media rumah berhitung. Ketika seorang guru mampu memilih atau membuat media pembelajaran yang relevan, kemudian proses pembelajaran pun akan beroperasi secara efektif dan tentu peserta didik mampu dengan mudah memahami materi yang diterangkan guru.

Kondisi ini sepakat dengan apa yang disampaikan guru kelas 1 di MI Roudloh Semambung Kanor Bojonegoro, bahwasannya ketika kegiatan belajar mengajar matematika memang membutuhkan sebuah media dalam hal ini sebagai instrument bantuan untuk guru dalam menyampaikan informasi, misalnya dalam materi penjumlahan sekolah dasar kelas 1. Dalam materi penjumlahan banyak siswa kelas 1 yang merasa bahwa matematika merupakan sebuah pelajaran yang sulit sehingga mereka akan susah untuk memahami materi. Seperti yang sering kita ketahui bawah dalam 1 kelas tentu ada bermacam-macam karakter peserta didik serta memiliki latar belakang berbeda.

Maka dari itu sebagai seorang guru harus memiliki media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak mudah jenuh, dan mudah dalam menangkap materi yang disampaikan guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan materi dapat dipahami dengan maksimal.

Problematic yang cukup sering terjadi dalam pembelajaran matematika mungkin karena kurangnya penguasaan materi pada pelajaran matematika dan rendahnya penguasaan mata pelajaran

matematika oleh para peserta didik tercermin dalam rendahnya prestasi belajar mata pelajaran matematika. Terbukti bahwa laporan hasil ujian sekolah mata pelajaran matematika untuk jenjang sekolah dasar pada tahun 2021 memiliki nilai rata-rata 46,43. Sehingga perlu adanya penerapan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika sejak dari dini yaitu kelas 1 sekolah dasar.

Adanya fenomena ini peneliti ingin mengembangkan media rumah berhitung. Rumah berhitung merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat oleh tangan manusia. Dalam media rumah berhitung penjumlahan didesain dalam bentuk rumah dengan bahan akrilik dan juga dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan menggunakan media rumah berhitung ini peserta didik akan lebih mudah untuk memahami arti penjumlahan.

Penelitian di MI Roudloh Semambung Kanor Bojonegoro ini di latar belakang oleh kesulitan pada mata pelajaran matematika terkhusus materi penjumlahan yang menurut wali kelas 1 masih banyak peserta didik belum bisa memahaminya. Hal itu bisa dilihat dari dinilai dari indeks penilaian siswa yang rata-rata masih di bawah kkm atau di bawah 70, sehingga sebagai guru sangat diperlukan pemahaman untuk melakukan pembelajaran yang telah disampaikan, khususnya di kelas 1. Sebagai upaya untuk memahamkan siswa dalam proses pembelajaran maka dibutuhkanlah sebuah alat bantu atau media pembelajaran agar membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan paparan yang telah disebutkan, peneliti ingin meneliti

sekaligus mengkaji secara lebih dalam mengenai problematika tersebut.

Penelitian akan didasarkan pada skripsi yang berjudul  
**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RUMAH  
BERHITUNG MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI  
PENJUMLAHAN DI KELAS I MI ROUDLOH SEMAMBUNG  
KANOR BOJONEGORO”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang diambil, sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media rumah berhitung mata pelajaran matematika materi penjumlahan di kelas I MI Roudloh Semambung Kanor Bojonegoro?
2. Bagaimana hasil pengembangan media rumah berhitung mata pelajaran matematika materi penjumlahan di kelas I MI Roudloh Semambung Kanor Bojonegoro?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengembangan media rumah berhitung mata pelajaran matematika materi penjumlahan di kelas I MI Roudloh Semambung Kanor Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan media rumah berhitung mata pelajaran matematika materi penjumlahan di kelas I MI



Roudloh Semambung Kanor Bojonegoro.



**UNUGIRI**

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan agar hasil penelitian dapat memberikan manfaat :

##### **1. Bagi lembaga**

###### **a. Bagi instansi kampus UNUGIRI**

Hasil dari penelitian terkait media pembelajaran ini semoga bisa menjadi alat pengumpulan data tentang media pembelajaran yang efektif dan efisien, sebagai bentuk turut serta dalam mengembangkan pendidikan di Indonesia yang berkualitas.

###### **b. Bagi lembaga MI Roudloh Semambung Kanor Bojonegoro**

Memberikan sumbangsih yang bisa digunakan untuk proses pengembangan kegiatan pembelajaran kearah yang lebih baik lagi, dengan cara mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan merasa nyaman ketika belajar sehingga hasil belajarnya dapat terlihat dari perkembangan potensi siswa secara maksimal dan nantinya dapat melahirkan siswa-siswa berpengetahuan tinggi serta berprestasi sebagai proses untuk membangun mutu madrasah ibtidaiyah yang unggul.

##### **2. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan**

Diharapkan mampu menjadi sebuah rujukan bagi peneliti lain dalam pengembangam media pembelajaran matematika materi penjumlahan.

### 3. Bagi penulis

Diharapkan mampu menjadi suatu pengetahuan tersendiri bagi peneliti, agar lebih mampu dalam pengembangan wawasan terkhusus pada media pembelajaran serta dapat menumbuhkan sikap professional dalam menyikapi kondisi nyata di MI Roudloh Semambung Kanor Bojonegoro.

### 4. Bagi siswa

Diharapkan dapat menjadi telaah materi bagi siswa MI Roudloh Semambung Kanor Bojonegoro, sehingga siswa mendapat hasil belajar sesuai yang diharapkan.

## **E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan**

### 1. Media Pembelajaran Rumah Berhitung

Dalam pengembangan media pembelajaran ada sebuah media yang sudah siap untuk digunakan dan ada juga media yang harus dibuat terlebih dahulu oleh guru, atau harus di rancang serta di kembangkan oleh guru yang bersangkutan.

Media yang di kembangkan oleh peneliti ini adalah media pembelajaran Rumah Berhitung. Media Rumah Berhitung ini sendiri di buat untuk siswa tingkat SD/MI kelas 1 pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan. Selain itu media Rumah Berhitung ini juga bertujuan untuk membentuk komunikasi matematis siswa agar siswa dapat menyatakan serta mendeskripsikan dengan jelas dari gagasan-gagasan matematika secara lisan maupun tertulis, baik dalam bentuk rumus, gambar, diagram, tabel, serta demonstrasi.

Media papan hitung yang di kembangkan oleh peneliti merupakan pengembangan dari media corong berhitung yang dijadikan menjadi media rumah berhitung. Perbedaan dari corong berhitung dan rumah berhitung itu terletak pada bentuknya, serta cara penggunaannya. Selain itu bahan yang digunakan juga berbeda corong berhitung menggunakan bahan dari kayu sedangkan rumah berhitung bahanya terbuat dari akrilik.

## 2. Cara Membuat Produk

### a. Alat dan bahan

- 1) Akrilik
- 2) Kayu triplek
- 3) Perekat
- 4) Stiker
- 5) Alat pemotong akrilik
- 6) Lem G

### b. Langkah – langkah pembuatan

- 1) Tentukan konsep
- 2) Akrilik dipotong terlebih dahulu dengan ukuran persegi 50 cm x 68 cm dan segitiga 50 cm x 35 cm untuk dasaran
- 3) Memotong akrilik lagi dengan ukuran 3cmx45cm sebanyak 3 potong dan memotong lagi dengan ukuran 3cmx3cm sebanyak 2 potong
- 4) Ambil 1 potongan akrilik yang ukuran 3cmx45cm lalu di beri lubang sebanyak 10 lubang

- 5) Temple potongan akrilik yang ukuran 3cmx45cm dengan akrilik yang ukuran 3cmx3cm sampai terbentuk kotak
- 6) Lalu tempelkan kotak tersebut ke potongan dasarnya tersebut
- 7) Lalu di tempeli stiker
- 8) Selanjutnya yaitu memasang stiker huruf di atas lubang – lubangnya
- 9) Kemudian potong kayu triplek dengan ukuran 50cmx50cm
- 10) Setelah tahap selesai semua selanjutnya adalah menempelkan potongan kayu triplek ke akrilik

#### **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan**

Ruang lingkup pada penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Siswa kelas 1 MI Roudloh Semambung Kanor Bojonegoro, jumlah siswa yang diteliti 21 siswa, dimana terdiri dari 11 siswa putri dan 10 siswa putra.
2. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan juli semester 1 tahun ajaran 2022/2023

Untuk mencegah pembahasan yang terlalu luas maka peneliti membuat batasan penelitian pada :

1. Model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah model pembelajaran individu.
2. Mata pelajaran yang digunakan adalah matematika materi tentang penjumlahan.

## G. Definisi Operasional

Dalam rangka mencegah supaya tidak ada kesalahan dalam menafsirkan istilah yang akan dibahas, karena itu penulis harus menyampaikan penekanan sekaligus pemahaman dari beberapa istilah yang berhubungan erat dengan judul skripsi :

- a. Pengembangan : suatu usaha yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pada siswa melalui pendidik
- b. Media Rumah Berhitung : suatu benda yang berbentuk seperti rumah yang bisa digunakan untuk materi penjumlahan pada pembelajaran.
- c. Mata Pelajaran Matematika : suatu mata pelajaran yang melatih siswa untuk berfikir secara logis, kritis, tekun, kreatif, serta inisiatif

## H. Orisinalitas Penelitian

**Tabel 1.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Laili Agustini, Jurnal, Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik KELAS IISD/MI.(2021) <sup>5</sup>	Mata Pelajaran Matematika	Saudari Laili Agustini menggunakan media berupa corong berhitung	Rumah berhitung

<sup>5</sup>Laily Agustini, "Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Kelas II SD/MI," 2021.

2	Pratiwi Rosita Noer, Jurnal, Pengembangan Media Corong Hitung Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Tentang Operasi Bilangan Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar (2019) <sup>6</sup>	Siswa Kelas 1	Saudari Pratiwi Rosita Noer menggunakan media corong hitung dan materi tentang operasi bilangan	Rumah berhitung
---	---	---------------	---	-----------------

### I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan skripsi efektivitas Rumah Berhitung sebagai media pembelajaran di MI Roudloh Semambung Kanor Bojonegoro ini disusun dalam lima bab yang sistem penulisannya seperti berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan,

#### BAB II KAJIAN TEORI

Bab II ini menerapkan tentang beberapa kajian teori mengenai media pembelajaran, Rumah Berhitung sebagai media pembelajaran dan penggunaan Rumah Berhitung sebagai media pembelajaran serta efektivitas Rumah Berhitung sebagai media pembelajaran

#### BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bab III ini banyak memaparkan terkait metode ataupun teknik yang

---

<sup>6</sup>Pratiwi Rosita Noer, "Pengembangan Media Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Tentang Operasi Bimbingan Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar* 12, no. 1 (2019): 12.

diterapkan pada penelitian untuk menghasilkan media ajar mencakupi desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, serta pengembangan dan teknik analisis data.

#### BAB IV PENYAJIAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bab IV ini menerapkan tentang deskripsi data temuan penelitian dan hasil penelitian data serta menyajikannya dengan merujuk pada pernyataan yang telah dituang di rumusan masalah.

#### BAB V PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan dan saran yang meliputi simpulan dan saran.



**UNUGIRI**