

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika diberikan kepada siswa di setiap jenjang pendidikan. Tujuan pembelajaran matematika yaitu agar siswa terampil dalam bidang studi matematika. Selain terampil dalam bidang studi matematika siswa juga harus bisa menerapkan ilmu-ilmu matematika sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari untuk hidup di tengah-tengah masyarakat dimana ia tinggal. Mata pelajaran matematika adalah salah satu bidang studi yang ada pada setiap jenjang pendidikan. Matematika menurut Susanto (2016: 183) merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol dan terlebih dahulu harus memahami konsep sebelum memanipulasi simbol-simbol. Kebutuhan aplikasi matematika menurut Susanto (2016: 185) tidak hanya untuk keperluan sehari-hari tetapi dibutuhkan juga untuk menunjang dunia kerja serta mendukung kebutuhan perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu, matematika merupakan bidang studi yang harus dikuasai dengan baik oleh peserta didik terutama dimulai sejak usia sekolah dasar.

Pada pembelajaran matematika di kelas II SDN 2 Singaparna berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 17 Januari 2019 terdapat beberapa hambatan dalam pembelajaran materi konsep nilai tempat bilangan. Hambatan tersebut yaitu ketika guru mengajarkan konsep nilai tempat bilangan, siswa kurang memahami materi tersebut sehingga guru harus menjelaskan secara berulang-ulang terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar. Nilai rata-rata keseluruhan siswa dari 32 orang pada pembelajaran konsep nilai tempat bilangan di kelas II yaitu mencapai 75,75. Selain itu, guru mengalami hambatan dalam membuat media pembelajaran

yaitu guru kesulitan dalam menuangkan ide-ide untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan dapat memfasilitasi berbagai macam gaya belajar siswa sehingga media yang dibuat betul-betul cocok bagi siswa dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Guru mengalami keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran yang membutuhkan waktu lama dan materi yang akan disampaikan banyak tidak hanya materi konsep nilai tempat bilangan saja maka guru dalam menggunakan media pada saat pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran yang seadanya. Saat ini guru dalam mengajarkan materi konsep nilai tempat bilangan di kelas II SDN 2 Singaparna hanya menggunakan media pembelajaran seadanya dengan cara memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Contohnya ketika mengajarkan konsep nilai tempat bilangan guru menggunakan media gambar, batu, korek api, atau lidi sebagai benda konkrit dalam pembelajaran. Respon siswa dalam pembelajaran konsep nilai tempat bilangan ada yang aktif ada juga yang masih belum aktif walaupun dalam pembelajaran menggunakan media.

Permasalahan tersebut apabila tidak secepatnya teratasi akan berdampak pada prestasi belajar siswa dan menghambat pada materi pembelajaran selanjutnya seperti pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan. Sebelum mempelajari materi operasi penjumlahan dan pengurangan maka siswa harus memahami nilai tempat bilangan terlebih dahulu untuk menjumlahkan angka yang termasuk ke dalam ratusan, puluhan, dan satuan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hudojo dalam Sundayana (2016: 29) bahwa:

Dalam proses belajar matematika, prinsip belajar harus terlebih dahulu dipilih, sehingga sewaktu mempelajari matematika

dapat berlangsung dengan lancar, misalnya mempelajari konsep B yang didasarkan pada konsep A. Tanpa memahami konsep A, tidak mungkin orang itu memahami konsep B. Ini berarti mempelajari matematika haruslah bertahap dan berurutan serta didasarkan pada pengalaman belajar yang lalu.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, dan menyenangkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran layang-layang bilangan juga dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi konsep nilai tempat bilangan.

Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran layang-layang bilangan. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6* pada konsep nilai tempat bilangan di SDN 2 Singaparna.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa kurang memahami materi konsep nilai tempat bilangan sehingga guru harus menjelaskan materi tersebut secara berulang-ulang sampai siswa mengerti terutama bagi anak yang mengalami kesulitan belajar. Hal ini dibuktikan dengan nilai prestasi belajar rata-rata dari jumlah siswa sebanyak 32 orang pada pembelajaran konsep nilai tempat bilangan hanya mencapai 75,75.
2. Pada pembelajaran konsep nilai tempat bilangan guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya dan memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar seperti gambar, kelereng, korek api, dll.

3. Guru mengalami hambatan dan keterbatasan dalam membuat media pembelajaran. Guru mengalami hambatan dalam membuat media yaitu guru kesulitan dalam menuangkan ide-ide untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan dapat memfasilitasi berbagai macam gaya belajar siswa sehingga media yang dibuat betul-betul cocok bagi siswa dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Guru mengalami keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran yang membutuhkan waktu lama dan materi yang akan disampaikan banyak tidak hanya materi konsep nilai tempat bilangan saja maka guru dalam menggunakan media pada saat pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran yang seadanya dengan cara memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar.
4. Respon siswa dalam pembelajaran konsep nilai tempat bilangan ada yang aktif dan ada yang masih belum aktif walaupun dalam pembelajaran menggunakan media.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, permasalahan yang harus diatasi dalam penelitian ini yaitu dengan pengembangan media pembelajaran layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6* pada konsep nilai tempat bilangan. Pembatasan masalah pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada:

1. Pengembangan media pembelajaran layang-layang bilangan untuk mengenalkan nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan. Selain itu, untuk mengajarkan menentukan nilai tempat, menguraikan nilai tempat, menentukan

nilai bilangan, menguraikan nilai bilangan, dan menyatakan lambang bilangan berdasarkan nilai tempat.

2. Menguji kelayakan dan efektivitas media pembelajaran layang-layang bilangan.
3. Uji kelayakan dan uji efektivitas media dilakukan dengan cara validasi desain oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Produk diuji cobakan dengan cara uji satu-satu, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6* pada konsep nilai tempat bilangan di SDN 2 Singaparna?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6* pada konsep nilai tempat bilangan di SDN 2 Singaparna?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pada penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6* pada konsep nilai tempat bilangan di SDN 2 Singaparna.

2. Untuk menguji efektivitas media pembelajaran layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6* pada konsep nilai tempat bilangan di SDN 2 Singaparna.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dengan diadakannya penelitian ini dapat memberikan manfaat bertambahnya ilmu pengetahuan yaitu dapat menemukan dan mengembangkan media pembelajaran baru yang lebih efektif bagi siswa dalam materi konsep nilai tempat bilangan pada mata pelajaran matematika.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat lebih memahami materi konsep nilai tempat bilangan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan dapat membuat siswa aktif serta lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Guru

Bagi guru dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan dan kesulitan belajar yang ditemukan di lapangan pada pembelajaran. Selain itu, dapat membantu guru dalam menemukan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada saat mengajar kepada peserta didik dan dapat membuat guru lebih termotivasi untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Dengan demikian, tujuan pembelajaran pada mata pelajaran matematika di kelas II dapat tercapai dengan maksimal.

4. Bagi Institusi/Lembaga

Melalui penelitian ini institusi pendidikan dapat mengembangkannya ke dalam penelitian yang lebih detail sebagai bahan referensi dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan siswa pada mata pelajaran matematika sehingga hasil yang diharapkan lebih optimal.

