

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang terjadi di dalam proses belajar mengajar, baik di tingkat sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik beserta dengan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan berproses yang di dalamnya terdapat unsur-unsur seperti perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran juga mengusahakan semaksimal mungkin memfasilitasi peserta didik untuk melakukan proses belajar. Di dalam pembelajaran pastinya terdapat proses belajar, belajar sendiri diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan peserta didik mengalami perubahan tingkah laku atau mendapatkan tingkah laku baru diakibatkan proses belajar tadi yang sifatnya sementara.

Ada banyak subjek di sekolah yang dipelajari, salah satunya pembelajaran tersebut adalah pelajaran matematika. Matematika merupakan bentuk hasil pemikiran manusia yang berkaitan dengan ide, proses, dan penalaran. Mata pelajaran matematika ini perlu diberikan kepada semua peserta didik sebagai dasar dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis serta kemampuan bekerja sama (Depdiknas & BSNP, 2006). Menurut standar Kurikulum NCTM (*National Council of Teacher of Mathematics*) tujuan utama pembelajaran matematika salah satunya adalah meningkatkan keyakinan peserta didik bahwa matematika itu masuk akal, meningkatkan kepekaan peserta didik mengenai kekuatan matematika, serta kepercayaan akan kemampuan peserta didik dalam berpikir. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika ini diharapkan dapat memberikan perilaku dan sikap yang positif, normatif, pola pikir esensial, kompetensi abilitas, dan berkomitmen.

Pada kenyataannya, pelajaran matematika merupakan momok yang menakutkan bagi kebanyakan peserta didik karena pembelajarannya yang abstrak, sulit, dan penuh dengan rumus yang membingungkan (Anugrahana dalam

Hidayati, 2017, hlm. 229). Pendapat tersebut dibenarkan oleh peserta didik kelas V di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Sukra Kabupaten Indramayu bahwa menurut mereka matematika khususnya perkalian dianggap rumit dan sukar dipecahkan. Hal tersebut dikarenakan konsep penyelesaian perkalian yang panjang dan membingungkan, sehingga peserta didik sulit dalam menyelesaikannya.

Pada dasarnya keterampilan berhitung untuk pemecahan persoalan matematika sangat dibutuhkan dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, untuk mengembangkan serta meningkatkan keterampilan berhitung dapat dilakukan dan ditanamkan pada peserta didik sejak dini. Akan tetapi berbeda dengan fakta di lapangan yang menunjukkan bahwa pemahaman dari peserta didik cenderung rendah, fakta ini diperkuat dengan adanya data autentik berupa urutan Negara Indonesia di PISA (Software for International Student Assessment) pada tahun 2018 yang menempati peringkat ke-74 dari 79 Negara. Untuk kategori matematika itu sendiri Indonesia berada di peringkat 7 dari bawah atau peringkat 73 dengan perolehan skor rata-ratanya adalah 379.

Hasil observasi di salah satu sekolah yang ada di Kecamatan Sukra Kabupaten Indramayu menunjukkan bahwa terdapat tiga dari sepuluh peserta didik di kelas V yang belum menguasai kemampuan berhitung perkalian sederhana, baik dasar maupun lanjutan. Satu dari tiga peserta didik tersebut telah mengetahui jika perkalian merupakan penjumlahan berulang namun masih membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan soal perkalian, sementara dua peserta didik lainnya masih belum memahami konsep perkalian dasar. Selain itu juga pembelajaran yang ditemukan di sekolah tersebut saat observasi berlangsung masih menggunakan konvensional yang mana pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran *teacher center*, sehingga peserta didik hanya menyimak penjelasan guru dan menjadi pasif dalam pembelajaran. Kondisi ini masih terbilang kurang kondusif karena peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran dan malah asik mengobrol di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung.

Peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik kelas V di sekolah tersebut yang dilaksanakan pada tanggal 24 Desember 2021, hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik yang bermasalah tidak fokus saat pembelajaran berlangsung. Hal itu dikarenakan mereka tidak paham akan pembelajaran yang

Bagus Andrian, 2022

PENERAPAN MEDIA CHOUNIE BLOCKS DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG PERKALIAN PESERTA DIDIK KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sedang berlangsung (perkalian), ada yang ingin segera pulang dan bermain, ada juga yang malas dan inginnya mengobrol dengan teman sebangku saat pembelajaran. Pembelajaran selama ini menurut mereka menyenangkan namun karena fokus yang terbagi membuat mereka tidak bisa memahami apa yang sedang dipelajari. Menurut wali kelas, masalah ketiga anak tersebut muncul dikarenakan pembelajaran yang dilakukan guru sebelumnya hanya memberikan tugas yang banyak tanpa ada arahan di dalam kelas, ditambah pandemik yang menyerang secara mendadak pada tahun 2020 menyebabkan kurang optimalnya pembelajaran dan kurangnya kesiapan pendidik dalam menghadapi masalah-masalah yang tidak terduga tersebut.

Kurang optimalnya pembelajaran mengakibatkan peserta didik tidak bisa mengikuti pembelajaran yang diberikan. Dijelaskan juga bahwa pemahaman peserta didik kelas V mengalami ketertinggalan, kendala lain yang dihadapi wali kelas saat pembelajaran berlangsung adalah kefokusannya dan kurang bisanya siswa dalam membaca dan mengenal huruf ketika pembelajaran berlangsung, hal ini menyebabkan wali kelas harus memulai pembelajaran di kelas V dengan mengajarkan anak-anak mengenal huruf dan belajar membaca. Model yang diterapkan masih dalam tahap pengembangan agar sesuai dengan kondisi dan situasi peserta didik. Berbeda dengan penjelasan orang tua peserta didik, rata-rata menyebutkan bahwa anaknya selalu belajar setiap hari walaupun hanya sebentar. Mereka mengaku selalu melakukan monitoring ketika anaknya belajar, namun dua orang tua peserta didik diantaranya hanya mengawasi tanpa memberikan pengajaran tambahan di rumah, hal ini dikarenakan orang tua masih buta dalam hal pembelajaran khususnya matematika karena latar belakang pendidikan mereka yang masih rendah. Namun satu orang tua lainnya dapat melakukan monitoring dan pengajaran di saat anaknya sedang belajar. Selain itu juga ketiga orang tua peserta didik menjelaskan bahwa tidak akan memaksa anaknya untuk belajar, namun melakukan pengarahan untuk belajar. Adapaun interaksi antara orang tua dan anak berjalan harmonis, karena sewaktu mendatangi kediaman ketiga anak tersebut terlihat keakraban yang harmonis, tidak adanya nada suara yang tinggi dan perilaku yang kasar.

Di lingkungan sekolah, interaksi ketiga subjek dengan wali kelas terjalin

Bagus Andrean, 2022

PENERAPAN MEDIA CHOUNIE BLOCKS DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG PERKALIAN PESERTA DIDIK KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

harmonis namun ketika pembelajaran dimulai peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari wali kelas, wali kelas pun sering kali memberikan sanksi kepada peserta didik yang melakukan kenakalan di dalam kelas, namun untuk ketiga subjek tersebut tetap saja tidak ada efek jera. Sedangkan interaksi antara anak tersebut dengan teman kelas atau teman sebayanya berjaln harmonis namun terkadang ketiga subjek tersebut seringkali di ejek karena tidak dapat menyelesaikan persoalan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah tersebut guru kelas masih sangat jarang menggunakan alat peraga maupun sarana pembelajaran multimedia dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kurang optimalnya suatu pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satu faktor yang dimaksud adalah dari media yang digunakan kurang mendukung pembelajaran di dalam kelas tersebut. Dari masalah di atas maka perlu adanya media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran agar peserta didik menjadi tertarik dan bersemangat ketika pembelajaran berlangsung, khususnya bagi tiga peserta didik yang disebutkan sebelumnya. Dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan peserta didik dapat mengejar ketertinggalan dari teman kelasnya.

Media pembelajaran merupakan media yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik dalam belajar (Sumiati dalam Tarigan, dkk., 2015, hlm. 189). Menurut Hamid (dalam Tarigan, dkk., 2015, hlm 189) media pembelajaran merupakan bagian dari strategi dalam menyampaikan pesan oleh pengajar kepada peserta didik, baik orang, alat, maupun bahan. Menurut Schwier dan Misanchuk (dalam Pratiwinindya, 2019, hlm. 47) media interaktif lebih efektif dibandingkan cara lama karena dalam pembelajarannya melibatkan lebih dari satu unsur diantaranya unsur animasi bergerak (audio dan video). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media Chounie Blocks. Chounie Blocks adalah aplikasi yang dibuat dan dikembangkan langsung oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan peserta didik tersebut. Media Chounie Blocks dibuat menggunakan bantuan software komputer yaitu *Adobe Animate CC*, *Adobe Animate CC* adalah program yang terdapat dalam komputer, *Adobe Animate CC* disajikan dengan gambar, teks, animasi, suara, video bahkan media interaktif. Hal ini sesuai karena dalam media

pembelajaran interaktif terdapat unsur visual yang kebanyakan disukai anak-anak pada usir sekolah dasar. Menurut Susanto (dalam Amin, dkk., 2021, hlm. 148) karakteristik anak Sekolah Dasar antara usia tujuh sampai tiga belas tahun menurut teori Piaget masuk kedalam tahapan operasional konkrit.

Menurut Nabilah, dkk., (2020, hlm. 99-100) penerapan media berbantuan dengan *Adobe Animate CC* ini efektif diterapkan dalam mendukung pembelajaran matematika karena dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Selain itu menurut Winarti, dkk., (2021, hlm. 135-137) penggunaan aplikasi *Adobe Animate CC* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep perkalian dasar. Adapun menurut Amin, dkk., (2021, hlm. 156-157) penggunaan media *Adobe Animate CC* dalam materi bangun ruang di kelas V terbilang efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pelajaran matematika di kelas V.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian yang berfokus kepada kemampuan perkalian dasar dengan berbantuan media Chounie Blocks dalam pembelajaran matematika di kelas V dengan judul “Penerapan Media Chounie Blocks dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berhitung Perkalian pada Peserta Didik Kelas V”. Dengan demikian tindakan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menghitung perkalian siswa kelas V di SD tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Identifikasi Masalah

Terdapat peserta didik kelas V yang kurang dalam kemampuan berhitung perkalian.

Adapun rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media Chounie Blocks?
2. Apakah ada peningkatan dari keterampilan berhitung perkalian peserta didik setelah menggunakan media Chounie Blocks dari fase ke fase?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Mengetahui bagaimana penerapan media Chounie Blocks.
- 2 Mengetahui apakah ada peningkatan dari keterampilan berhitung perkalian

Bagus Andrean, 2022

PENERAPAN MEDIA CHOUNIE BLOCKS DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG PERKALIAN PESERTA DIDIK KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peserta didik setelah menggunakan media Chounie Blocks dari fase ke fase?

1.4 Manfaat Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui:

1. Secara teoritis

Penelitian ini dapat menjadi referensi mengenai penyelesaian masalah terhadap rendahnya kemampuan berhitung perkalian Peserta didik di sekolah dasar.

2. Secara praktis

a. Bagi guru atau lembaga pendidik

Menambah pengetahuan, wawasan, dan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi perkalian.

b. Bagi Peserta didik

Meningkatkan semangat belajar Peserta didik dalam pembelajaran perkalian dan memudahkan Peserta didik dalam menyelesaikan masalah perkalian.

c. Bagi peneliti

Menambah wawasan mengenai penyelesaian masalah perkalian di sekolah dasar dan menambah wawasan dan keterampilan peneliti dalam menjadi guru yang profesional.

d. Bagi Pembaca

Menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan dalam mengatasi permasalahan perkalian di sekolah dasar dan mengetahui penggunaan media Chounie Blocks dalam pembelajaran Perkalian di sekolah dasar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Laporan penelitian ini memiliki struktur organisasi yang berpedoman kepada penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019. Adapun isi laporan diantaranya ada daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, bab I sampai bab V, daftar pustaka, dan lampiran. Untuk lebih lengkapnya yaitu sebagai berikut : Bab I Pendahuluan, terdiri atas: 1) Latar Belakang; 2) Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah; 3) Tujuan Penelitian; 4) Manfaat Penelitian; 5) Struktur Organisasi Skripsi. Bab II Kajian Pustaka, terdiri dari: 1) Media Pembelajaran Interaktif; 2) Chounie Blocks; 3) Pembelajaran Matematika; 4) kemampuan Berhitung Perkalian; 5) Hasil Penelitian yang Relevan. Bab III Metode Penelitian,

Bagus Andrian, 2022

PENERAPAN MEDIA CHOUNIE BLOCKS DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG PERKALIAN PESERTA DIDIK KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terdiri atas: 1) Metode dan Desain Penelitian; 2) Langkah-langkah Pemilihan Media; 3) Prosedur Penelitian, 4) Partisipasi dan Tempat Penelitian; 5) Penilaian Instrumen Media Chounie Blocks; 6) Subjek Penelitian; 7) Instrumen Penelitian; 8) Teknik Pengumpulan Data; 9) Teknik 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.