

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya. Seperti yang dikatakan oleh Mahmud dan Langeveld (dalam Haryanto, 2012) bahwa pendidikan merupakan suatu usaha untuk mempengaruhi dan membantu anak yang bertujuan meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani dan akhlak sehingga secara perlahan dapat mengantarkan anak kepada tujuan dan cita-citanya yang paling tinggi. Dari pengertian tersebut menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha manusia dewasa dalam membimbing manusia yang belum dewasa menuju kedewasaannya untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi, “Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Dilihat dari tujuan pendidikan tersebut peserta didik hendaknya dapat diarahkan untuk mengembangkan potensi dirinya baik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Tujuan pendidikan ini dapat tercapai apabila didukung dengan adanya proses pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran yang efektif mencakup dua hal pokok yaitu waktu belajar aktif ‘*active learning time*’ dan kualitas pembelajaran ‘*quality of instruction*’ kedua hal tersebut berkenaan dengan jumlah waktu yang dicurahkan oleh siswa selama dalam pelajaran berlangsung menurut Kyriacou (2009, hlm. 15). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif tidak bisa dilepaskan dari pembelajaran yang berkualitas karena kualitas hasil belajar itu tergantung pada efektivitas pembelajaran yang terjadi atau diterjadikan dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu ilmu yang diberikan dengan maksud untuk meningkatkan kualitas atau mutu pengajaran dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran matematika juga merupakan ilmu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut James & James (dalam Lestari, 2015, hlm. 109) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika adalah ilmu tentang logika, bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan antara satu dengan lainnya. Selanjutnya Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang isi tujuan pembelajaran Matematika yang menyatakan bahwa kurikulum mata pelajaran Matematika mulai jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah di dalamnya terdapat standar kompetensi, yang salah satu kompetensi dasarnya mengarahkan siswa untuk mampu menggunakan konsep-konsep Matematika dalam menyelesaikan masalah.

Pembelajaran Matematika di sekolah dasar tidak terlepas dari materi operasi hitung, baik operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian maupun pembagian. Dayanti (2021, hlm. 4) mengemukakan bahwa perkalian adalah konsep Matematika utama yang harus diajarkan kepada siswa setelah mereka mempelajari operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Perkalian seringkali digunakan dalam beragam rumus Matematika lainnya untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran matematika. Sesuai dengan salah satu tujuan pembelajaran matematika yang disampaikan sebelumnya yaitu memecahkan masalah.

Masalah matematika menurut Anderson (dalam Suhartono, 2018) mendefinisikan bahwa masalah matematika sebagai situasi atau pertanyaan yang membutuhkan penyelesaian dalam bentuk jawaban yang berupa angka. Selanjutnya menurut Adam dalam (Suhartono, 2018) menjelaskan bahwa masalah matematika sebuah masalah yang disajikan dalam gambar, bentuk kata-kata atau cerita atau disampaikan secara verbal. Dengan demikian, masalah matematika adalah sebuah situasi atau pertanyaan yang bentuknya sangat beragam dan membutuhkan matematika untuk menyelesaikannya.

Menurut Lesh dan Zawojewski (dalam Sabrina, 2019, hlm. 10) menjelaskan bahwa pemecahan masalah matematika adalah proses menafsirkan situasi matematis yang biasanya melibatkan beberapa siklus berulang, mengungkapkan, menguji, dan merevisi masalah matematika, atau memperbaiki kelompok konsep-konsep matematika dari berbagai topik dalam dan luar matematika. Jadi pembelajaran matematika di sekolah tidak hanya ditujukan pada peningkatan kemampuan siswa dalam berhitung tetapi juga pada peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, baik masalah matematika maupun masalah lain yang menggunakan matematika untuk memecahkannya.

Syahrudin (2016, hlm. 11) mengemukakan bahwa dalam menyelesaikan masalah matematika siswa memiliki cara tersendiri dalam memahami, merencanakan, dan menyelesaikan masalah yang diberikan, hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan peserta didik yakni, kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika merupakan proses dimana seseorang dihadapkan pada konsep keterampilan, dan proses matematika untuk memecahkan masalah matematika menurut Roebyanto (2017, hlm. 16). Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan masalah matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan observasi saat kegiatan Kampus Mengajar, dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini beberapa sekolah dasar belum dapat menerapkan pembelajaran yang efektif karena hanya menyampaikan materi melalui sebuah grup komunikasi, kemudian memberikan penugasan karena belum terbiasa dalam melakukan pembelajaran daring. Hal tersebut dapat terlihat bahwa kurang terlibatnya siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran dan menyampaikan materi misalnya dengan menggunakan media, siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamidjojo dalam (Arsyad, 2015) media merupakan bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan

Denisa Salva Mutiara, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UTAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH OPERASI HITUNG PERKALIAN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

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

itu sampai kepada penerima yang dituju. Selanjutnya menurut Arsyad (2015) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat berupa alat dan bahan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dan menyalurkan pesan atau isi pelajaran yang lebih efektif dan mudah dipahami. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar yaitu menggunakan media powerpoint interaktif.

Media powerpoint interaktif memiliki komponen yang dapat merangsang banyak indera baik visual maupun audio melalui berbagai komponen yang tersedia dalam Powerpoint, diantaranya terdapat teks, animasi, gambar, video, dan suara yang dapat digunakan dan dibuat oleh guru. Hal itu selaras dengan definisi media menurut National Education Association (dalam Arsyad (2015) media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca. Sehingga dengan menggunakan media powerpoint interaktif dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran baik secara daring maupun luring (luar jaringan).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara setelah mengikuti kegiatan Kampus Mengajar II, yang ada di salah satu Sekolah Dasar. Peneliti menemukan permasalahan di kelas II terkait pembelajaran matematika, bahwa hampir sebagian besar siswa di sekolah tersebut masih kesulitan dalam memahami konsep materi perkalian dan memecahkan masalah perkalian terutama jika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut terlihat ketika siswa mengikuti ulangan harian yang dilakukan secara langsung di sekolah. Salah satu guru juga mengungkapkan bahwa “Sekolah memang baru berdiri beberapa tahun, kemudian terjadi pandemik Covid-19 yang mengakibatkan pembelajaran kurang efektif bahkan dari segi media kami belum pernah menggunakan. Karena banyak dari kami yang belum terbiasa menggunakan komputer kemudian diharuskan mengajar

Denisa Salva Mutiara, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UTAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH OPERASI HITUNG PERKALIAN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

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

secara daring”. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Oleh karena itu guru dapat lebih bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, sesuai dengan ciri-ciri media powerpoint interaktif menurut Arsyad (2015) yang dapat menambahkan gambar animasi dan audio, dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring, dan dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Maka diadakan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif UTAMA (Ular Tangga Matematika) untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Matematika pada materi perkalian. Hal ini dapat memberikan suasana baru yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dalam penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif utama (ular tangga matematika) untuk siswa kelas II dengan materi operasi hitung perkalian bilangan cacah. Media ini akan membantu siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian. Sehingga nantinya pesan yang disampaikan oleh guru akan dengan mudah dipahami dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dengan demikian, peneliti ini memiliki judul “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif UTAMA Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalah umumnya yaitu Bagaimanakah media powepoint interaktif UTAMA (ular tangga mateatika) yang dapat memecahkan masalah terkait konsep perkalian siswa kelas II Sekolah Dasar?

Adapun rumusan masalah khususnya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain awal media powepoint interaktif UTAMA untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah operasi hitung perkalian

Denisa Salva Mutiara, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UTAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH OPERASI HITUNG PERKALIAN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

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

siswa kelas II Sekolah Dasar?

2. Bagaimanakah hasil pengembangan media powepoint interaktif UTAMA untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah operasi hitung perkalian siswa kelas II Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah operasi hitung perkalian siswa kelas II Sekolah Dasar dengan menggunakan media powepoint interaktif UTAMA?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media powepoint interaktif UTAMA (ular tangga mateatika) yang dapat memecahkan masalah terkait konsep perkalian siswa kelas II Sekolah Dasar.

Tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain awal media powepoint interaktif UTAMA untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah operasi hitung perkalian siswa kelas II Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan tanggapan para ahli mengenai hasil pengembangan media powepoint interaktif UTAMA untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah operasi hitung perkalian siswa kelas II Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah operasi hitung perkalian siswa kelas II Sekolah Dasar dengan menggunakan media powepoint interaktif UTAMA.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak di dunia pendidikan. Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pada pendidikan guru sekolah dasar. Serta

Denisa Salva Mutiara, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UTAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH OPERASI HITUNG PERKALIAN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

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

membuktikan kebenaran teori tentang pemakaian media pembelajaran yang dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa, serta memecahkan masalah siswa (Hamalik dalam Arsyad, 2015b). Sehingga dapat dijadikan referensi untuk pengembangan powerpoint interaktif UTAMA (ular tangga matematika) sebagai media pembelajaran pada materi perkalian.

## **2. Manfaat praktis**

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

### **a. Bagi Siswa**

Dengan adanya powerpoint interaktif UTAMA sebagai media pembelajaran pada materi operasi hitung perkalian siswa kelas II sekolah dasar dapat memberikan pengalaman yang berbeda bagi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

### **b. Bagi Guru**

Powerpoint interaktif UTAMA sebagai media pembelajaran pada materi operasi hitung perkalian siswa kelas II sekolah dasar ini dapat dijadikan referensi, sumber belajar, dan media evaluasi yang dapat digunakan pada pembelajaran secara daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan).

### **c. Bagi Sekolah**

Powerpoint interaktif UTAMA sebagai media pembelajaran pada materi operasi hitung perkalian siswa kelas II sekolah dasar ini dapat dijadikan sebagai alat peraga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### **d. Bagi Peneliti**

Dengan adanya pengembangan powerpoint interaktif UTAMA sebagai media pembelajaran pada materi operasi hitung perkalian siswa kelas II sekolah dasar, dapat menambah wawasan peneliti mengenai media pembelajaran, dapat dijadikan referensi ketika kelak sudah menjadi pendidik, dan mempersiapkan diri untuk menjadi guru yang kreatif serta inovatif.

Denisa Salva Mutiara, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UTAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH OPERASI HITUNG PERKALIAN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

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





