

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini, sangat bergantung pada pengetahuan dan keterampilan yang memadai sesuai dengan tuntutan zaman dan kurikulum yang berkembang. Perkembangan pendidikan dari tahun ke tahun terus meningkat, karena adanya tuntutan zaman yang dapat mendorong manusia untuk lebih inovatif. Menurut Jalaludin dalam (Silkyanti, 2019) Pendidikan adalah usaha sistematis dengan penuh kasih untuk membangun peradaban bangsa. Maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan dalam kehidupan untuk meraih cita-cita, maka yang perlu dilakukan yaitu dengan mewujudkan pendidikan yang bermutu.

Mengembangkan atau menerapkan pendidikan perlu dilandasi ilmu-ilmu dasar pendidikan. Salah satu pengembangan yang dimaksud adalah masalah pembelajaran matematika, dengan pemahaman konsep pada peserta didik agar mereka dapat mengembangkan matematika lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang selalu berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia dan teknologi yang semakin pesat. Sejalan dengan pendapat Muhtadi, dkk dalam (Febriyani, 2022) “Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi dan mempunyai peran penting dalam mengembangkan daya pikir manusia”

Pada dasarnya di dalam pendidikan terdapat pendidik dan peserta didik, pendidik memiliki peran yang sangat penting untuk memacu keberhasilan peserta didiknya. Menurut pendapat Sagala (2011) dalam (Sumartini, 2016) bahwa guru harus memiliki metode dalam pembelajaran sebagai strategi yang dapat memudahkan peserta didik untuk menguasai ilmu pengetahuan yang diberikan. Jadi Pendidik tidak hanya melakukan penyampaian materi bahan-bahan seperti pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku. Tetapi pendidik juga berfungsi sebagai fasilitator yang memiliki tantangan tersendiri untuk memberi arahan, membimbing, dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan berkembang sesuai dengan potensi minat dan bakatnya, sehingga peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran yang dilakukan. Dengan demikian, pendidik dapat diartikan sebagai fasilitator yang diberi amanah untuk mendidik atau membimbing serta mengembangkan kepribadian anak baik jasmani maupun rohani.

Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang harus dipelajari sebagai bekal di kehidupan sehari-hari, dalam pelajaran matematika siswa dihadapkan pada masalah tertentu agar siswa dapat berfikir menalar dalam memecahkan masalah. Selain itu, menurut Ulfa, 2019 dalam (Parnabhakti & Ulfa, 2020) menyatakan bahwa matematika memberikan kemampuan penyelesaian masalah secara logis, kritis, sistematis dan kreatif. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang melatih logika untuk menyelesaikan suatu masalah secara logis, kritis, sistematis dan kreatif.

Matematika merupakan ilmu yang mendapatkan peran penting pada kehidupan dan sering kali digunakan sebagai bahan atau alat yang akurat untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam sehari-hari. Masalah ekonomi, jual beli, teknik arsitektur, fisika dan kimia. Sehingga perlu diberikan model-model pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk bisa memahami, menguasai konsep-konsep matematika dengan benar. Karena setiap siswa memiliki kemampuan dan taraf bernalar yang berbeda-beda. Oleh karena itu pendidik yang menyediakan media pembelajaran bagi siswa untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai sarana guru untuk memudahkan dalam proses pemahaman materi yang diberikan kepada siswa. Sesuai dengan pendapat Triyanto dkk dalam (Sumartini, 2016) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima pesan. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu untuk pembelajaran kepada para siswa agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, semangat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan penuh dengan pengalaman belajar.

Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar materi perkalian masih terlalu abstrak dan sulit untuk dipelajari bagi peserta didik. Dimana siswa kesulitan dalam menentukan perkalian suatu bilangan. Maka,

dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik untuk membantu merangsang dan menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Menurut Pitadjeng dalam (Idham Sumirat, 2017) belajar matematika akan lebih efektif jika dilakukan dengan suasana menyenangkan. Jadi media pembelajaran yang efektif dalam materi ini adalah media lidimatika yang dapat mengembangkan secara konkret tentang berhitung perkalian menggunakan lidimatika.

Menurut pendapat Insan.Dkk, dalam (Hidayati et al., 2018) metode pembelajaran lidimatika disini akan digunakan dalam pembelajaran perkalian. Karena pada pembelajaran perkalian biasanya siswa melakukannya dengan cara menghafal, sehingga diperlukan pemahaman yang lebih melalui metode pembelajaran lidimatika ini. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran bukan hanya sekedar upaya membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih sebagai upaya memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media lidimatika merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran dengan konsep perkalian dimana siswa belajar menggunakan benda konkret yang tidak asing dalam kehidupan sehari-hari dan sangat mudah didapatkan dilingkungan sekitar yaitu berupa lidi atau tusuk sate sebagai sumber media utamanya. Lidi yang diberi warna warni untuk menarik perhatian siswa dengan menggunakan warna yang cerah seperti merah, kuning dan orange warna ini dapat merangsang siswa untuk berkreaitivitas dan berimajinasi.

Dalam satuan pendidikan, keterampilan berhitung sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari-hari serta mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal lebih lanjut. Menurut Puspaningtyas dalam (Parnabhakti 2020), menyelesaikan soal matematika menggunakan konteks sangat penting digunakan dalam pembelajaran karena merupakan suatu cara yang dapat dilakukan untuk membantu menggunakan kemampuan matematikanya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan meningkatnya keterampilan berhitung dengan cara menggunakan media matematika dapat mengembangkan cara berfikir peserta didik, pengaruh media pembelajaran matematika terhadap peserta didik, pengajar akan memberikan soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik nantinya, dengan memberikan soal –soal kepada peserta didik, pengajar akan mengetahui bahwa media matematika dapat meningkatkan keterampilan berhitung perkalian. karena kurangnya guru dalam kreatifitas dalam mengelola pembelajaran.

Selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah, penugasan, dan diskusi yang dapat mengakibatkan pembelajaran menjadi pasif, membosankan, dan peserta didik beranggapan bahwa matematika pelajaran yang paling sulit, menakutkan, dan tidak menyenangkan. Kurangnya brantusias dan cenderung bosan saat pembelajaran berlangsung. Seperti pendapat Arisetyawan, dan Supriadi dalam (Hidayati et al., 2018) menyatakan bahwa pembelajaran dalam materi perkalian biasanya dilakukan dengan cara menghafal. Dan dengan adanya media ini

diharapkan mampu memberikan kesadaran kepada guru bahwa, dengan memberikan media pembelajaran mampu merubah suasana menjadi menyenangkan dan mampu membangkitkan motivasi agar siswa tertarik dengan pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 3, materi perkalian termasuk ke dalam topik yang sulit dipahami peserta didik. Ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata peserta didik kelas 3 UPT SDN 98 Gresik pada pelajaran matematika materi perkalian belum optimal. Yang diukur dari kriteria ketuntasan (KKM) yang telah ditentukan. KKM mata pelajaran matematika yaitu 75, dan jumlah siswa dikelas 3 terdiri dari 20 siswa, 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Yang mendapat nilai 75 dalam tes ulangan harian hanya 3 siswa sedangkan 17 siswa masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Jadi semua siswa yang mencapai KKM mendapatkan nilai di atas 75 sekitar 85% yaitu sekitar 17 siswa sedangkan yang belum mencapai nilai KKM mendapatkan nilai dibawah 75 ada sekitar 15% yaitu 3 siswa.

Hal ini terjadi disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya masih banyak siswa yang belum paham cara menghitung perkalian dalam bilangan satu angka dengan satu angka. Jadi guru harus melakukan kreatifitas untuk meningkatkan keterampilan berhitung yang lebih baik lagi. Oleh karena itu untuk meningkatkan keterampilan berhitung

perkalian, diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik dan relevan pada mata pembelajaran matematika.

Prestasi belajar siswa dan peningkatan keterampilan berhitung tidak terlepas dari media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, maka dalam hal ini penulis akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini membahas tentang penggunaan media lidimatika dalam meningkatkan keterampilan berhitung pelajaran matematika materi perkalian. Media lidimatika termasuk salah satu media pembelajaran yang cukup efektif dan efisien untuk diterapkan pada anak usia Sekolah Dasar yang berfungsi untuk menarik minat belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Laras Sukmawati (2021) dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Lidimatika untuk Menyelesaikan Soal Cerita Materi Perkalian Di Kelas III SD Temon. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media lidimatika untuk keterampilan berhitung siswa dapat menyelesaikan soal cerita perkalian yang diperoleh nilai rata-rata siswa 70. Faktor pendukung tersebut diantaranya media lidimatika merupakan benda sederhana yang bahannya dapat ditemukan di sekitar lingkungan dan bisa dijadikan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guna membuktikan bahwa melalui media lidimatika dapat meningkatkan keterampilan

berhitung siswa tentang materi matematika kelas 3 UPT SDN 98 Gresik dengan penelitian yang berjudul **“Penggunaan Media Lidimatika Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Perkalian Siswa kelas 3 UPT SDN 98 Gresik”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menggunakan media lidimatika untuk meningkatkan keterampilan berhitung perkalian siswa kelas 3 UPT SDN 98 Gresik?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam menggunakan media lidimatika untuk meningkatkan keterampilan berhitung perkalian siswa kelas 3 UPT SDN 98 Gresik?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan berhitung perkalian siswa kelas 3 UPT SDN 98 Gresik melalui media pembelajaran lidimatika?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dalam menggunakan media lidimatika untuk meningkatkan keterampilan berhitung perkalian siswa kelas 3 UPT SDN 98 Gresik

2. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam menggunakan media lidimatika untuk meningkatkan keterampilan berhitung perkalian siswa kelas 3 UPT SDN 98 Gresik
3. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan keterampilan berhitung perkalian siswa kelas 3 UPT SDN 98 Gresik

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi peserta didik

Dengan menggunakan media lidimatika dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika materi perkalian untuk meningkatkan keterampilan berhitung sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan. Dengan adanya media lidimatika ini siswa dapat menerima materi dengan jelas dan menerima materi yang mudah untuk di pahami dapat memperluas pengetahuan dan pemahama dalam proses belajar mengajar. Sehingga mampu membangkitkan minat siswa serta dapat meningkatkan keterampilan berhitung perkalian pada mata pelajaran matematika.

2. Bagi Guru

Menambah wawasan dan kreatifitas guru tentang variasi penggunaan media pembelajaran guna menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan berhitung, serta

menambah pengalaman guru untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK).

3. Bagi Materi di SD

Dengan adanya penggunaan media lidimatika dapat memberikan minat belajar siswa untuk menyelesaikan tugasnya. Maka siswa akan mendapatkan pemahaman tentang materi tersebut untuk lebih mudah dipahami sehingga meningkatkan keterampilan berhitung.

4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.

5. Bagi Peneliti

Dari hasil peneliti ini dapat dijadikan sebagai acuan atau masukan bagi peneliti terdahulu. Untuk digunakan dan dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan berhitung. Dan mampu dijadikan sebagai referensi bagi peneliti untuk peneliti media lidimatika menjadi lebih baik lagi.

E. Batasan Penelitian

Batasan-batasan penelitian adalah suatu subbab dalam karya tulis ilmiah skripsi, tesis atau disertasi yang menjelaskan mengenai ruang lingkup suatu masalah yang akan diteliti supaya pembahasan bisa lebih fokus dan tidak melebar kemana-mana.

Berikut ini adalah penjabaran penelitian :

- 1) Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 98 Gresik Kecamatan Benjeng pada kelas 3 dengan jumlah 20 peserta didik.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan berdasarkan pada:
 - a. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.

KI3 : memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

b. Kompetensi Dasar (KD)

3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai penjumlahan, selisih, hasil kali atau hasil bagi dua bilangan cacah

4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah

c. Mata pelajaran matematika

d. Materi pembelajaran perkalian

- 3) Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) adalah menggunakan media lidimatika. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (act), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).
- 4) Fokus penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan berhitung perkalian dikelas 3 UPT SDN 98 Gresik.

F. Batasan Operasional

Berdasarkan judul penelitian tersebut, maka definisi operasional sebagai berikut :

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan alat menggunakan media sederhana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Media lidimatika

Media lidimatika merupakan media yang disajikan dengan kreatif menggunakan lidi atau tusuk sate. Media lidimatika digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran perkalian.

3. Keterampilan berhitung

Keterampilan dasar berhitung yang melekat dalam diri manusia, yang kemudian dilatih, diasah, serta dikembangkan secara terus menerus dan berkelanjutan guna menjadikan kemampuan seseorang tersebut menjadi ahli.

4. Perkalian

Perkalian merupakan operasi hitung dimana satu bilangan dilipat gandakan dengan bilangan pengalinya atau bisa disebut sebagai penjumlahan berulang.

