

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika adalah ilmu penting yang berperan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menyampaikan informasi dengan bahasa matematika, serta meningkatkan pemikiran sistematis, kritis, dan kreatif (Yanti & Fauzan, 2021). Matematika tidak hanya berperan sebagai ilmu yang mendukung pemikiran logis dan kreatif, tetapi juga menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Penerapan konsep-konsep matematika membantu manusia dalam berbagai aktivitas praktis, menjadikannya relevan dalam setiap aspek kehidupan. Penerapan matematika erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, matematika memiliki banyak fungsi, antara lain membandingkan uang jajan, menghitung berat benda, serta berbagai perselisihan lainnya. Selain itu, matematika berperan dalam mengatasi konflik antar manusia (Tampubolon dkk., 2019)

Pada capaian pembelajaran kelas 2 “Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan operasi penjumlahan pada bilangan cacah hingga 20 dengan baik, sehingga mereka dapat memahami konsep dasar penjumlahan dan mengaplikasikannya dalam berbagai konteks pembelajaran & kehidupan sehari-hari.” Pada materi penjumlahan bilangan cacah hingga 20 dengan benar, baik dalam bentuk soal sederhana maupun dalam konteks kehidupan sehari – hari. Keterampilan ini membantu mereka memahami konsep dasar matematika sekaligus melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis.

Penjumlahan diambil dari kata dasar jumlah yang berarti banyaknya (bilangan atau sesuatu yang dikumpulkan menjadi satu). Pengertian penjumlahan

adalah proses, cara, perbuatan menjumlahkan. (Widiastuti, 2018). Penjumlahan berasal dari kata sum yang berarti banyak (bilangan atau benda yang digabungkan). Pengertian penjumlahan adalah prosedur, metode, dan penjumlahan. (Hasanah dkk., 2022). Oleh karena itu, penjumlahan dapat dikatakan sebagai sebuah aktivitas sistematis yang bertujuan untuk mendapatkan nilai keseluruhan dari elemen-elemen yang dihitung, baik dalam konteks bilangan maupun benda kongkret.

Penjumlahan sebagai salah satu konsep dasar matematika memerlukan pemahaman yang baik agar peserta didik dapat menguasainya dengan mudah. Untuk mendukung pembelajaran penjumlahan, diperlukan media pembelajaran yang dirancang secara optimal agar mampu membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang menarik dan interaktif. Seperti penggunaan media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik. Hal ini bertujuan mendorong terciptanya proses belajar yang optimal, sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi baru dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. (Daniyati dkk., 2023). Media dapat di katakan membantu meningkatkan cara belajar dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi visual, audio dan audio-visual berfungsi untuk merangsang berbagai indera peserta didik. Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis dan positif, membantu mengenal lingkungan dan kemampuan dirinya, menumbuhkan motivasi dan

meningkatkan perhatian belajar pada anak-anak usia dini, guru profesional mesti memiliki pemahaman ini, (Nurhafizah, 2011) dalam (Nurfadhillah dkk., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 2 di SDN Gunungsari 01, diketahui bahwa media pembelajaran matematika yang digunakan saat ini telah usang, yakni sebagian besar masih berupa alat bantu konvensional seperti kartu angka dan papan hitung yang digunakan secara berulang dari tahun ke tahun tanpa adanya pembaruan desain maupun pendekatan pembelajaran. Istilah "telah usang" merujuk pada kondisi media yang kurang sesuai dengan tahap operasional konkret peserta didik, yang pada dasarnya membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis konteks nyata.

Selain itu, beberapa media yang tersedia mengalami kerusakan fisik seperti bagian yang robek, warna memudar, atau kehilangan komponen, seperti kepingan angka atau alat bantu hitung, yang menyebabkan fungsionalitas media menjadi tidak optimal. Hal ini berdampak langsung pada menurunnya minat belajar peserta didik dan pemahaman mereka terhadap konsep dasar matematika, khususnya penjumlahan.

Berdasarkan kondisi pada SD Gunungsari 01 masih berada dalam tahap pengembangan fasilitas pendidikan mutu dan letaknya relatif jauh dari kota Batu, maka diperlukan Langkah untuk mengevaluasi media pembelajaran yang ada sekaligus mengembangkan media yang lebih sesuai kebutuhan peserta didik. Evaluasi dimaksud menelaah kelemahan media yang digunakan sebelumnya, sedangkan pengembangan ditujukan untuk menciptakan media pembelajaran baru yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan

pembelajaran, yakni meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep penjumlahan.

Beberapa penelitian terdahulu sudah meneliti media pembelajaran dengan tema corong berhitung perkalian, pembagian, dll. Penelitian (Khakim, 2020) meneliti tentang pengembangan media edukatif corong berhitung pada mata pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian kelas 2. Dengan hasil penelitian bahwa media pembelajaran sangat baik dapat dipakai pada proses pembelajaran. validasi dari ahli media memperoleh nilai 80 %. Skor gain 0,40 dalam kategori sedang dan sample test menunjukkan t hitung $6,25 > t$ table = 2,040. Indikator keoptimalan selanjutnya adalah aktivitas peserta didik.

(Hayatina, 2020) meneliti tentang pengembangan pembelajaran media corong berhitung terhadap kemampuan berhitung. Dengan hasil penelitian bahwa media penggunaan bantuan media corong berhitung dalam proses pembelajaran dapat meningkat kemampuan berhitung peserta didik. Dari kedua penelitian tersebut dinyatakan “valid”. Selain itu, menunjukkan peserta didik yang berkembang dalam aspek kognitif yaitu dalam bidang berhitung.

Berdasarkan permasalahan di atas penelitian ini akan mengembangkan media kotak corong yakni media pembelajaran yang dibuat untuk peserta didik aktif dalam proses pada mata pembelajaran matematika. Pada proses pembelajaran juga peserta didik menjadi tidak bosan dan diharapkan media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam operasi bilangan hitung penjumlahan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu: bagaimana pengembangan media kotak corong penjumlahan pada mata pembelajaran matematika kelas 2 di SD Gunungsari 01 terhadap peserta didik?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan di atas, peneliti menentukan tujuan dari penelitian pengembangan ini. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media kotak corong penjumlahan pada mata pembelajaran matematika kelas 2 SD Gunungsari 01.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Karakteristik produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang agar dapat menghasilkan media yang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut adalah rancangan media yang dibuat :

1. Konten

Mata pelajaran : Matematika

Kelas : II (Dua)

Semester : Genap

Media kotak corong ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian sebagai berikut :

- a. Capaian pembelajaran : Pada akhir fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (*number sense*) pada bilangan cacah sampai 100, termasuk melakukan komposisi menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan tersebut. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 20, dan

dapat memahami pecahan setengah dan seperempat. Mereka dapat mengenali, meniru, dan melanjutkan pola-pola bukan bilangan. Mereka dapat membandingkan panjang, berat, dan durasi waktu, serta mengestimasi panjang menggunakan satuan tidak baku. Peserta didik dapat mengenal berbagai bangun datar dan bangun ruang, serta dapat menyusun dan mengurai bangun datar. Mereka dapat menentukan posisi benda terhadap benda lain. Peserta didik dapat mengurutkan, menyortir, mengelompokkan, membandingkan, dan menyajikan data menggunakan turus dan piktogram.

Tabel 1. 1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator.

Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran
Peserta didik dapat menghitung penjumlahan bilangan cacah 1 sampai 20 (C2)	Peserta didik mampu menjelaskan operasi hitung penjumlahan. (C2)
	Peserta didik mampu menghitung operasi hitung penjumlahan dengan benda kongkret. (C3)
	Peserta didik mampu memecahkan masalah kehidupan sehari – hari dengan operasi hitung penjumlahan. (C4)
	Peserta didik mampu mengerjakan soal operasi hitung penjumlahan. (P1)

2. Konstruksi

Media kotak corong ini dirancang menggunakan bahan akrilik dengan ukuran 80,5 x 51 cm dan terdiri dari 20 lobang atau 20 corong yang masing – masing diberi nomor urut. Selain itu, setiap lobang nantinya akan bisa dibuka untuk mengambil bola ping pong yang sudah dimasukkan ke dalam corong. Di media dilengkapi sabuk akrilik untuk mempercantik media. Selain itu, media ini terdapat bola ping pong dengan 2 warna putih dan kuning. Untuk memudahkan pengguna, tersedia buku panduan yang berisi konten, deskripsi media, cara penggunaan, dan biografi.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Manfaat dari penelitian dan pengembangan media kotak corong penjumlahan pada materi penjumlahan kelas 2 sekolah dasar adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Dapat dijadikan sebagai bahan refensi pengetahuan terkait proses dan cara dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peserta Didik : dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep penjumlahan dalam pembelajaran matematika
- b. Bagi Guru : dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi penjumlahan dalam materi pembelajaran matematika
- c. Bagi Peneliti : mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Agar lebih fokus pada permasalahan yang akan diselesaikan melalui pengembangan media pembelajaran tersebut. Maka, perlu adanya asumsi dan keterbatasan penelitian dalam pengembangan. Adapun beberapa asumsi dan keterbatasan, yaitu :

1. Asumsi

- a. SD Gunungsari 01 sudah menerapkan kurikulum Merdeka
- b. Peserta didik sudah menguasai bilangan 1 sampai 20
- c. Peserta didik mampu membedakan bilangan yang tidak berurutan
- d. Peserta didik sudah menguasai teori penjumlahan

2. Keterbatasan

- a. Pengembangan media pada penelitian ini hanya berfokus pada penjumlahan
- b. Materi operasi hitung penjumlahan pada media kotak corong ini hanya berfokus pada bilangan cacah 1 sampai 20

G. Penjelasan Operasional

Untuk memudahkan dalam pemahaman agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap judul maka peneliti perlu menjelaskan kedalam definisi operasional, sebagai berikut:

- a. Pengembangan media merupakan suatu usaha untuk mengembangkan produk seperti media untuk proses berlangsungnya pembelajaran di dalam kelas.
- b. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi dan meningkatkan kemampuan belajar peserta didik, memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan serta efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.
- c. Penjumlahan yaitu proses dasar dalam matematika untuk menggabungkan dua atau lebih bilangan guna memperoleh hasil jumlah keseluruhan.
- d. Media pembelajaran Kotak Corong Penjumlahan ini merupakan media yang di kembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dan guru yang terdiri dari (1) Kotak corong; (2) bola Manik – manik; (3) Kotak akrilik. Sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam melakukan pemahaman. Selain itu, media ini dapat dipakai oleh semua peserta didi. Media Kotak Corong Penjumlahan ini pun dihiasi dengan stiker yang dapat menarik perhatian peserta didik.