

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah ialah lembaga sosial yang memberikan pengajaran serta membantu meningkatkan kemampuan peserta didik (Restyawan, 2017). Sekolah sendiri dibagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu : SD, SMP dan SMA. Sekolah dasar adalah suatu lembaga sosial yang memiliki kewajiban untuk melatih serta mengembangkan kemampuan dasar selama 6 tahun sehingga peserta didik mampu melanjutkan ke jenjang selanjutnya (Taufiq, 2019). Peserta didik akan dilatih dan dikembangkan di sekolah mulai dari kemampuan dasar, seperti membaca, menulis dan berhitung sehingga menjadi sesuatu yang dapat bermanfaat bagi personal maupun sosial. Peserta didik sekolah dasar menurut (Subayani & Nugroho, 2018) harus dibekali dengan pengetahuan yang membentuk cara/pola berfikir peserta didik sehingga dapat menanggapi suatu fenomena. Dengan kata lain sekolah dasar adalah tempat Pendidikan dasar diberikan. Pernyataan di atas sejalan dengan pernyataan dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1, yaitu : Pendidikan merupakan suatu cara yang dilakukan dengan kesadaran penuh untuk melatih serta meningkatkan kemampuan peserta didik baik diranah spiritual, intelektual, sikap serta keterampilan yang dapat bermanfaat bagi kehidupan pribadinya, masyarakat, bangsa dan negara (Dewi & Izzati, 2020).

Pendidikan merupakan satu hal wajib yang diberikan kepada warga negara. Hal ini sejalan bersama tujuan Pendidikan Nasional tercatat pada pembukaan

UUD 1945 berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Dimana Pendidikan memiliki peranan penting dalam tingkat kemajuan negara, karena dengan banyaknya masyarakat yang memperoleh Pendidikan maka akan semakin banyak generasi – generasi muda yang cerdas dalam segala bidang yang mampu membawa negara maju dan beriringan dengan negara lain bahkan melebihinya. Oleh karena itu, pemerintah berusaha memberikan kualitas Pendidikan yang baik dan layak dengan cara menyesuaikan kurikulum dengan permasalahan Pendidikan.

Kurikulum menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 adalah instrumen yang dirancang serta diatur untuk mencapai maksud dari Pendidikan tertentu dan dijadikan penuntun penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang berisikan tujuan, tata cara mengajar bahkan sampai pada bahan pelajaran (Atiah, 2020). Kurikulum terbaru sekarang adalah kurikulum merdeka belajar, hasil pembaruan dari kurikulum 2013 revisi. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang mengoptimalkan agar peserta didik mampu memahami konsep dan menguatkan kompetensi melalui pembelajaran intrakurikuler yang beragam (kemdikbud, 2022). Dalam kurikulum baru ini guru diberi kebebasan untuk menggunakan berbagai media ajar yang dapat diselaraskan dengan daya tarik belajar dan kebutuhan peserta didik. Dengan begitu pemerintah berharap pembelajaran akan berjalan dengan baik, tepat dan meningkatkan keinginan belajar peserta didik, khususnya pembelajaran matematika.

Menurut Dimiyati, Dr dan Mudjiono, Drs (dalam Suardi, Moh, 2018) pembelajaran merupakan suatu kegiatan nyata yang dikerjakan guru dengan

melibatkan serta menggunakan pengetahuan profesional untuk menggapai tujuan kurikulum. Salah satu interaksi yang dijalankan oleh guru dan peserta didik untuk memperoleh ilmu serta kemampuan yang akan terus dikembangkan yaitu melalui pembelajaran. Guru profesional ialah guru yang berkontribusi besar dalam menunjang serta mempelancar suatu pembelajaran sehingga berjalan dengan efektif dan efisien (Alfiansyah, 2018). Matematika merupakan Bahasa simbolik yang dapat menciptakan hubungan kualitatif dan kuantitatif dengan cara bernalar induktif maupun deduktif, seperti perkalian dalam bentuk cerita menurut Johnson dan Myklebust (dalam Dewi & Izzati, 2020). Matematika menurut James (dalam Zaenah et al., 2019) adalah suatu cara unggul untuk melatih kemampuan berpikir kita lantaran matematika melibatkan ketepatan dan kekuatan kita dalam berpikir.

Pada dasarnya pengetahuan matematika harus diajarkan dari dasar dan sedini mungkin supaya peserta didik dapat memahami konsep matematika. Matematika sendiri adalah mata pelajaran yang diberikan di setiap jenjang Pendidikan. Pembelajaran matematika penting dalam keseharian kita dikarenakan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Pembelajaran matematika yang selalu digunakan dalam keseharian kita adalah operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian). Berikut tujuan pembelajaran matematika menurut Kamarullah (dalam Wulandari et al., 2020), yaitu : (1) Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep matematika dengan tepat, efisien, luwes dan akurat untuk pemecahan suatu masalah; (2) Dapat melakukan pemalsuan matematika dalam pembuatan

pemerataan, menjelaskan gagasan pernyataan matematika dan menyusun bukti menggunakan pemahaman pada pola dan sifat; (3) Masalah yang ada dapat dipecahkan melalui kemampuan pemahaman masalah, memikirkan, mengerjakan model dan menguraikan solusi yang didapat; (4) Menghubungkan ide dengan tanda (simbol), diagram, tabel maupun hal lain dalam menguraikan masalah; (5) Mempunyai rasa perhatian, rasa ingin tahu, ulet, percaya diri juga minat dalam mempelajari matematika bahkan memecahkan masalah sebagai wujud sikap memperhitungkan manfaat matematika dalam keseharian kita.

Pembelajaran matematika di atas mempunyai tujuan untuk dapat menolong peserta didik mengerti masalah dan menyelesaikannya seraya mempertimbangkan kemungkinan – kemungkinan yang lain sehingga memperoleh penyelesaian yang memang benar dan tepat. Namun pada kenyataannya pembelajaran matematika dianggap sulit dan menakutkan serta memberikan rasa bosan pada peserta didik dan menganggap matematika hanya terpaku pada simbol dan angka saja (Dewi & Izzati, 2020). Hal ini disebabkan peserta didik tidak memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah dan minat belajar (Zaenah et al., 2019). Pemecahan masalah ialah cara (usaha) yang dijalankan untuk menemukan solusi dari tujuan yang tidak mudah dicapai, Polya (dalam Zaenah et al., 2019). Dimana kemampuan pemecahan masalah ini mengikutsertakan kemampuan lainnya seperti, berpikir kritis, penalaran, memahami masalah, memikirkan kemungkinan lain dan sebagainya. Oleh sebab itu kemampuan pemecahan masalah adalah suatu hal penting.

Semuanya tidak terlepas dari peran guru untuk membimbing atau mengarahkan peserta didik untuk dapat memecahkan masalah dan bekerja sama. Pada kenyataannya guru hanya membimbing dengan menggunakan satu cara untuk setiap masalah yang ada. Faktor lainnya guru masih ada yang menggunakan metode ceramah dengan menjelaskan satu cara pemecahan/penyelesaian masalah, sehingga peserta didik tidak minat belajar matematika dan berakhir dengan gagasan bahwa matematika itu sulit. Untuk itu guru harus menggunakan hal yang mampu menarik ketertarikan peserta didik supaya peserta didik tertarik dan minat mengikuti pembelajaran matematika. Cara yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan/penyelesaian masalah dan minat belajar peserta didik ialah melalui media ajar.

Media pembelajaran menggambarkan sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menarik/memancing ketertarikan dan minat peserta didik menerima informasi setiap mata pelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting karena media pembelajaran bukan hanya bisa digunakan disaat ada guru melainkan bisa diterapkan secara mandiri ataupun bersama teman (Zaenah et al., 2019). Media *scrapbook* bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat memancing perhatian dan minat belajar peserta didik. Media yang berupa hiasan, gambar atau tulisan dimana nantinya akan ditempelkan di atas kertas disebut *scrapbook*. Menurut Dewi (dalam Zaenah et al., 2019) media *Scrapbook* memiliki kegunaan bagi peserta didik, antara lain : peserta didik jadi kreatif, bisa menyalurkan hobi, dokumentasi serta sarana yang dapat menjadi penghilang

stres dan rekreasi. Media *Scrapbook* memiliki kelebihan (Lestari et al., 2022) antara lain : (1) *Scrapbook* memiliki kekhasan dari pandangan, hidup dan kegiatan penulisnya; (2) *Scrapbook* bersifat konkrer (berwujud) dan realistik; (3) melampaui ruang dan waktu; (4) melampaui keterbatasan pandangan; (5) mudah didapat dan dibuat. Penelitian ini akan membuat media *scrapbook* yang dipadukan dengan pendekatan RME.

Pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) berdasarkan pendapat Freudenthal (dalam Pratiwi & Rahmawati, 2022) adalah pendekatan yang menghubungkan matematika dengan kenyataan/realitas karena matematika merupakan kegiatan manusia, sehingga beriringan dengan peserta didik bahkan bersangkut-paut dengan keseharian kita. Menurut Wibowo (dalam Wulandari et al., 2020) pendekatan RME adalah pendekatan yang menyertakan peserta didik untuk meningkatkan ilmu pengetahuan mereka dengan cara memecahkan dan juga mengeksplorasi masalah yang ditentukan dalam konteks yang melibatkan ketertarikan peserta didik khususnya pembelajaran matematika. Dari kedua pernyataan di atas ditarik sebuah kesimpulan bahwa pendekatan RME ialah pendekatan yang diterapkan dalam pelajaran matematika yang menyesuaikan dengan keadaan atau kehidupan nyata peserta didik hingga dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengeksplorasi dan memecahkan masalah. Karakteristik pendekatan RME menurut (Wulandari et al., 2020) yaitu : dalam kegiatan pembelajaran peserta didik diharuskan aktif sehingga dapat mengimplementasikan pengetahuannya; peserta didik mempunyai kesempatan untuk memecahkan masalah matematika sesuai dengan pemahaman yang

didapat peserta didik; pembelajaran mudah dimengerti oleh peserta didik disebabkan pemecahan masalah dikerjakan dengan pemahaman peserta didik.

Bedasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Muhammadiyah Satu Bawean, menyatakan bahwa sekolah tersebut menerapkan kurikulum 2013 sebagai kurikulum acuannya. Hasil observasi yang dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Satu Bawean, diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran mengacu pada satu media/bahan ajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa guru belum mencoba menerapkan media/bahan ajar yang berbeda. Hal tersebut menimbulkan cara belajar yang merujuk pada metode umum (ceramah dan tanya jawab), sehingga jalan pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang aktif.

Selain itu, berdasarkan proses obeservasi, diperoleh fenomena bahwa 5 dari 12 peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami tahapan/cara pemecahan masalah dengan benar dalam materi pembelajaran perkalian. Fenomena ini merupakan permasalahan yang menurut peneliti penting untuk diselesaikan, karena kesulitan yang dialami peserta didik merupakan dasar yang harus diketahui dan diterapkan peserta didik sejak awal. Permasalahan tersebut, dapat terjawab dengan digunakannya pendekatan RME. Mendukung pemaparan tersebut, (Fitria, 2020) menyatakan bahwa pendekatan RME adalah pendekatan yang berasal dari hal yang riil atau kehidupan/keseharian peserta didik, sehingga mempermudah peserta didik memahami pelajaran matematika.

Dengan demikian, pendekatan RME bisa digunakan, dengan kondisi lingkungan Pulau Bawean yang merupakan pulau kecil. Dimana eksistensi pulau

ini belum banyak dikenali masyarakat/penduduk luar. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan pendekatan RME untuk memperkenalkan lingkungan Pulau Bawean yang berhubungan dengan materi pembelajaran perkalian. Sebagai contoh kekayaan laut (ikan) yang dimiliki masyarakat Pulau Bawean dapat diolah menjadi berbagai olahan, tempat wisata, sejarah, daerah dan lain-lain.

Pendekatan RME dapat dipadukan dengan media/bahan ajar lain. Karena dengan digunakannya media pembelajaran lain, diharapkan dapat menarik perhatian serta memancing peserta didik supaya ikut aktif dalam aktivitas pembelajaran. Berlatar belakang fenomena tersebut, penelitian ini mengangkat judul **“Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis RME Materi Perkalian Kelas IV SD Muhammadiyah Satu Bawean”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media *Scrapbook* berbasis RME materi perkalian kelas IV SD Muhammadiyah 1 Bawean ?
2. Bagaimana kevalidan media *Scrapbook* berbasis RME materi perkalian kelas IV SD Muhammadiyah 1 Bawean ?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media *Scrapbook* berbasis RME materi perkalian kelas IV SD Muhammadiyah 1 Bawean ?

C. Tujuan Penelitian

Hasil rumusan masalah menghasilkan beberapa tujuan penelitian ini, yaitu untuk :

1. Mengetahui *step by step* pengembangan media *Scrapbook* berbasis RME materi perkalian kelas IV SD Muhammadiyah 1 Bawean
2. Memperoleh dan mengetahui nilai kevalidan dari media *Scrapbook* berbasis RME materi perkalian kelas IV SD Muhammadiyah 1 Bawean yang dikembangkan oleh peneliti
3. Melihat respon peserta didik terhadap media *Scrapbook* berbasis RME materi perkalian kelas IV SD Muhammadiyah 1 Bawean

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian didapat setelah menuliskan tujuan penelitian, sehingga berikut manfaat penelitian ini :

1. Bagi Peserta Didik
 - 1) Membantu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah matematika materi perkalian
 - 2) Menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika materi perkalian serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran
 - 3) Hasil penelitian bisa menjadi alternatif peserta didik dalam pembelajaran matematika materi perkalian
 - 4) Dapat menjadi alat bantu dalam pembelajaran matematika materi perkalian

2. Bagi Guru

- 1) Membantu guru untuk menyalurkan dan mengembangkan ide kreatif dalam pembelajaran
- 2) Dapat menjadi alternatif lain dalam menyampaikan pembelajaran sehingga peserta didik minat mengikuti pembelajaran
- 3) Bisa menciptakan suasana kelas yang lebih inovatif dan menarik

3. Bagi Peneliti

Manfaat yang dapat dirasakan oleh peneliti adalah : peneliti dapat merasakan bertambahnya wawasan mengenai media pembelajaran, khususnya media *Scrapbook* yang dapat mendukung dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan bagaimana mengembangkan media *Scrapbook* tersebut.

4. Bagi Keilmuan Matematika di SD

Manfaat bagi keilmuan matematika di SD adalah : matematika dapat diajarkan bukan hanya melalui buku yang dibeli atau diberikan dari sekolah/pemerintah, ilmu matematika dapat diberikan dengan cara berbeda sehingga peserta didik tertarik untuk belajar matematika dan dengan adanya media *Scrapbook* RME ini matematika dapat direalistikkan sesuai dengan lingkungan di Bawean sehingga peserta didik mampu memahami matematika.

E. Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki batas penelitian yang dijabarkan di bawah ini :

1. Media pembelajaran yang dibuat adalah media *Scrapbook* berbasis RME dengan materi perkalian
2. Peneliti memfokuskan untuk mengetahui kevalidan media *Scrapbook* berbasis RME materi perkalian kelas IV SD Muhammadiyah Satu Bawean
3. Repon peserta didik terhadap media *Scrapbook* berbasis RME materi perkalian diamati dari hasil angket yang dibagikan dan diisi oleh peserta didik

F. Definisi Operasional

1. Media *Scrapbook* adalah suatu media pembelajaran yang terbuat/terbentuk dari tempelan – tempelan baik itu gambar, tulisan atau hiasan pada kertas atau buku yang berisikan materi perkalian serta rumus luas, keliling bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) beserta dengan contoh soal penyelesaian masalah bangun datar yang berkenaan dengan kehidupan nyata/keseharian kita.
2. RME (*Realistic Mathematics Education*) adalah satu pendekatan yang bisa digunakan dalam pelajaran matematika. Pendekatan ini sering digunakan karena pendekatan RME merupakan pendekatan yang menghubungkan matematika dengan aktivitas manusia dan kehidupan nyata manusia.
3. Matematika materi perkalian, dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan media yang membahas tentang materi perkalian. Materi perkalian yang ada dalam media adalah mengenai beberapa cara melakukan perkalian, rumus dari bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga).