

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu bagian penting dari kehidupan manusia maupun pencapaian pembangunan dalam suatu bangsa. Pendidikan penting bagi kehidupan manusia karena dapat menentukan dan mengubah kehidupan yang telah dijalani. Pendidikan juga penting dalam pencapaian pembangunan suatu bangsa yang tidak lepas dari sumber daya manusianya. Apabila suatu bangsa memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, maka kemajuan pencapaian pembangunan dalam suatu bangsa tersebut tak dapat diragukan kembali.

Kurikulum merdeka ini memiliki suatu desain pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan nyaman, santai dan tenang untuk menunjukkan bakatnya. Salah satu program yang dipaparkan oleh Kemendikbud dalam kurikulum merdeka belajar ialah dimulainya program sekolah penggerak. Proses pembelajaran kurikulum merdeka pada sekolah penggerak mengacu pada profil pelajar Pancasila yang bertujuan menghasilkan lulusan yang mampu berkompeten dan menjunjung tinggi nilai - nilai karakter. Untuk keberhasilan semua itu dibutuhkan peran seorang guru (Rahayu, 2022). Guru sangat berperan penting dan menjadi ujung tombak dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Peran Guru sebagai suatu profesi yang berkaitan dengan kreativitas, keahlian dan menjadi salah satu contoh keteladanan siswa. Sebagai guru harus mampu mengelola kelas dengan baik, agar pembelajaran di kelas lebih efektif dan nyaman. Selain itu, guru juga harus mampu mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang unik dan menarik agar dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi yang diajarkan.

Media adalah alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran yang dapat membantu untuk mempermudah penyampaian pesan kepada penerima pesan. Sejalan dengan pendapat Asyhar (2012:5) yang

mengatakan bahwa “Media memiliki peran yang sangat penting yaitu suatu perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan”.

Media mempunyai peranan yang penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media dalam proses pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan atau menyalurkan pesan kepada siswa sehingga akan menciptakan suasana belajar yang kondusif, dimana siswa akan belajar secara efektif dan efisien. Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2012:2) menyebutkan manfaat media dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian. Sejalan dengan itu Nugraha (2012:73) fungsi media pembelajaran membuat siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan. Selanjutnya Asnawir Usman (2012:23) manfaat media sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.

Media pembelajaran untuk membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran didalam kelas (Yudhi Munadi, 2013:8). Sejalan dengan itu Arief Sadiman, dkk (2014:7) menyebutkan bahwa pentingnya media dalam membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberikan balikan dengan segera dan menggalakkan latihan yang serasi.

Manfaat penggunaan media pengajaran di dalam proses pembelajaran untuk memperjelas penyajian, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak dandapat mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu (Arsyad Azhar, 2011: 26). Hal senada diungkapkan oleh Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2012:2) menyebutkan manfaat media dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian. Sejalan dengan itu Nugraha (2012:73) fungsi media pembelajaran membuat siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan. Selanjutnya Asnawir Usman (2012:23) manfaat media sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. Wahyudi (2013:15) menyebutkan manfaat

media sebagai sumber belajar, makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas mengenai manfaat media pembelajaran maka dapat disimpulkan jika media pembelajaran memiliki banyak manfaat yang sangat membantu murid memahami dan memperjelas materi pelajaran yang disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Adanya media dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar murid.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 27 Desember 2023 dapat diketahui bahwa kesulitan yang guru alami pada sumber belajar. Kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan bahan ajar yaitu buku. Guru hanya mempunyai buku pegangan guru dan harus lebih mengembangkan pembelajarannya kepada siswa. Dengan keterbatasan media menyebabkan siswa mengalami kesulitan saat kegiatan belajar mengajar di kelas.

Pada SDN Gunungsari 04 Kota Batu ini di kelas IV, menunjukkan bahwa adanya keterbatasan dan penggunaan media yang menjadi masalah utama untuk diperhatikan. Hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari capaian hasil belajar nilai matematika siswa kelas 4 SDN Gunungsari 04 Kota Batu masih dibawah KKM. Dapat dikatakan mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dikuasai oleh murid sebab melihat rasio tingkat penguasaan murid terhadap mata pelajaran tersebut sangat nihil dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. tingkat penguasaan murid pada mata pelajaran matematika tersebut dapat dilihat dari perbedaan skor rata-rata total hasil belajar matematika murid yang diperbandingkan dengan hasil belajar murid pada mata pelajaran lainnya.

Rendahnya hasil belajar murid pada mata pelajaran matematika di SDN No. 41 Malewang Kabupaten Takalar pada dasarnya disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: (1) murid cenderung pasif dalam proses pembelajaran seperti lebih banyaknya murid melibatkan diri sebagai pendengar dan pencatat aktif; (2) pada umumnya murid kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika,

hanya berharap pada hasil pekerjaan teman mereka yang memang dianggap pintar; dan (3) masih banyak murid kurang memperhatikan penjelasan guru yang disebabkan cara guru memberi penjelasan kurang menarik perhatian murid.

Adapun pengertian matematika (Suherman, 2003) matematika adalah pelajaran yang menggunakan logika mengenai susunan, suatu bentuk, juga besaran dan hubungan antar konsep satu dengan yang lainnya. Dalam kehidupan manusia, memahami sesuatu adalah suatu hal yang amat krusial, maka dengan adanya pemahaman, manusia dituntut untuk memiliki kemampuan pemahaman.

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibanding dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa dan belajar. Dalam proses belajar matematika, prinsip belajar harus terlebih dahulu dipilih, sehingga sewaktu mempelajari matematika dapat berlangsung dengan lancar. Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pendidikan matematika.

Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan hal tersebut untuk belajar matematika butuh media alternatif yang mampu membuat konkret konsep matematika yang abstrak. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar murid. Sehingga murid dapat berperan aktif selama pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti dan guru memutuskan untuk menggunakan media Corong Berhitung sebagai solusi yang tepat dalam permasalahan yang ada di kelas IV SDN GUNUNGSARI 04 KOTA BATU.

Disebut media corong berhitung karena dalam penggunaannya menggunakan media corong untuk melakukan operasi hitung dimana corong sebagai tempat untuk memasukkan kelereng sebagai bilangan yang akan dikenakan operasi hitung dan yang terakhir laci yaitu sebagai tempat hasil dari operasi hitung yang dilakukan.

Media corong berhitung dipilih karena merupakan salah satu media yang

tereduksi dari media permainan tradisional congklak yang menyenangkan dan mudah dilakukan oleh peserta didik. Media corong berhitung ini dibuat sangat praktis dan bahan-bahannya sangat mudah ditemukan serta dalam penggunaannya dapat membantu mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran pada materi perkalian dan pembagian.

Penerapan media pembelajaran corong berhitung dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi perkalian dan pembagian diharapkan dapat meningkatkan minat belajar murid. Karena murid langsung berperan dalam penggunaan mediaini dan cukup menarik. Media pembelajaran ini dipilih karena dapat menanamkan konsep konkret pada murid untuk mengenalkan materi perkalian sebagai penjumlahan berulang, dan mengenalkan murid tentang kekayaan yang ada di sekitar.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sri Wahyuni Nur (2021) dengan judul "*Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Melalui Media Corong Berhitung Pada Murid Kelas II SDN No. 41 Malewang Kabupaten Takalar.*" dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan media corong berhitung, hasil belajar matematika murid kelas II SDN No. 41 Malewang Kabupaten Takalar mengalami peningkatan. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar murid 52,8 dengan 3 murid (16,7%). Sedangkan pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 84,4 dengan 16 murid (88,9%). Dengandemikian, selisih murid yang tuntas hasil belajarnya secara klasikal dari siklus I kesiklus II adalah 13 orang (72,2%).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan media yang dapat memberi kemudahan siswa dalam menggali informasi dan pengetahuan dalam mata pelajaran Matematik. Dengan demikian, penelitian ini berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CORONG BERHITUNG PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN BILANGAN CACAH KELAS IV SEKOLAH DASAR."**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah kita usai diatas, rumusan masalah yang ditentukan peneliti ialah “Bagaimana Pengembangan media pembelajaran Corong Berhitung pada materi perkalian dan pembagian bilangan cacah kelas IV di SDN Gunungsari 04 Kota Batu?”

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

Tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini berdasarkan latar belakang ialah untuk mengembangkan media pembelajaran Corong Berhitung pada materi perkalian dan pembagian bilangan cacah kelas IV di SDN Gunungsari 04 Kota Batu.

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

### **1. Konten (Isi)**

Peneliti menggunakan pengembangan media Corong berhitung terkait mata pelajaran Matematika kelas IV pada fase B elemen Bilangan dan Capaian Pembelajarannya Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar dan simbol matematika. Tujuan Pembelajarannya ialah menjelaskan proses penyelesaian pada perkalian dan pembagian terkait benda konkrit dan menyelesaikan soal terkait perkalian dan pembagian. Selanjutnya, untuk Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajarannya yaitu:

- 1) Peserta didik mampu menjelaskan prosedur perkalian dan pembagian bilangan cacah. (C1)
- 2) Peserta didik mampu menghitung perkalian dan pembagian bilangan cacah (C2)
- 3) Peserta didik mampu menyelesaikan perkalian dan pembagian bilangan cacah dengan benar. (P5)

### **2. Kontruks**

Media yang digunakan penelitian ini yaitu pembelajaran Corong Berhitung yang dikembangkan sebagai berikut:

- a. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media yang dibuat dari papan ksyu dalam ukuran yang telah ditentukan yang dilengkapi dengan corong dan kelereng.
- b. Bahan dari media corong berhitung terbuat dari kayu yang berbentuk sebuah balok atau seperti laci. Pada bagian atas laci diberi lubang sebanyak 8, panjang 85 cm, tinggi 15 cm, dan lebar 20 cm. Pada tiap lubang diberi sebuah corong. Laci yang diberi lubang dengan menempatkan corong di atasnya berfungsi untuk memasukkan kelereng yang diperumpamakan sebagai jumlah bilangan perkalian dan pembagian.
- c. Pada tampilan luar media corong berhitung ini didesain dengan warna yang saling berkesinambungan, dengan hiasan nama tulisan media dan simbol-simbol perkalian dan pembagian.
- d. Media pembelajaran corong berhitung ini lebih mengaktifkan siswa dalam pembelajaran di kelas.
- e. Media pembelajaran corong berhitung ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media.

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

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran pembelajaran corong berhitung pada pembelajaran matematika ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Bagi Siswa**

- a. Dapat membantu pemahaman siswa terkait Media Pembelajaran Corong Berhitung Minat Belajar Siswa kelas IV dalam pembelajaran Matematika
- b. Sebagai siswa dapat menjadikan pengalaman dan mendapat ilmu pengetahuan baru
- c. Siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan dengan adanya pengembangan media Pembelajaran Corong Berhitung tersebut

##### **2. Bagi Guru**

- a. Media Pembelajaran Corong Berhitung ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran
- b. Memudahkan guru membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa.

### **3. Bagi Peneliti**

Dapat memberikan pengalaman baru dan peneliti bisa mengembangkan media pembelajaran Corong Berhitung sebagai bekal untuk materi pembelajaran Matematika di SDN Gunungsari 04 Kota Batu.

### **4. Bagi Peneliti lain**

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti dan dikembangkan, juga sebagai bekal guna penelitian selanjutnya

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

1. Asumsi Pengembangan (Prasyarat)
  - a. Dengan adanya media pembelajaran corong berhitung ini diharapkan mampu memudahkan siswa dalam memahami konsep dasar perkalian dan pembagian.
  - b. Media Pembelajaran Corong Berhitung ini dapat meningkatkan motivasi belajar pembelajaran Matematika siswa kelas IV di SDN Gunungsari 04 Kota Batu.
2. Batasan Penelitian Pengembangan
  - a. Peneliti lebih memfokuskan pada proses pembuatan produk media pembelajaran corong berhitung pada operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah.
  - b. Pengembangan media pembelajaran corong berhitung hanya mencakup mata pelajaran matematika pada materi perkalian dan pembagian bilangan cacah.
  - c. Penulis hanya melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran corong berhitung dilakukan di kelas IV di SDN Gunungsari 04 Kota Batu.

## G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul proposal penelitian ini yaitu :

1. Media Pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam menyalurkan informasi pada suatu lingkungan belajar.
2. Media Corong Berhitung. Corong berhitung adalah sebuah media tiga dimensi yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Corong berhitung digunakan dengan cara memasukkan kelereng atau manik-manik ke dalam corong.
3. Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian. Perkalian adalah penjumlahan secara berulang dari bilangan-bilangan yang sama pada setiap sukunya. Pembagian Adalah pengurangan secara berulang dari bilangan-bilangan yang sama pada setiap sukunya. Operasi hitung perkalian dan pembagian adalah salah satu kurikulum materi mata pelajaran matematika yang dipelajari oleh siswa kelas IV pada jenjang Sekolah Dasar.