

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan menurut Dewi dkk. (2020, hlm. 80) adalah suatu proses belajar, dimana dari proses itu akan mendapatkan ilmu baru serta pengalaman baru. Pendidikan pada hakekatnya adalah upaya untuk membudayakan manusia dan menghormati setiap insan manusia. Indonesia telah menerapkan sejumlah langkah untuk meningkatkan pendidikan, salah satunya adalah dengan menginovasikan kurikulum. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 pasal 37 Ayat 1 (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan kurikulum pendidikan dasar memuat berbagai mata pelajaran, salah satunya yaitu matematika.

Menurut Subarinah, matematika adalah suatu sistem bahasa simbolik yang abstrak, bermakna dan merupakan ilmu umum yang harus dimiliki sebelum pembelajaran lebih lanjut. Matematika memiliki sistem yang berisikan model-model yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan nyata (dalam Muslihah, 2020, hlm. 30). Pengembangan pemikiran yang logis, disiplin, dan teliti dengan kewaspadaan yang tinggi adalah keuntungan lain dari belajar matematika. Oleh sebab itu, matematika adalah ilmu yang tepat dan banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, maka sangat penting untuk memahami dan memahaminya dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Mata Pelajaran matematika pada tingkat Sekolah Dasar memuat banyak materi salah satunya yaitu operasi hitung perkalian. Pada pembelajaran Matematika khususnya pada operasi berhitung menjadi permasalahan tersendiri pada siswa yaitu banyak yang tidak menghafal operasi berhitung. Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang harus dipupuk (Mariyati, 2017, hlm. 30). Menurut Istikomah (dalam Muslihah, 2020, hlm. 30) menyatakan bahwa pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar yang harus mampu menghitung perkalian dari 0 sampai 10. Karena operasi hitung perkalian telah diperkenalkan di kelas 2, siswa sekolah dasar harus dapat melakukannya.

Pada pembelajaran matematika khususnya materi operasi hitung perkalian umumnya guru mengajarkan perkalian dengan konsep yang mudah dipahami seperti konsep penjumlahan, karena perkalian merupakan sama dengan

penjumlahan berulang. Namun, pembelajaran perkalian cenderung guru mengajarkan kepada siswa dengan metode hafalan. Mengajarkan dengan metode hafalan kurang tepat karena memori otak pada anak terbatas, anak-anak lebih mengingat hal yang konkret Gusmania dkk. (dalam Muslihah, 2020, hlm. 30). Proses pembelajaran dengan langsung mengajarkan perkalian dengan metode hafalan membuat siswa tidak suka akan matematika dan merasa terbebani. Oleh karena itu, guru pun dapat mengajarkan anak perkalian dengan metode yang variatif sesuai dengan kemampuan anak.

Metode-metode mengajar harus dikuasai oleh guru karena keberhasilan belajar siswa bergantung pada ketepatan metode mengajar yang dipakai oleh guru. Metode jarimatika adalah salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru pada materi perkalian. Menurut Wulandari (dalam Thooyibah dkk., 2020, hlm. 234) jarimatika adalah metode yang dapat diaplikasikan untuk melatih kemampuan berhitung dengan jari. Sulistyaningsih (dalam Thooyibah dkk., 2020, hlm. 234) menyatakan bahwa jarimatika adalah cara belajar matematika yang mengasyikan (khususnya berhitung) dengan 10 jari. Jarimatika mempunyai keunggulan seperti memberikan penggambaran proses menghitung, saat digunakan anak merasa senang, dan tidak memberatkan daya ingat anak. Melalui metode jarimatika pembelajaran akan gampang diterima siswa.

Pada pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang beragam serta inovatif agar siswa selama pembelajaran lebih tenang dan siswa tidak merasakan jenuh. Guru memerlukan media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah dasar, salah satunya media interaktif. Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* yaitu media yang dapat mendukung pembelajaran berbasis digital. Menurut Amiroh (2020, hlm. 2-3) *Articulate Storyline 3* adalah salah satu alat pembuat multimedia berupa kumpulan teks, gambar, grafik, suara, video dan animasi untuk pembuatan konten media pembelajar interaktif. *Articulate Storyline 3* memiliki kemiripan dengan *powerpoint* pada tampilannya. Media interaktif dengan *Articulate Storyline 3* memudahkan pendidik dalam proses kegiatan pembelajaran karena dengan adanya format multimedia seperti gambar, video, suara, dan animasi. *Articulate Storyline*

3 digunakan untuk merangsang minat dan pembahasan belajar selama proses pembelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi jarimatika.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas 4 pada saat kegiatan kuliah kerja nyata yang dilakukan pada saat semester 6 di SDN 1 Nagrikaler menunjukkan bahwa kemampuan berhitung perkalian siswa terbilang rendah, dikarenakan pada umumnya siswa kelas 4 sudah menguasai perkalian dasar yaitu perkalian 1-10. Guru mengatakan bahwa semenjak pandemi *Covid-19* pembelajaran dilakukan melalui *online* menggunakan media aplikasi *WhatsApp* dan *Google classroom* sehingga terjadi keterbatasan materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa dan itu merupakan permasalahan yang dimiliki oleh guru SDN 1 Nagrikaler. Permasalahan tersebut yaitu pembelajaran menjadi tidak optimal seperti ketika pembelajaran tatap muka karena media daring yang digunakan sehingga beberapa siswa dalam materi pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran matematika pada operasi hitung yaitu perkalian dasar terdapat siswa yang kurang memahami perkalian dasar sehingga menyebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam berhitung perkalian 1-10. Hal ini kemungkinan disebabkan penggunaan media pembelajaran yang terbatas guru tidak bisa mengetes perkalian siswanya dan dengan menggunakan media *Whatsapp* dan *google classroom* pada dasarnya tidak dapat menggantikan pembelajaran seperti tatap muka dikarenakan guru tidak bisa langsung melihat dan mengontrol siswa selama pembelajaran.

Peneliti menemukan 5 siswa kelas IV yang mempunyai keterampilan berhitung perkalian kurang baik atau rendah. Rendahnya kemampuan berhitung perkalian siswa timbul disebabkan oleh berbagai penyebab. Oleh sebab itu, dilakukan wawancara oleh peneliti untuk memahami penyebab rendahnya kemampuan berhitung perkalian siswa. Salah satu utama penyebab kurangnya kemampuan berhitung perkalian siswa adalah peserta didik kurang menguasai perkalian 3-9, sehingga siswa sulit untuk mengembangkan kemampuan perkalian. Hal lain yang menyebabkan kemampuan berhitung perkalian siswa rendah adalah beberapa kurang memahami konsep perkalian dan tidak mengulang kembali perkalian yang sudah di hafal pada saat dirumah. Sofiyah (2017, hlm. 2) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa, terdapat banyak siswa mengalami kesukaran dalam mengerti dan menjawab soal-soal berhitung pada materi perkalian karena guru senantiasa

memerintahkan siswa untuk menghafal perkalian. Pembelajaran dengan menghafal hanya akan membebani anak dan anak akan dengan mudah melupakan hafalannya. Cara yang dapat diterapkan guru dalam mengajarkan perkalian yaitu dengan jarimatika.

Selaras dengan itu Hikmah (2017) melakukan penelitian dengan hasil yaitu siswa kelas III pada mata pelajaran matematika mengalami peningkatan kemampuan berhitung perkalian dengan menggunakan metode pembelajaran jarimatika. Berdasarkan penjelasan penelitian di atas, bahwa jarimatika adalah cara yang dapat diambil untuk meningkatkan dan berpengaruh terhadap kemampuan berhitung perkalian siswa.

Trianingsih (dalam Fatia & Ariani, 2020, hlm. 504) mengemukakan bahwa ilmu yang bermakna tidak akan terlupakan dalam ingatan jangka panjang daripada ilmu yang hanya sekedar informasi, maka tugas seorang guru dapat menghadirkan dan merancang media pembelajaran yang memungkinkan anak belajar bermakna. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan cara alternatif yang menyenangkan bagi anak. Di era teknologi seperti saat ini, siswa sekolah dasar sudah dapat menggunakan berbagai macam teknologi seperti komputer, *handphone*, dan *video game*. Pengembangan media berbasis teknologi dapat dikembangkan di sekolah untuk digunakan dalam pembelajaran. Salah satu *software* yang dapat dijadikan media interaktif yaitu *Articulate Storyline 3*, pada penelitian ini peneliti memodifikasi jarimatika melalui media interaktif *Articulate Storyline 3* untuk kemampuan berhitung perkalian siswa.

Dari uraian latar belakang masalah di atas, judul yang digunakan pada penelitian ini adalah “Penerapan Jarimatika Berbantuan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap Keterampilan Berhitung Perkalian Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penerapan jarimatika berbantuan media Interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap kemampuan berhitung perkalian siswa?

2. Bagaimana kemampuan berhitung perkalian sebelum dan setelah menggunakan jarimatika berbantuan media Interaktif *Articulate Storyline 3*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh penerapan jarimatika berbantuan media Interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap kemampuan berhitung perkalian siswa
2. Mengetahui kemampuan berhitung perkalian siswa sebelum dan sesudah menggunakan jarimatika berbantuan media Interaktif *Articulate Storyline 3*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat teoritis dan praktis bagi siswa, guru, sekolah maupun peneliti sendiri.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan guru dapat menjadikan sumber referensi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam kemampuan berhitung perkalian siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa dengan penerapan jarimatika berbantuan media interaktif *Articulate Storyline 3*.

b. Bagi Guru

- 1) Guru dapat mengembangkan pembelajaran perkalian dengan jarimatika berbantuan media interaktif *Articulate Storyline 3*
- 2) Guru memberikan suasana belajar, inovatif dan menyenangkan
- 3) Guru dapat mengelola pembelajaran menggunakan jarimatika berbantuan media interaktif *Articulate Storyline 3* khususnya untuk kemampuan berhitung siswa

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa dijadikan bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dan guru disekolah sehingga berdampak baik bagi meningkatkan prestasi sekolah tersebut.

d. Bagi Pembaca

Peneliti memberikan sumber informasi maupun gambaran mengenai penerapan jarimatika berbantuan media interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap kemampuan berhitung perkalian

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika organisasi yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari bab I sampai Bab V, daftar pustaka, dan lampiran. Secara lengkapnya adalah sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan terdiri dari: 1) Latar Belakang Penelitian; 2) Rumusan Masalah; 3) Tujuan Penelitian; 4) Manfaat Penelitian dan 5) Sistematika Penulisan.

Bab II Kajian Teori, terdiri dari: 1) Jarimatika; 2) Media Interaktif *Articulate Storyline 3*; 3) Kemampuan Berhitung Perkalian; 4) Materi Ajar, 5) Keterkaitan Jarimatika berbantuan media interaktif *articulate storyline 3* dengan Kemampuan Berhitung Perkalian; dan 6) Penelitian yang Relevan.

Bab III terdiri dari: 1) Jenis dan Desain Penelitian; 2) Prosedur Penelitian; 3) Partisipan dan Tempat Penelitian; 4) Subjek Penelitian; 5) Teknik Pengumpulan Data; 6) Instrumen Penelitian; 7) Teknik Analisis Data; dan 8) Teknik Pengolahan Data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, terdiri dari: 1) Temuan dan 2) Pembahasan

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