

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Matematika dijadikan sebagai sumber pengetahuan yang dibutuhkan oleh manusia di era perkembangan zaman, dimana manusia harus mampu mengasah dan melatih kecakapan berpikir untuk bisa menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehingga matematika harus mulai diajarkan sejak usia dini. Dengan demikian, belajar matematika dapat melatih kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif (Yayuk dkk., 2018). Mata pelajaran matematika dapat membekali tentang cara bernalar dan berlogika melalui alur berpikir yang kemudian dapat membentuk alur pemahaman terhadap materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, relasi, masalah dan solusi matematis (Wulan Sari dkk, 2019). Dengan demikian, matematika menjadi ilmu dasar yang harus dikuasai dengan baik terutama pada jenjang Sekolah Dasar agar mampu memahami konsep yang lebih tinggi pada jenjang selanjutnya.

Peserta didik di sekolah dasar dapat dengan cepat memahami konsep pembelajaran matematika terutama yang berada pada kelas rendah apabila dikemas dalam bentuk yang menyenangkan dan disertai bantuan benda konkret (Indaryati, 2015). Berkaitan dengan hal tersebut, guru harus menemukan cara untuk membuat materi pelajaran matematika menjadi lebih menarik, bermakna, dan interaktif untuk memotivasi peserta didik belajar matematika. Karena, dalam pembelajaran matematika guru tidak cukup hanya menggunakan metode ceramah saja. Salah satu materi tersebut yaitu mengenai perkalian bilangan cacah, dimana pada perkalian terdapat simbol “X” yang bersifat abstrak bagi peserta didik kelas rendah, maka untuk memudahkan pemahaman peserta didik, guru khendaknya menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan.

Adapun pemetaan pembelajaran matematika materi perkalian bilangan cacah terdapat dalam kurikulum 2013 yaitu pada KD (Komptensi Dasar) 3.4 menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.

Kemudian KD 4.4. Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang

melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.

Selain pada kurikulum 2013, materi perkalian bilangan cacah juga terdapat pada kurikulum merdeka. Namun perkalian bilangan cacah berada di kelas 3 atau Fase B dengan rumusan CP yaitu “mereka dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar dan simbol matematika.”.

Pada penelitian ini, menggunakan kurikulum 2013 dan dari hasil pemetaan Kompetensi Dasar (KD) tersebut, umumnya peserta didik dapat mempelajari materi perkalian terlebih dahulu sebelum ke pembagian seperti yang diharapkan. Namun pada kenyataannya, materi perkalian bilangan cacah tersebut menjadi salah satu materi pembelajaran yang kurang diminati peserta didik, karena kebanyakan peserta didik menganggap bahwa belajar materi tersebut itu sulit. Hal ini sejalan dengan pendapat Yeni & Almuslim, (2015) bahwa pembelajaran matematika masih dipandang sebagai mata pelajaran yang menakutkan bukan hanya pada tingkat dasar tetapi juga pada tingkat tinggi karena pembelajaran matematika sulit dipahami dan bersifat abstrak.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi sulitnya peserta didik dalam memahami matematika khususnya pada materi perkalian bilangan cacah yaitu faktor yang dapat mempengaruhi minat peserta didik diantaranya materi disampaikan secara tidak menarik, pembelajaran hanya sebatas menggunakan teknik menghafal saja dan kurangnya media pembelajaran sehingga dapat memunculkan rasa bosan yang mengakibatkan peserta didik akan mudah melupakan materi yang sudah dipelajari. Menurut Indaryati dan Jailani (2015), peluang pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna jika peserta didik mampu memperkuat pemahamannya terhadap materi dengan menggunakan media.

Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan tidak hanya dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran saja, tetapi dapat digunakan setelah proses pembelajaran untuk memaksimalkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari, karena tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran walaupun sudah diberikan penjelasan oleh guru. Hal tersebut dapat terjadi karena setelah proses pembelajaran guru tidak memberikan penguatan terhadap materi yang sudah dipelajari sehingga peserta didik mudah lupa dengan materi

pembelajaran. Seperti halnya dalam pembelajaran materi perkalian bilangan cacah, permasalahan yang terjadi yaitu peserta didik mudah lupa dengan perkalian yang sudah dipelajari dan dihafal, tidak terampil perkalian, tidak cepat dalam menjawab soal perkalian dan tidak tepat dalam menjawab pertanyaan perkalian bilangan cacah.

Permasalahan tersebut dialami oleh sebagian besar peserta didik yang berada di Sekolah Dasar sesuai dengan studi pendahuluan yang telah dilakukan dalam penelitian ini. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mencari solusi dari permasalahan yang ada agar peserta didik dapat terampil perkalian serta dapat cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan perkalian bilangan cacah. Peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran pada materi perkalian bilangan cacah yang dikemas dalam bentuk permainan *Puzzle* Segitiga. Peneliti memilih media ini karena pada dasarnya *puzzle* merupakan suatu permainan yang menyenangkan serta menantang sehingga mampu menciptakan suasana belajar sambil bermain. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Badriyah, 2022) bahwa permainan *puzzle* ini merupakan suatu permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan dalam berpikir kritis sehingga mampu meningkatkan kemampuan matematika anak yang dimainkan dengan cara membongkar dan memasang setiap komponen *puzzle* sesuai dengan pasangannya.

Media *puzzle* segitiga ini mudah diaplikasikan dengan cara penggunaan yang sederhana karena disesuaikan dengan karakter dan kemampuan peserta didik yang berada di kelas rendah. Kemudian, penggunaan media *puzzle* segitiga ini melibatkan langsung peserta didik dalam penggunaannya. Oleh karena itu peneliti melaksanakan suatu penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Segitiga pada Materi Perkalian Bilangan Cacah di Kelas II SD”**.

Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik agar dapat terampil perkalian bilangan cacah sebagai solusi atas permasalahan yang dirasakan oleh peserta didik saat setelah kegiatan pembelajaran berlangsung karena media *puzzle* segitiga ini digunakan untuk memperkuat kemampuan peserta didik dalam terampil perkalian bilangan cacah setelah diberikan penjelasan materi dan melalui media ini peserta didik mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain.

Hal ini diperkuat oleh penelitian lain yang pernah dilakukan oleh Badriyah (2022) tentang pengembangan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman operasi hitung bilangan bulat pada peserta didik kelas VI di SDIT As pada tahun 2022 di Kabupaten Cilacap. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *puzzle* pada materi bilangan bulat dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada pembelajaran matematika dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah penelitian ini yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran *puzzle* segitiga berdasarkan kondisi awal pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II Sekolah Dasar?
- 1.2.2 Bagaimana rancangan produk media pembelajaran *puzzle* segitiga pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II Sekolah Dasar?
- 1.2.3 Bagaimana hasil respons produk media pembelajaran *puzzle* segitiga pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II Sekolah Dasar?
- 1.2.4 Bagaimana produk akhir media pembelajaran *puzzle* segitiga pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan media pembelajaran *puzzle* segitiga berdasarkan kondisi awal pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II Sekolah Dasar.
- 1.3.2 Untuk mendeskripsikan rancangan produk media pembelajaran *puzzle* segitiga pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II Sekolah Dasar.
- 1.3.3 Untuk mendeskripsikan hasil respons produk media pembelajaran *puzzle* segitiga pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II Sekolah Dasar?
- 1.3.4 Untuk mendeskripsikan hasil akhir produk media pembelajaran *puzzle* segitiga pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini yaitu diharapkan penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan baru, wawasan serta informasi mengenai pengembangan media pembelajaran kepada pembaca serta dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya.

1.4.2 Manfaat dari Segi Kebijakan

Penelitian ini dapat memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan media pembelajaran pada materi perkalian bilangan cacah yang baik dan efektif untuk diterapkan. Berkaitan dengan kebijakan sekolah bahwa guru bisa melakukan pembelajaran perkalian bilangan cacah dengan berbantuan media pembelajaran *puzzle* segitiga.

1.4.3 Manfaat Praktis

1.6.3.1 Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menghafal perkalian bilangan cacah, dapat memunculkan rasa ingin belajar karena dibantu oleh media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menciptakan suasana belajar sambil bermain.

1.6.3.2 Bagi Guru

Penelitian ini memberikan suatu *alternative* metode yang bisa digunakan oleh guru ketika menghadapi peserta didik yang merasa kesulitan dalam menghafal perkalian bilangan cacah, dapat menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna serta dapat menarik fokus dan perhatian peserta didik melalui media pembelajaran yang digunakan.

1.6.3.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan suatu pengetahuan, wawasan serta pengalaman baru kepada peneliti dengan menyelesaikan permasalahan yang ditemui dilapangan lalu memberikan solusi yaitu mengembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

1.4.4. Manfaat Isu Serta Aksi Sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai penggunaan media pembelajaran *puzzle* segitiga dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian bilangan cacah di kelas II SD sehingga dapat menjadi masukan bagi Lembaga-lembaga formal ataupun nonformal. Kemudian dapat menjadi sarana pengetahuan bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Segitiga pada Materi Perkalian Bilangan Cacah di Kelas II SD” disusun melalui beberapa bagian berikut ini.

1. BAB I PENDAHULUAN: berisikan temuan permasalahan dan penjelasannya yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penulisan skripsi.
2. BAB II KAJIAN PUSTAKA: berisikan berbagai informasi mengenai konsep dan teori yang menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian dan mencakup berbagai penelitian serupa yang relevan dengan bidang yang sedang diteliti.
3. BAB III METODE PENELITIAN: berisikan komponen yang meliputi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan analisis data.
4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN: berisikan analisis data yang telah diperoleh dari hasil penelitian mengenai pengembangan produk media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.
5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI: berisikan simpulan, implikasi dan rekomendasi hasil akhir penelitian yang dilakukan berupa pengembangan produk media.
6. DAFTAR PUSTAKA: berisikan seluruh sumber dan rujukan yang digunakan serta dikutip dalam penulisan skripsi.
7. LAMPIRAN-LAMPIRAN: berisikan lampiran dokumen-dokumen yang digunakan peneliti berupa lampiran administrasi, instrument penelitian, hasil penelitian dan dokumen lainnya untuk mendukung penelitian yang dilakukan.