

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Tidak bisa dipungkiri matematika menjadi momok bagi sebagian besar pelajar Indonesia. Apalagi beberapa saat lalu ketika Indonesia melakukan *lockdown* total tanpa dibarengi dengan persiapan kurikulum untuk tetap melakukan pembelajaran selama tatap muka tidak dilakukan.

Banyak orang tua yang mengeluh dan anak didik tidak siap dengan penerimaan materi matematika secara daring. Padahal pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang dibutuhkan setiap orang untuk menjadi generasi milenial yang cerdas dan berkualitas. Pendidikan merupakan sarana strategis guna mengembangkan dan menempurnakan potensi yang dimiliki oleh setiap individu agar cita-cita pembangunan manusia yang seutuhnya dapat tercapai (Muchtari dan Suryani, 2019). Selain pendidikan, juga mempunyai peranan penting dalam menjamin dan membangun keberlangsungan hidup bangsa dan negara. Dengan SDM (Sumber Daya Manusia) yang unggul maka bangsa dapat maju dan menjadikan bangsa Indonesia berdaya saing di tingkat internasional. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (No. 22 Tahun. 2006), program ini dilaksanakan dengan pendekatan multistategis dan multimedia, dimana proses pembelajaran meliputi alat peraga dan teknologi tepat guna dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumbernya.

Pendidikan bisa didapatkan dari berbagai sarana baik jalur formal maupun non formal. Peserta didik memperoleh pendidikan formal melalui pembelajaran yang tersedia di sekolah mulai dari SD hingga jenjang pendidikan yang lebih

tinggi yakni tingkat universitas. Pendidikan dasar yang dimaksud yaitu Sekolah Dasar (SD). Sekolah Dasar memiliki banyak mata pelajaran diantaranya IPS, IPA, Matematika, Agama, PKN, Pendidikan Jasmani, serta Seni Budaya dan Keterampilan. Sedangkan pendidikan nonformal bisa diperoleh melalui lingkungan masyarakat sekitar yang memiliki nilai-nilai positif, seperti mengikuti kompetisi akademik maupun non akademik (olahraga, menggambar, melukis, dsb). Namun, di pendidikan formal dan nonformal terdapat kesamaan yaitu mengatur dan mensimetriskan kegiatan pendidikan (Haerullah & Elihami, 2020). Sumber pendidikan umum di Indonesia salah satunya diperoleh dari seorang guru.

Guru adalah salah satu kunci penting dalam sebuah pendidikan bagi peserta didik. Peran guru bukan hanya sekedar mengajar didalam kelas saja, tetapi peran guru yang profesional yaitu menjadi pusat dari pengelolaan pembelajaran didalam kelas. Guru merupakan agen pembaharuan dalam dunia pendidikan, oleh karena itu guru mempunyai peranan penting sebagai penemu, pengembang dan penyalur hal-hal yang positif dalam dunia pendidikan. Dalam pernyataan tersebut guru harus melakukan inovasi dalam berkreasi membuat pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa (Nur & Fatonah, 2022). Tujuannya agar proses pembelajaran berjalan selancar mungkin sehingga meningkatkan minat yang nantinya akan mempengaruhi pada hasil belajar siswa.

Sudah selayaknya guru bersinergi dengan orang tua untuk bekerjasama menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan agar pola berpikir siswa tentang pelajaran matematika bisa diubah karena pemanfaatan lingkungan belajar yang baru dan nyaman akan memberi ruang bagi siswa dan guru

untuk bisa melakukan inovasi dan kreasi dalam membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik terutama dalam pembelajaran matematika diharapkan bisa meningkatkan daya ingat siswa. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dicapai dalam pembelajaran, perlu ditentukan pemanfaatan lingkungan belajar yang mendukung kegiatan pembelajaran. Dan matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran guna mengasah daya ingat siswa dalam mempelajarinya (Ulfah et al., 2016).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran sekolah dasar yang berkaitan dengan bilangan, perhitungan, dan penalaran dalam kehidupan sehari-hari. Ketika memberikan pembelajaran matematika, guru memerlukan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa dalam memahami konten yang disampaikan sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung dan dapat mengaplikasikannya, seperti contoh (1) terbiasa melakukan pemecahan ketika siswa menemui masalah setelah siswa melakukan analisa; (2) siswa bisa latihan mengelola keuangan pribadi setelah siswa memahami kemampuan berhitung. Untuk mencapai hal tersebut diatas, guru hendaknya berusaha memahami konsep dan proses pembelajaran matematika dengan baik dan menyenangkan hati peserta didik dengan cara memilih alat peraga pembelajaran dengan tepat. Karena tersedianya alat peraga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu siswa lebih cepat memahami topik yang diajarkan dan diberikan. Dengan demikian, penggunaan perangkat belajar atau mengajar yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru (Balaweling et al., 2023).

Media pembelajaran adalah perangkat, bahan, dan susunan yang dimaksudkan untuk membantu peserta didik berinteraksi dengan materi guna meningkatkan kinerja siswa. Selain itu, sarana belajar merupakan faktor yang menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan informasi atau pesan guna meningkatkan minat belajar dan perhatian peserta didik (Supriyono, 2018). Berdasarkan pengertian khusus tentang lingkungan belajar, salah satu tugas pokok materi pembelajaran dapat mempengaruhi lingkungan belajar dan kondisi yang diciptakan oleh guru bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pertama dengan yang dilakukan dengan guru kelas berinisial SR pada hari Rabu tanggal 16 November 2022, beliau menemukan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran di kelas karena media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu dengan media yang digunakan guru dalam mengajarnya dapat membangkitkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, sehingga proses pembelajaran di kelas tidak mengundang rasa bosan, bervariasi, dan sangat menyenangkan. Selain itu juga menjelaskan bahwa beliau menggunakan media yang sederhana yang mudah didapat dan tidak mempersulit tugas guru dan dapat menarik minat siswa. Namun terkadang guru sangat ingin membuat media yang lebih baik dan menarik untuk dimainkan siswa, namun terkadang guru memiliki keterbatasan waktu dalam mempersiapkan dan membuat media sehingga guru memanfaatkan buku panduan belajar dalam pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan pada wawancara awal kepada guru bahwa terdapat

beberapa permasalahan praktis yang muncul selama proses pembelajaran yaitu : (1) kurangnya keberagaman dalam pembelajaran; (2) penggunaan media improvisasi (seadanya); (3) suasana kelas yang cenderung monoton dan membosankan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Beji 01 Batu dapat disimpulkan bahwa : (1) peserta didik masih kurang memahami materi satuan panjang karena tidak adanya media yang digunakan; (2) proses pembelajaran yang sangat monoton membuat siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam menerima materi.

Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap siswa kelas IV yang berpartisipasi dalam pembelajaran kelas khususnya matematika, siswa masih bersikap pasif dalam proses belajar mengajar. Selain itu siswa juga kurang berminat dalam mempelajari pelajaran yang diajarkan karena siswa merasa sulit untuk memahami materi, lamban dalam mengerjakan tugas dan kurang bersemangat. Oleh karena itu, untuk mendukung siswa berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan adanya alternatif pembelajaran yang disajikan secara menarik dan menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan beragam.

Melalui permasalahan tersebut, kebutuhan siswa dalam pembelajaran yaitu menciptakan sarana yang menyenangkan, menarik dan bermanfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran, yaitu skala kecerdasan dalam matematika khususnya materi satuan panjang. Media pembelajaran ini berbentuk tiga dimensi, melibatkan kayu yang telah dipotong, serta gambar dan stiker yang telah di edit dan print. Media dimensi merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan kinerja siswa karena penyajiannya yang spesifik dan menghindari hafalan tanpa adanya cara yang mudah yang diajarkan guru, sehingga siswa mengingatnya lebih lama dan aktif dalam kegiatan belajar.

Penelitian ini pernah dilakukan oleh Lailatul Wahyu Lestari (2021) dengan judul “Media Tangga Pintar (SMART STAIR) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Satuan Ukur”. Berdasarkan penelitian ini, kami mengembangkan tangga pintar untuk materi belajar pengurangan dan penjumlahan. Media tangga pintar memiliki kesamaan fungsional dengan penelitian sebelumnya. Dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik, dan disesuaikan dengan materi serta karakteristik siswa kelas IV SD. Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan tangga pintar pada materi satuan panjang. Alat bantu yang akan peneliti buat ini Sebagian melibatkan barang bekas yang tidak terpakai tapi layak digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berupa tangga pintar dalam sebuah penelitian yang memiliki judul “Pengembangan Media Tangga Pintar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Beji 01 Kota Batu”

#### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana pengembangan media tangga pintar untuk mata pelajaran matematika materi satuan panjang kelas IV SDN Beji 01 Kota Batu ?

#### **C. Tujuan Penelitian & Pengembangan**

Mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar matematika kelas IV di SDN Beji 01.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Media pembelajaran yang dibuat peneliti ini dibuat dengan spesifikasi produk yang diharapkan dapat mempengaruhi pemahaman siswa pada materi satuan panjang.

1. Konten

Media tangga ini mencakup materi tentang satuan panjang dalam matematika kelas IV dengan KD dan indikator yang tertera pada RPP.

2. Konstruk

Media ini memiliki karakteristik khusus produk yaitu, media yang akan dibuat berbahan dasar kayu dan sebagian barang bekas yang dihias dengan modifikasi yang menarik. Wadah boneka akan membantu siswa dalam menjalankan permainan tersebut. Media pembelajaran ini akan sangat menarik bagi peserta didik karena memiliki warna yang beragam, bahan yang awet, dan bentuk yang tidak membosankan. Media ini sangat berbeda dengan media yang dibuat oleh peneliti sebelumnya karena media ini dibuat dengan bahan dasar yang berbeda.

#### **E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan**

Penelitian ini dilakukan untuk mempermudah proses pembelajaran bagi guru dan siswa. Dan kami berharap pembelajarann berlajan dengan lancar, baik, dan menyenangkan. Sehingga kualitas yang diberikan guru kepada siswanya dapat berkembang.

1. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan salah satu kesimpulan dalam pengembangan penggunaan media pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar untuk membantu siswa memahami proses pembelajaran. Selain itu dapat menjadi acuan dalam pengembangan media yang sangat kreatif dan inovatif. Dan tidak menghalangi kemungkinan berkembangnya kemampuan peneliti untuk masa depan yang lebih bermanfaat.

2. Bagi sekolah

Penelitian ini adalah salah satunya kemajuan terbaru karya ilmiah terkini yang ditujukan pada sebuah sekolah di di wilayah Kota Batu. Selain itu, dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang terdapat di sekolah.

3. Bagi Siswa

Melalui pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, serta berguna untuk sarana menumbuhkan minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika, siswa diharapkan mampu untuk memahami materi satuan panjang dikarenakan media tanga ini dibuat dengan sangat baik dengan cara yang menarik, sehingga siswa tidak mudah bosan.

**F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan**

1. Asumsi Penelitian & Pengembangan

- a. Kelas IV SDN Beji 01 menyukai permainan yang dapat dimainkan oleh siswa.
- b. Media yang dimainkan sangat menarik dan menyenangkan bagi peserta didik kelas IV sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi.
- c. Siswa kelas IV terlibat aktif menggunakan media ketika pembelajaran berlangsung.

2. Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

- a. Media ini hanya untuk materi satuan panjang pada mata pelajaran matematika.
- b. Media yang dibuat oleh peneliti hanya fokus kepada kelas IV.



## **G. Definisi Operasional**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Media yakni pengantar atau perantara. Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan guna menyampaikan informasi terhadap penerimanya dan nantinya akan disampaikan oleh penyaji. Tujuan media pembelajaran adalah untuk memudahkan pemahaman materi yang disampaikan guru.

### **2. Media tangga pintar satuan panjang**

Media tangga pintar satuan panjang merupakan alat pembelajaran matematika disekolah yang memuat materi satuan panjang untuk kelas IV SD. Disebut dengan tangga pintar karena setiap tingkatan memiliki namanya sendiri-sendiri, berbeda dengan nama dari tangga-tangga pada umumnya.

### **3. Matematika**

Matematika mempunyai arti “mempelajari”. Dengan demikian, matematika dapat dipahami sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui penalaran, bukan observasi atau eksperimen yang dibentuk oleh dari pikiran manusia.