

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang paling dasar dan berpengaruh dalam kemajuan dan keberlangsungan hidup manusia. Tanpa pendidikan, manusia akan sulit untuk dapat berkembang sesuai dengan cita-cita, bahagia dan sejahtera sesuai dengan konsep pandangan hidup. Pendidikan mencakup proses pembelajaran keterampilan, pengetahuan, dan kebiasaan yang berubah dari satu tahap ke tahap yang lainnya. Trahati (dalam (Resal dkk. 2022) mengemukakan pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram untuk membangun kepribadian yang baik dan mengembangkan kemampuan yang sudah dimilikinya untuk mencapai tujuan hidup tertentu. Belajar merupakan suatu upaya yang digunakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan.

Belajar menyebabkan adanya perubahan perilaku pada seseorang yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut (Faridatus & Ilma, 2020) belajar adalah proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Faridatus (2020) juga mendefinisikan belajar adalah perubahan perilaku relatif tetap yang dihasilkan oleh pengalaman masa lalu atau dari pembelajaran. Seseorang memperoleh pengalaman belajar melalui interaksi dengan lingkungan, baik yang direncanakan maupun tidak direncanakan dan menghasilkan perubahan. Komponen pendukung yang menjadi ciri khas adanya suatu proses interaktif yang edukatif diperlukan dalam proses pembelajaran antara siswa dan guru (Hanafy, 2018). Materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, media pembelajaran metode pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran adalah contoh dari komponen tersebut (Sanjaya dalam Purbaningsih, 2019). Pada kegiatan pembelajaran, terjadi proses transfer ilmu berupa materi pembelajaran yang dilakukan

guru kepada peserta didik. Salah satunya adalah transfer materi pembelajaran yang dilakukan guru pada mata pelajaran matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran dan komponen dari serangkaian muatan pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Siagian (dalam Nursafitri, 2018) menjelaskan bahwa matematika adalah mata pelajaran penting karena matematika mampu mengembangkan kesadaran siswa tentang nilai-nilai yang mendasar. Kurikulum 2013 menyatakan tujuan pembelajaran matematika adalah untuk (1) mencapai hasil belajar yang tinggi; (2) menumbuhkan karakter siswa; (3) meningkatkan kemampuan intelektual siswa, khususnya kemampuan tingkat tinggi; (4) membentuk kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara sistematis; dan (5) melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide, khususnya dalam penulisan karya ilmiah. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37 menyebutkan pelajaran matematika merupakan pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan menengah, maka dari itu matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang penting karena setiap konsep dasarnya saling berkaitan baik dengan pelajaran lain maupun pada lingkungan sehari-hari yang berperan dalam kehidupan.

Namun tidak dapat dipungkiri meskipun peranan matematika menjadi hal yang penting, nyatanya yang terjadi lapangan kompetensi matematika siswa Sekolah Dasar masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil survei dari Kemendikbud melalui program INAP yang dilaksanakan pada tahun 2016, dengan hasil di Indonesia sekitar 77,13 persen siswa SD memiliki kompetensi matematika rendah, 20,58 persen memiliki kompetensi matematika yang cukup, dan hanya 2,29 persen yang memiliki kompetensi matematika yang baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa/siswi Indonesia masih rendah dalam penguasaan materi matematika. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di SD Negeri 30 Tanjungpandan, penyebab rendahnya penguasaan materi matematika

siswa Sekolah Dasar disebabkan karena masih banyaknya siswa yang menanggapi matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Selain itu hal ini disebabkan karena masih kurangnya peranan guru dalam menggunakan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika, dan guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga siswa menjadi bosan dalam belajar. Oleh karena itu diperlukannya peningkatan kualitas pembelajaran.

Peningkatan kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa komponen pendidikan. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru berperan sebagai fasilitator untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, mendorong serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar. Dalam hal ini, materi pembelajaran tidak lengkap jika tanpa disampaikan dengan media pembelajaran. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang efisien, efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dalam memudahkan proses belajar media pembelajaran digunakan sebagai perantara. Alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran yaitu alat hubung yang memberikan kemudahan dalam kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efisien dan efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran sangat membantu siswa untuk menumbuhkan minat belajar. Selain itu, media pembelajaran bisa menyampaikan pemahaman kepada siswa yang lebih jelas mengenai materi pembelajaran agar hasil belajar dapat semakin tinggi (Arsyad dalam Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) Peranan guru sebagai pengajar atau orang yang menyampaikan materi pembelajaran memerlukan media agar keefektifan dan keefisienan pembelajaran dapat terlaksana (Huda, 2020). Di era teknologi saat ini, penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan pembelajaran menjadi hal perlu dilakukan karena dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, membantu peserta didik bekerja

melalui konsep, dan membantu meningkatkan kesadaran berpikir kritis siswa. Pada saat ini peserta didik merupakan generasi yang akrab dengan teknologi digital hal ini dibuktikan oleh banyaknya siswa yang ahli dalam menggunakan komputer, gawai, dan internet. Tren teknologi digital dalam pendidikan mempengaruhi pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu guru harus memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Namun, walaupun dengan berkembangnya tren teknologi, guru tidak serta merta melupakan media pembelajaran berbentuk konvensional, termasuk saat dalam pembelajaran matematika.

Peranan media konvensional didalam pembelajaran matematika juga penting, sebab media pembelajaran berbentuk konvensional dapat membantu siswa memahami materi matematika yang bersifat abstrak. Jika media pembelajaran matematika hanya disajikan dengan bentuk digital, maka siswa hanya bisa membayangi bagaimana cara mengerjakan konsep matematika yang bersifat abstrak tersebut. Menurut Murwani (dalam Suwondo, 2021) dengan adanya media pembelajaran konvensional, materi matematika yang abstrak disajikan kedalam bentuk yang nyata sehingga siswa dapat lebih memahami materi matematika. Umumnya siswa akan merasa senang pada mata pelajaran matematika ketika menemui materi yang konkrit, sederhana serta mudah dalam penyelesaiannya. Ketika siswa dihadapkan pada materi matematika yang berhubungan dengan rumus dan penalaran yang tinggi, peserta didik cenderung mudah menyerah sebelum mencoba dan timbulah anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kemampuan pemahaman siswa pada konsep matematis.

Pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat ditingkat Sekolah Dasar perlu menjadi perhatian, sebab Pengetahuan siswa pada bilangan di materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat menjadi acuan dalam menyelesaikan masalah (Carol dan Susan,

2000). Beberapa hasil penelitian tentang kajian materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Pada penelitian yang dilakukan oleh Untari (2013) di SDN Kulawaru Kulon dengan menggunakan Tes pratindakan menunjukkan bahwa siswa masih memiliki pemahaman yang buruk tentang konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, dari 14 orang siswa yang mengikuti tes menunjukkan bahwa sebanyak 6 orang yang memiliki nilai mencapai KKM dan sebanyak 8 orang yang belum mencapai KKM. Jika dipersentasekan terdapat 57,15% siswa yang belum tuntas dan 42,85% keseluruhan siswa yang dinyatakan tuntas. Selain penelitian yang dilakukan oleh Untari (2013), juga dilakukan penelitian tentang kajian materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat oleh Nurdyansyah (2019) di MI Nurul Huda dengan hasil rata-rata nilai tes peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang hanya mencapai 65,9.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melaksanakan kegiatan observasi pada siswa kelas VI SD Negeri 30 Tanjungpandan, didapatkan hasil yaitu pada saat guru menyampaikan materi pada pembelajaran matematika tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas VI, guru hanya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah saja dan kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga siswa menjadi bosan dalam belajar yang berdampak pada hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 30 Tanjungpandan pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan persentase sebanyak 70% siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM Sekolah dan 30% siswa di kelas yang mendapatkan nilai diatas KKM sekolah yaitu 75. Agar hasil belajar siswa dapat meningkat, dibutuhkan media pembelajaran inovatif dan interaktif yang dapat membantu mengembangkan

pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa Amir (dalam irianto, 2021).

Dengan berkembangnya zaman, guru didorong untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan berkualitas. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *Spinning Wheel Number* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI Sekolah Dasar. Media *Spinning Wheel Number* yang dikembangkan oleh peneliti memiliki dua versi, yaitu versi digital dan versi konvensional. Menurut Khairunisa (dalam Gusdiana dkk., 2020) media *Spinning Wheel Number* adalah media pembelajaran berbentuk roda yang dibagi menjadi beberapa sektor atau bagian dan dapat diputar

Alasan peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel Number* adalah karena media ini menarik untuk dikembangkan dan media ini mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas VI. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan siswa menjadi senang dalam belajar materi bilangan bulat sehingga didapatkan hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Spinning Wheel Number* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”. Dengan adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan hasil belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat meningkat.

## 1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan judul diatas, maka disusunlah rumusan masalah umum yaitu “bagaimana pengembangan media *Spinning Wheel Number* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI sekolah dasar.”

Untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah umum, maka disusunlah rumusan masalah khusus, yaitu:

1. Bagaimana desain awal pengembangan media *Spinning Wheel Number* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada

bidang kajian penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas VI sekolah dasar?

2. Bagaimana hasil validasi media *Spinning Wheel Number* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada bidang kajian penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas VI sekolah dasar?
3. Bagaimana media *Spinning Wheel Number* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada bidang kajian penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas VI sekolah dasar?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan menerapkan media *Spinning Wheel Number* pada materi matematika bidang kajian penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas VI sekolah dasar?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media *Spinning Wheel Number* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI sekolah dasar.

Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan desain awal pengembangan media *Spinning Wheel Number* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada bidang kajian penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas VI sekolah dasar
2. Mendeskripsikan hasil validasi media *Spinning Wheel Number* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada bidang kajian penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas VI sekolah dasar
3. Mendeskripsikan media *Spinning Wheel Number* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada bidang kajian penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas VI sekolah dasar

4. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar dengan menerapkan media *Spinning Wheel Number* pada materi matematika bidang kajian penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas VI sekolah dasar

#### 1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat dijadikan sumber keilmuan bagi pembaca mengenai media *Spinning Wheel Number* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI sekolah dasar. Lebih lanjut manfaat penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian lain yang akan mengembangkan media *Spinning Wheel Number* atau melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis. Selain itu diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi referensi dalam menambah wawasan mengenai bahan ajar digital Matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

##### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat Praktis diantaranya:

##### 1. Bagi Peserta didik

- a) Meningkatkan hasil belajar Matematika siswa dengan adanya pengembangan media *Spinning Wheel Number*.
- b) Menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.

##### 2. Bagi Guru

- a) Sebagai acuan dalam mengembangkan media berbentuk digital mata pelajaran matematika pada bidang kajian penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat
- b) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai perbaikan kualitas pembelajaran selanjutnya.
- c) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk mengembangkan media pembelajaran digital lainnya yang berkaitan dengan mata pelajaran Matematika.



### 3. Bagi Sekolah

- a) Meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah.
- b) Meningkatkan prestasi akademik siswa dan kualitas guru di Sekolah.

#### 1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I berisi uraian mengenai pendahuluan. Bagian awal menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II berisi tentang landasan teori Matematika, Media Pembelajaran, Media Digital, Media *Spinning Wheel Number*, dan Hasil Belajar.
3. BAB III membahas mengenai metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan analisis data.
4. BAB IV membahas temuan dan pembahasan dari penelitian ini. Untuk menjawab rumusan masalah, pada bab ini memaparkan temuan dan pembahasan terkait desain awal, hasil validasi media, media *spinning wheel number*, dampak penggunaan media *spinning wheel number*, dan keterbatasan penelitian.
5. BAB V berisi tentang simpulan dari penelitian ini berdasarkan temuan dan pembahasan dari BAB IV dan terdapat rekomendasi untuk pembaca.