

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Terdapat beberapa mata pelajaran yang kita pelajari mulai tingkat dasar sekolah hingga perguruan tinggi, salah satunya yaitu matematika. Suwangsih dan Tiurlina (2006, hlm. 9) menyebutkan bahwa matematika memiliki julukan yang salah satunya yaitu ratunya ilmu, dalam arti bahwa matematika ini adalah alat dan pelayan ilmu lain. Mengingat peran matematika yang sangat besar terhadap ilmu pengetahuan, maka dari itu, sudah sepantasnya peserta didik wajib memahami matematika.

Brunner berpendapat bahwa pembelajaran matematika adalah sebuah proses, didalamnya peserta didik tidak hanya membangun pengetahuan tentang konsep dan strukturnya sendiri tetapi mencari keterkaitan yang ada diantara konsep dengan struktur pada matematika (Siregar, 2010). Berdasarkan pendapat di atas, diketahui bahwa pembelajaran matematika menuntut peserta didik untuk bisa menemukan pengetahuannya sendiri serta mencari keterkaitan pengetahuan-pengetahuan yang telah dimilikinya.

Suwangsih dan Tiurlina (2006, hlm. 25) menyebutkan bahwa salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu metode spiral yang berarti dalam setiap materi pada pembelajaran matematika memiliki keterhubungan satu sama lain. Maka dari itu, dikatakan bahwa konsep atau topik sebelumnya dapat menjadi syarat agar peserta didik bisa memahami konsep yang baru.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki beragam konsep, seperti di kelas II konsep yang pertama-tama dipelajari yaitu penjumlahan dan pengurangan. Adapun penjumlahan yaitu penggabungan dua atau lebih angka sehingga menghasilkan satu angka yang baru, sedangkan pengurangan yaitu pengambilan sejumlah angka dari angka tertentu. Namun dibalik pentingnya peserta didik memahami setiap konsepnya, masih terdapat peserta didik yang sering keliru pada konsep awal ini. Seperti hasil observasi peneliti pada saat kegiatan KKN (Kuliah Kerja Nyata) pada bulan November-Desember 2021 dan kegiatan PPLSP (Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan) pada bulan Februari-April

2021 terhadap kegiatan pembelajaran matematika di kelas II pada dua sekolah dasar teridentifikasi bahwa pemahaman peserta didik terhadap konsep ini masih perlu ditingkatkan. Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan masih rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan. Diantaranya yaitu dalam hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Syamsuddin, Jafar, dan Patta (2018) diperoleh informasi bahwa kemampuan berhitung peserta didik berada pada kategori yang rendah.

Piaget mengungkapkan bahwa peserta didik SD masih pada jenjang operasional konkret, yang mana peserta didik belum dapat berpikir dengan abstrak. Berdasarkan hal itu, maka diperlukan adanya bantuan sebuah media pembelajaran benda konkret yang menjadi upaya agar terjadinya peningkatan kemampuan pemahaman peserta didik pada konsep penjumlahan dan pengurangan. Selaras dengan pendapat Arsyad (dalam Sukiyasa dan Sukoco, 2013) yang menyebutkan bahwa keunggunaan dari media pembelajaran yaitu bisa membimbing serta meningkatkan perhatian siswa yang memiliki pengaruh pada motivasi belajarnya, secara individu siswa dapat belajar sesuai minat dan kemampuannya, dan adanya hubungan yang lebih langsung antar siswa dengan lingkungannya.

Terdapat banyak ragam media pembelajaran untuk menjadi pendukung tujuan pembelajaran yang tercapai. Mahnun (2012, hlm. 28) menyebutkan pengertian dari media pembelajaran yaitu suatu alat, sarana ataupun kegiatan yang dirancang untuk menyalurkan sebuah informasi sebagai pemacu agar terjadinya proses belajar. Dari penuturan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran yaitu suatu hal yang dirancang dengan tujuan mensukseskan sebuah pembelajaran. Maka dari itu, kegiatan pembelajaran membutuhkan media yang tepat, sesuai kebutuhan dan mengikuti perkembangan zaman.

Perkembangan zaman yang memuat perkembangan teknologi didalamnya, menjadi acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan zaman. Keadaan yang semakin canggih menuntut kita agar melakukan banyak perubahan bagi keberlangsungan pembelajaran agar sesuai dengan keadaan. Perkembangan teknologi menjadi tantangan tersendiri bagi seluruh lapisan masyarakat. Kita tidak bisa membiarkan teknologi menuntut kita, tetapi kita yang harusnya menuntut teknologi.

Menurut Iskandar, 2013 (dalam Shofiya dan Sartika, 2020, hlm. 112) dikatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam pendidikan, ia memiliki tanggung jawab atas perkembangan kognitif, psikomotor, afektif dan spiritual peserta didik. Menanggapi hal ini, kegiatan pembelajaran tidak bisa hanya dilakukan dengan metode yang biasa dilakukan, dibutuhkan pembaharuan elemen-elemen kegiatan pembelajaran agar tercapainya hasil yang diinginkan. Pembelajaran interaktif bisa membimbing peserta didik agar memahami pembelajaran. Mengenai hal itu, media pembelajaran yang mampu menunjang keberhasilan pemahaman peserta didik juga selaras dengan perkembangan zaman yaitu media pembelajaran *dragonlearn*.

*Dragonlearn* merupakan sebuah *platform* pembelajaran matematika sekolah dasar yang dirancang untuk memungkinkan peserta didik mempelajari materi sampai benar-benar menguasainya. Hasil-hasil penelitian sebelumnya terhadap media pembelajaran *dragonlearn* ini menunjukkan hasil yang baik. Salah satunya yaitu hasil penelitian Amalia & Fatonah (2020, hlm. 162) disebutkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *dragonlearn* dapat menjadikan peserta didik lebih percaya diri dan lebih aktif ketika bertanya karena mereka telah mendapatkan pengetahuan tambahan dan pengalaman baru yang dapat mereka akses kapanpun. Sejalan dengan itu, hasil penelitian Safitri, (2021, hlm. 43) menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran *dragonlearn* ini efektif digunakan karena adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dan juga menjadi lebih aktif dan kepercayaan dirinya untuk bertanya menjadi lebih baik. Melihat dari hasil-hasil penelitian terhadap media pembelajaran *dragonlearn* ini yang menunjukkan hasil baik, media pembelajaran *dragonlearn* menawarkan sebuah kesuksesan pada pembelajaran juga hasil belajar.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan desain penelitian subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR). Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui efektivitas digunakannya media pembelajaran *dragonlearn* pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II SD. Penelitian ini dilakukan atas beberapa alasan yaitu, pertama masih adanya peserta didik yang belum memahami konsep penjumlahan dan pengurangan, mereka merasakan adanya kesulitan dalam menyelesaikan soal. Kedua, belum banyaknya orang yang

menggunakan media pembelajaran *dragonlearn*. Ketiga, penelitian sebelumnya yang menghasilkan bahwa media pembelajaran *dragonlearn* memberikan hasil yang baik. Berdasarkan pertimbangan di atas, peneliti berkeinginan untuk melaksanakan penelitian eksperimen dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Dragonlearn* Kelas II Sekolah Dasar”.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang yang disampaikan, maka identifikasi masalah pada penelitian yang akan dilakukan yaitu berikut ini:

- 1) Efektivitas penggunaan media pembelajaran *dragonlearn* pada materi penjumlahan dan pengurangan.
- 2) Hasil belajar peserta didik.

Sementara itu, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

- 1) Apakah media pembelajaran *dragonlearn* efektif digunakan pada materi penjumlahan dan pengurangan peserta didik kelas II SD ?
- 2) Apakah hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *dragonlearn* lebih baik daripada sebelum menggunakan media pembelajaran *dragonlearn* ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran *dragonlearn* pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas II SD.
- 2) Untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *dragonlearn* lebih baik daripada sebelum menggunakan media pembelajaran *dragonlearn*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian bertujuan untuk memberi jawaban dari pertanyaan yang muncul dan memberi manfaat baik untuk penulis sendiri maupun orang lain. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

- 1) Manfaat dari Segi Teori

Diharapkan penelitian ini bisa memberi manfaat secara teoritis dalam pembelajaran matematika serta menjadi rekomendasi pada pembelajaran matematika, terutama dalam penggunaan media pembelajaran *dragonlearn*.

## 2) Manfaat dari Segi Kebijakan

### a. Untuk Peneliti

Dapat bertambahnya pengalaman pribadi dalam proses pembelajaran di sekolah serta dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari pada masa perkuliahan.

### b. Untuk Guru

Memperoleh pengalaman dan pengetahuan mengenai media pembelajaran *dragonlearn*.

### c. Untuk Peserta didik

Mendapatkan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *dragonlearn*, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman baru pada pembelajaran. Serta diharapkan dapat meningkatnya kemampuan peserta didik untuk memahami konsep-konsepnya dan mendapatkan hasil yang baik.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Laporan penelitian ini memiliki struktur organisasi yang diselaraskan dengan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019. Adapun didalamnya terdapat bab I sampai bab V, daftar pustaka, dan lampiran. Untuk selengkapnya yaitu sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, terdiri atas: 1) latar belakang penelitian; 2) rumusan masalah penelitian; 3) tujuan penelitian; 4) manfaat penelitian; 5) struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, terdiri dari: 1) pengertian efektivitas pembelajaran; 2) indikator efektivitas pembelajaran; 3) hakikat pembelajaran matematika; 4) karakteristik pembelajaran matematika; 5) tujuan pembelajaran matematika; 6) media pembelajaran; 7) *Dragonlearn*; 8) materi ajar; 9) hasil penelitian yang relevan.

Bab III Metode Penelitian, terdiri atas: 1) jenis dan desain penelitian; 2) prosedur penelitian; 3) partisipan dan tempat penelitian; 4) subjek penelitian; 5) instrumen penelitian; 6) analisis instrumen; 7) teknik pengumpulan data; 8) analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, terdiri atas; 1) temuan; 2) pembahasan.

Bab V, Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, terdiri atas: 1) Simpulan; 2) Implikasi; 3) Rekomendasi.