

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia tidak luput dari keterbatasan dan kekurangan sehingga untuk melengkapinya manusia harus berproses dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan pilar penting dalam meningkatkan kognitif anak. Selain itu, juga sebagai kegiatan yang menitik beratkan pada proses belajar mengajar atau transfer ilmu. Pendidikan berperan penting dalam kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara serta menjadi salah satu media untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sehingga mampu bersaing dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 3, sistem pendidikan nasional adalah semua komponen pendidikan yang saling berhubungan secara terpadu untuk mencapai tujuan nasional. Fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan ilmu pengetahuan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dengan pembelajaran yang efektif.¹

Belajar dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan manusia. Pada aktivitas pembelajaran

¹ Tajuddin Noor, "Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional," *Jurnal Prima Edukasi* 3 (2017): 124.

manusia dapat meningkatkan pengetahuan dan menyadari potensi dirinya. Kegiatan belajar adalah kegiatan yang melibatkan mental, yang terjadi dalam interaksi aktif dengan lingkungannya dan mengarah pada perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai perilaku.² Sehingga proses belajar harus menghasilkan perubahan. Perubahan ini dapat terjadi secara sengaja atau tidak sengaja. Berdasarkan proses belajar muncul evaluasi, yang menciptakan suatu jumlah yang disebut hasil belajar.

Hasil belajar merupakan kegiatan yang digunakan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami suatu materi. Semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh oleh siswa, maka semakin tinggi pula tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi, begitupun sebaliknya. Untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan maka perlu adanya kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Pembelajaran yang menarik akan terus diikuti oleh siswa sehingga pembelajaran tersebut terasa menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang cocok dengan suasana yang terjadi dalam diri siswa. Jika siswa tidak senang, pasti mereka tidak akan memperhatikan dan tidak bisa fokus. Sehingga menjadikan siswa pasif, bosan, bosan dan acuh terhadap pelajaran. Oleh karena itu, guru memerlukan inovasi dalam kegiatan mengajar, maka penggunaan media pembelajaran siswa akan lebih mudah menerima materi pembelajaran.³

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan sebagai alat komunikasi yang bertujuan untuk mengefektifkan proses

² Yasin, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika Dan Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga* (Jakarta: Visi Media, 2011).

³ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012).

pembelajaran.⁴ Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran pada fase orientasi pembelajaran sangat berguna dalam proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada waktu tertentu. Karena pada fase ini, anak-anak berada dalam fase operasi tertentu, mereka dapat berpikir secara logis tentang peristiwa tertentu dan mengklasifikasikan objek dengan cara yang berbeda. Melalui media pembelajaran, kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah matematika. Mata pelajaran matematika pada setiap jenjang pendidikan, memainkan peran penting karena dapat melatih berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, kreatif, dan adil. Selain itu, matematika juga merupakan ilmu dasar untuk mempelajari ilmu pengetahuan lainnya. Mata pelajaran matematika harus diberikan kepada semua siswa, terutama di pendidikan dasar untuk membekali siswa dengan “kemampuan memperoleh, memilih, dan mengelola informasi”. Mata pelajaran matematika memberikan keterampilan berhitung yang baik diperlukan untuk menyelesaikan masalah dalam bentuk pertanyaan guna mendapatkan jawaban yang benar. Akan tetapi, masih banyak siswa sekolah dasar yang belum bisa menyelesaikan soal matematika meskipun sederhana.⁵

Hal ini dibuktikan dengan nilai rendah dalam mengerjakan soal ulangan. Ada berbagai faktor yang menyebabkan nilai rendah tersebut antara lain penyampaian materi dengan cara ceramah dan langsung penugasan soal, sehingga anak yang memiliki keterbelakangan akan kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut. Untuk memudahkan

⁴ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).

⁵ Sulis Afrianti, Musnar Indra Daulay, and Putri Asilestari, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo,” *Aulad : Journal on Early Childhood* 1, no. 1 (2018): 52–59.

siswa dalam pembelajaran tersebut dibutuhkan media untuk menunjang proses pembelajaran siswa. Pada permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran papan hitung. Bentuk papan hitung tersebut terbuat dari akrilik dengan desain dan gambar yang menarik, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran khususnya di kelas II MI Matholi'ul Falah Brenggolo.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MI Matholi'ul Falah Brenggolo pada tanggal 16 Agustus 2021 telah di dapatkan informasi bahwa di kelas II masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar mata pelajaran matematika pada materi penjumlahan dengan melihat hasil belajar yang masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa masih di bawah KKM, dimana KKM yang telah ditentukan yakni 70,00. Dari hasil nilai rendah yang didapatkan oleh beberapa siswa maka harus diketahui penyebab kesulitan yang dialami siswa dalam proses belajar matematika.⁶

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti ingin meneliti dan mengkaji secara lebih tentang **“Pengembangan Media Papan Hitung Pada Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Di Kelas II MI Matholi'ul Falah Brenggolo”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka fokus rumusan masalah penelitiannya sebagai berikut:

1. Bagaimana Validitas pada media papan hitung pada materi penjumlahan pada mata pelajaran matematika di kelas II MI Matholi'ul Falah Brenggolo?

⁶ Hasil observasi di MI Matholi'ul Falah Brenggolo Pada Tanggal 16 Agustus 2021

2. Bagaimana hasil pengembangan media papan hitung pada materi penjumlahan pada mata pelajaran matematika di kelas II MI Matholi'ul Falah Brenggolo?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan hasil rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan pengembangan pada media papan hitung pada materi penjumlahan pada mata pelajaran matematika di kelas II MI Matholi'ul Falah Brenggolo.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media papan hitung pada materi penjumlahan pada mata pelajaran matematika di kelas II MI Matholi'ul Falah Brenggolo.

D. Manfaat Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian ini memberikan manfaat:

1. Bagi lembaga

- a. Bagi kampus UNUGIRI

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

- b. Bagi MI Matholi'ul Falah

Memberikan manfaat yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan potensi dan hasil belajar siswa menjadi lebih optimal serta meningkatkan mutu Madrasah Ibtidaiyah.

2. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Diharapkan mampu menjadi rujukan bagi peneliti lain dalam pengembangan matematika materi penjumlahan.

3. Bagi penulis

Sebagai bahan masukan bagi pengembangan bahan ajar serta dapat menyikapi secara profesional kondisi nyata di MI Matholi'ul Falah Brenggolo Kalitidu Bojonegoro melalui penggunaan media pembelajaran tersebut.

4. Bagi siswa

Diharapkan dapat menunjang keaktifan siswa dalam belajar dan mampu mengembangkan kemampuan berhitung.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Komponen dan Spesifikasi produk yang dihasilkan pada pengembangan media papan hitung ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan berupa media visual berupa papan dua dimensi.
2. Media papan hitung dikhususkan pada materi penjumlahan di kelas II untuk meningkatkan konsep pemahaman penjumlahan.
3. Media papan hitung dibuat menggunakan bahan akrilik, sehingga dapat tahan lama dalam jangka waktu yang panjang.
4. Media papan hitung didesain dengan ukuran yang tidak terlalu besar yaitu 50 cm x 40 cm, dengan desain gambar yang menarik.
5. Media papan hitung dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

F. Ruang lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian ini untuk menghindari meluasnya permasalahan maka perlu adanya pembatasan masalah, untuk memudahkan dalam objek penelitian. Adapun batasan masalah dalam pengembangan ini adalah:

1. Media pengembangan pada penelitian ini adalah media papan hitung untuk memahami materi penjumlahan.
2. Materi yang difokuskan yaitu materi Penjumlahan bilangan cacah sampai dengan 999.
3. Subjek penelitian siswa kelas II MI Matholi'ul Falah Brenggolo.
4. Media papan hitung merupakan alat/ media yang terbuat dari bahan akrilik, seng dan papan triplek yang berbentuk persegi panjang, media tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu pada proses pembelajaran.

Adapun KI dan KD sebagai berikut:

Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.3 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan.

4.3 Menyelesaikan masalah penjumlahan pada bilangan yang melibatkan bilangan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan dengan penjumlahan.

G. Definisi Operasional

Istilah – istilah pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses pengembangan suatu produk yang didapat dari hasil identifikasi suatu permasalahan. Adapun produk yang di kembangkan ialah papan hitung.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat/bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang siswa untuk berpikir, pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

3. Papan hitung

Papan hitung adalah media pembelajaran berbentuk papan persegi panjang, media tersebut sebagai alat bantu pada proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami konsep materi penjumlahan.

4. Penjumlahan

Penjumlahan adalah salah satu materi yang perlu untuk dikuasai siswa, Penjumlahan ialah menjumlahkan dua bilangan menjadi satu bilangan.

H. Orisinalitas penelitian

Penelitian pengembangan media papan hitung ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran dan pemahaman siswa mengenai penjumlahan bilangan. Setelah dilakukan

telaah beberapa penelitian, terdapat penelitian terdahulu yang terkait dengan tema yang akan diteliti, antara lain:

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama peneliti, judul,tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1	Pengaruh media papan penjumlahan terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan siswa kelas 1 sekolah dasar, Jurnal tahun 2019 ⁷	Materi konsep dasar penjumlahan dan medianya menggunakan papan	Penelitian kuantitatif, objeknya siswa kelas I, konsep media	Pemahaman konsep dasar penjumlahan di kelas II
2	Faisal Purnomo ,Bagus Amirul Mukmin,Sutrisno Sahari, Pengembangan media mobil hitung untuk pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada peserta didik sekolah dasar, Jurnal tahun 2021. ⁸	Pemahaman konsep dasar penjumlahan dan penelitian pengembangan	Media mobil hitung, objek dan konsep media	Pemahaman konsep dasar penjumlahan di kelas II
3	Karlimah, Lutfi Nur, & Hani Oktaviyani, Pemahaman konsep operasi hitung penjumlahan bilangan	Pemahaman Konsep Operasi Hitung penjumlahan	Materi operasi hitung Bilangan	Pemahaman konsep dasar penjumlahan di kelas II

⁷ Hanik Maulidah Zahara and Budiyono, "Pengaruh Media Papan Penjumlahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Siswa Kelas I Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 3 (2019).

⁸ Faisyal Purnomo, Bagus Amirul Mukmin, and Sutrisno Sahari, "Pengembangan Media Mobil Hitung Untuk Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Pada Peserta Didik Sekolah Dasar" (n.d.): 538–549.

	cacah Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Tahun 2019 ⁹		Cacah dan objek	
--	--	--	-----------------	--

I. Sistematika pengembangan

Adapun sistematika pembahasan ini ialah agar lebih mudah dalam memaparkan penelitian pengembangan dan tidak keluar dari kerangka berpikir yang telah ditentukan sehingga memudahkan pemahaman dan penelaahan secara lengkap dan jelas tentang penelitian dan hasil – hasilnya.

Adapun penulis menggunakan sistematika pembahasannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memaparkan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Komponen Dan Spesifikasi Produk Yang Akan Dikembangkan, Ruang Lingkup Pengembangan, Definisi Operasional, Orisinalitas Penelitian, dan Sistematika Pengembangan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

⁹ Karlimah Karlimah, Lutfi Nur, and Hani Oktaviyani, "Pemahaman Konsep Operasi Hitung Penjumlahan Bilangan Cacah Siswa Sekolah Dasar," *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 9, no. 2 (2019): 123.

Pada bab ini memaparkan dari Media Pembelajaran, Mata Pelajaran Matematika, Media Papan Hitung, dan kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini memaparkan Desain Penelitian dan Pengembangan, Model Penelitian dan Pengembangan, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Uji Coba Produk, Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian dan Pengembangan, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pemaparan Hasil Penelitian Pengembangan media Papan Hitung yakni Penyajian Data dan Temuan Penelitian dan Pengembangan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan tentang bagian akhir skripsi yang meliputi kesimpulan hasil pengembangan media dan Saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut.



UNUGIRI