

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah sebuah ilmu tentang bilangan yang sangat penting dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika tidak lepas dari angka-angka, hitung-hitungan, penalaran dan lain sebagainya. Kenyataannya dalam keseharian kita tidak lepas dari matematika, contoh: waktu, uang, jarak, banyak benda, berat benda dan lain-lain. Kehidupan seseorang terbantu dan lebih mudah jika kemampuan matematika yang dimiliki baik.

Seseorang dapat belajar untuk meningkatkan kemampuan matematika. Mulyati (2005) mengatakan, belajar merupakan salah satu usaha sadar individu bertujuan untuk peningkatan diri atau perubahan diri melalui latihan yang diulang secara terus menerus, oleh sebab itu perubahan yang terjadi bukan karena peristiwa kebetulan. Sedangkan menurut Syah (2003) belajar adalah *key term*, yang paling penting dalam setiap usaha pendidikan, sehingga jika tanpa adanya belajar maka tidak pernah ada pendidikan. Belajar dapat dilaksanakan dimana saja dan waktunya tidak terbatas. Salah satunya yaitu pendidikan di sekolah. Pemerintah di Indonesia mewajibkan seseorang untuk menempuh jenjang pendidikan minimal 12 tahun. Jadi, minimal 12 tahun seseorang wajib menempuh pendidikan dan setiap tingkat pendidikan matematika wajib dipelajari mulai tingkat SD (Sekolah Dasar) selama 6 tahun, SMP (Sekolah Menengah Pertama) 3 tahun, SMA/K (Sekolah Menengah Atas/Kejuruan) 3 tahun.

Pembelajaran matematika dimulai mengenal angka-angka mulai dari angka yang terkecil hingga angka yang lebih besar. Setelah siswa mengenal angka-angka tersebut di lanjut dengan pengenalan operasi hitung dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian.

Sebagian peserta didik beranggapan mata pelajaran matematika itu sulit, karena matematika diatur secara logis, jadi matematika memiliki hubungan dengan konsep abstrak. Saat ini guru dalam penyampaian materi kebanyakan tidak menggunakan media guru hanya menggunakan metode ceramah dan menjelaskan di papan tulis. Piaget (dalam Crain, 2007) menyatakan bahwa cara berpikir anak usia 7 tahun

sampai 11 tahun atau usia Sekolah Dasar adalah tahapan operasional konkret yaitu dimana anak berpikir dengan adanya benda atau aktivitas yang nyata. Jadi, untuk memudahkan memahami materi matematika guru harus menggunakan media sehingga matematika yang abstrak menjadi konkret.

Media sangat penting pada proses pembelajaran. Media yang digunakan juga dapat membantu penyampaian materi di kelas. Menurut Ali (2009) menyatakan keberhasilan pembelajaran ditentukan dua unsur utama yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Awal mula media hanya digunakan sebagai alat mengajar untuk membantu guru. Unsur yang lebih penting untuk proses pembelajaran adalah media, selain itu media memudahkan untuk menyampaikan informasi agar pembelajaran lebih efektif.

Dalam mata pelajaran yang dianggap peserta didik sulit dan menakutkan guru dapat menggunakan media. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 1997) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan serta minat yang baru, meningkatkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis kepada peserta didik. Arsyad (1997) menyatakan bahwa beberapa manfaat media pembelajaran yaitu memperjelas informasi dan penyajian pesan, sehingga memperlancar, meningkatkan proses belajar, dan meningkatkan hasil belajar. Media yang di gunakan harus menunjang pembelajaran di kelas sesuai materi pembelajaran yang disampaikan. Jadi, untuk memperjelas dan menyamakan pemikiran antar siswa yaitu dengan menggunakan media.

Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan peneliti dari guru kelas 1 di UPT SDN 51 Gresik terdapat faktor bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran materi pelajaran berhitung penjumlahan dan pengurangan. Karena pada saat pembelajaran peserta didik hanya menggunakan jari tangan sebagai media untuk berhitung. Sehingga untuk menyelesaikan soal materi pelajaran berhitung penjumlahan dan pengurangan menggunakan angka yang besar peserta didik masih kebingungan dan kesulitan. Penggunaan media pembelajaran tersebut kurang maksimal yang mengakibatkan peserta didik hanya bisa membayangkan ketika menyelesaikan soal operasi hitung dengan angka yang besar dan peserta didik asik bermain sendiri dengan teman sebangkunya ketika

pembelajaran berlangsung jadi perlu adanya media pembelajaran yang lebih sesuai untuk digunakan dalam materi pelajaran berhitung penjumlahan dan pengurangan sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa masalah yang ada di UPT SDN 51 Gresik yaitu peserta didik tidak semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Ketika pembelajaran berlangsung peserta didik masih banyak yang asik bermain sendiri dengan teman sebangkunya maka untuk mengatasinya yaitu dengan cara merancang media pembelajaran yang lebih bervariasi. Pembelajaran yang berbeda dan lebih menarik, peserta didik akan lebih fokus pada saat pembelajaran berlangsung. Selain permasalahan tersebut terdapat juga permasalahan lainnya yaitu masih banyaknya peserta didik mengalami kesulitan ketika menyelesaikan soal materi berhitung penjumlahan dan pengurangan. Maka cara mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara peserta didik menggunakan media yang sesuai materi pelajaran berhitung penjumlahan dan pengurangan.

Dari beberapa permasalahan tersebut peneliti termotivasi mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan lebih menarik sesuai dengan materi pelajaran berhitung penjumlahan dan pengurangan yaitu pengembangan media *Pohon Pintar*. Kelebihan *Pohon Pintar* adalah memperjelas cara berhitung sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Peserta didik akan lebih aktif dengan menggunakan media *Pohon Pintar*, cara penggunaannya yaitu memutar roda putar untuk menentukan soal kemudian menggantung buah sesuai dengan soal setelah itu menghitung hasilnya dengan menghitung buahnya yang sudah di gantung di pohon. Pertanyaan sudah terjawab siswa mencari buah yang ada tulisan angka sesuai dengan hasilnya dan di gantung di bagian akarnya. Penggunaan media pohon pintar dapat menarik minat peserta didik dan memudahkan dalam materi operasi hitung.

Dari berbagai pembahasan pentingnya media pembelajaran, media *Pohon Pintar* digunakan untuk memudahkan pembelajaran pengoperasionalan penjumlahan dan pengurangan saat pembelajaran matematika. Berdasarkan dari berbagai pembahasan di atas peneliti termotivasi untuk meneliti dan pengembangan media pembelajaran dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA *POHON PINTAR* MATERI BERHITUNG PADA PESERTA DIDIK KELAS 1 UPT SDN 51

GRESIK". Media *Pohon Pintar* tersebut diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam materi pelajaran berhitung penjumlahan dan pengurangan.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Pohon Pintar* materi berhitung kelas 1 UPT SDN 51 Gresik?
2. Bagaimana validitas media *Pohon Pintar* pada pembelajaran materi berhitung kelas 1 UPT SDN 51 Gresik?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pernyataan peneliti yang telah dikemukakan, jadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media *Pohon Pintar* pada pembelajaran berhitung kelas 1 UPT SDN 51 Gresik.
2. Mengetahui validitas media *Pohon Pintar* materi pembelajaran berhitung kelas 1 UPT SDN 51 Gresik.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di harapkan di adakannya penelitian sebagai berikut:

#### **1. Bagi Peneliti**

Memberikan pengalaman serta pengetahuan dalam membuat dan mengembangkan media *Pohon Pintar*.

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

Memberi masukan untuk menerapkan media guna membantu guru untuk pembelajaran yang interaktif, kreatif, menyenangkan.

#### **3. Bagi Peserta Didik**

Penerapan media *Pohon Pintar* di harapkan pembelajaran lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman peserta didik saat pembelajaran materi berhitung.

#### 4. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan ini dapat menambah salah satu referensi mengembangkan media *Pohon Pintar* materi pelajaran berhitung penjumlahan dan pengurangan.

### E. Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian di atas, peneliti akan menjelaskan definisi operasional antara lain:

1. Media pembelajaran adalah sebuah alat perantara yang digunakan guru sebagai alat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, dan dapat membantu proses pembelajaran yang lebih efektif dan lebih efisien.
2. Media *Pohon Pintar* adalah media pembelajaran berasal dari sebatang pohon serta bergantung buah yang digunakan untuk berhitung materi penjumlahan dan pengurangan.
3. Berhitung adalah ilmu matematika berkaitan dengan perhitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
4. Penjumlahan adalah proses menambahkan sekelompok angka atau lebih dengan menggunakan simbol penjumlahan (+)
5. Pengurangan adalah proses mengambil sekelompok angka atau lebih dengan menggunakan simbol pengurangan (-)

### F. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di kelas 1 UPT SDN 51 Gresik.
2. Pengembangan media *Pohon Pintar* materi penjumlahan dan pengurangan, dengan menggunakan model 4-D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Pada model pengembangan ini 4-D ini untuk penyebaran (*desseminate*) tidak dilakukan karena adanya keterbatasan waktu dan biaya.
3. Peneliti menggunakan materi pejumlahan dan pengurangan terfokus pada:

a. Kompetensi Inti (KI)

- 1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 dirumah dan disekolah.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b. Kompetensi Dasar (KD)

1) Bahasa Indonesia

1.1. Mengenal kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, dan slogan sederhana) dan /atau eksplorasi lingkungan.

4.2 Menjelaskan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan pelafalannya yang tepat cara memelihara kesehatan.

2) Matematika

3.4. Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari.

4.4. Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99.

3) Tema 2 (Kegemaranku)

4) Sub Tema 1 (Gemar Berolahraga)

5) Pembelajaran