

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern saat ini. Tidak hanya itu, aplikasi matematika sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia sehari-hari. Oleh karena itu, matematika merupakan mata pelajaran yang wajib sejak usia sekolah dasar. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa bahwa pembelajaran matematika sangat sulit, tidak menyenangkan bahkan momok yang menakutkan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Karlimah, dkk (2019) menjelaskan kemampuan konsep operasi hitung penjumlahan bilangan cacah pada siswa sekolah dasar di kelas satu masih belum optimal. Adanya temuan dari hasil penelitian tentang kesalahan siswa dalam penggunaan nilai tempat merupakan informasi penting bagi para guru, sehingga menjadi bahan evaluasi untuk proses pembelajaran.

Marti dalam Sundayana (2016: 2) “mengemukakan bahwa meskipun matematika memiliki kesulitan tertentu namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan kehidupan sehari-hari”. Objek matematika yang abstrak menjadi salah satu kendala kesulitan siswa dalam memahami materi matematika. Sehingga siswa masih menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Anggapan ini membuat minat siswa dalam belajar matematika menjadi rendah. Dalam kondisi semacam ini, guru tidak boleh mengabaikan peran media pembelajaran. Harus diakui bahwa media pembelajaran memiliki kontribusi positif dalam membantu siswa untuk memahami materi matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret.

Ada banyak media yang bisa membantu dalam proses pembelajaran seperti gambar, audio, video dan multimedia. Saat ini media berbasis ICT (*information and Communication Technology*) memang sedang menjadi *issue* dunia pendidikan. Hal tersebut dijelaskan juga dalam Hidayatulloh, dkk (2011: 4) mengemukakan bahwa adanya *workshop National Training Programme For Teacher Educators On ICT-Pedagogy Integration* yang diadakan oleh APEID, UNESCO dan SEAMEOLEC pada tahun 2006 di Jakarta mengindikasikan pentingnya pengintegrasian keterampilan TIK/ICT dengan keterampilan mengajar agar menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif dan menyenangkan.

Pentingnya penggunaan ICT dalam literasi matematika juga disampaikan dalam PRISMA, (prosiding seminar nasional matematika) 2018 menjelaskan bahwa penggunaan ICT dalam literasi matematika sangat penting sesuai dengan tujuan literasi matematika yaitu menganalisa, memecahkan serta menginterpretasikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari. Artinya, penggunaan media dalam matematika merupakan hal yang penting karena dapat membantu siswa memahami materi dalam pembelajaran. Selain itu juga dapat memotivasi untuk mempelajari materi selanjutnya.

Berdasarkan hasil wawancara pada September 2020 dengan ibu Yati Nurhayati, S.Pd.SD sebagai guru kelas I SDN II Linggasirna, terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran matematika konsep penjumlahan. Adapun kendala tersebut yaitu siswa kurang memahami konsep penjumlahan. Hal tersebut terbukti dengan nilai matematika siswa yang masih dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimum) sebesar 70,59 dari 72. Kesulitan pada materi penjumlahan diantaranya menguasai konsep penambahan benda dan menghitung jumlah benda. Dalam proses pembelajaran materi penjumlahan, guru hanya menggunakan media berbantuan gambar dan metode ceramah saja. Hal ini membuat minat siswa dalam belajar materi penjumlahan dirasa kurang karena respon siswa terhadap pembelajaran

cenderung pasif. Apabila permasalahan tersebut tidak segera diatasi maka akan berpengaruh terhadap prestasi siswa.

Mengantisipasi kendala tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran taman penjumlahan berbantuan *articulate storyline 3*. Media ini berisi menu video animasi tentang konsep penjumlahan serta menu *games/kuis*. *Articulate storyline 3* merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media presentasi dan menyampaikan informasi. *Articulate storyline 3* juga menyediakan fitur *flash* dalam pembuatan animasi namun memiliki tampilan simple seperti *power point*. Selain itu, terdapat juga berbagai macam *template* yang bisa digunakan untuk membuat media interaktif terutama untuk membuat soal latihan maupun soal tes. Media pembelajaran yang dihasilkan oleh *software Articulate storyline 3* pada penelitian ini termasuk ke dalam jenis media audio-visual.

Pembelajaran dengan menggunakan media taman penjumlahan diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami penjumlahan. Hal itu dikarenakan media taman penjumlahan merupakan media berjenis audio-visual. Sesuai dengan landasan teori Edgar Dale dalam Zainiyati (2017: 171) dengan kerucut pengalaman mengemukakan kemampuan manusia memperoleh ilmu pengetahuan atau pengalaman belajar seseorang melalui indera penglihatan sebanyak 75%, pendengaran 13% dan sisanya melalui indera lainnya. Selain itu, video animasi yang tertera didalam media taman penjumlahan diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep penjumlahan secara lebih kongkret dan berkesan menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan teori Jean Piaget dalam Suhada (2017: 31) mengemukakan bahwa siswa kelas satu sekolah dasar termasuk ke dalam tahap berpikir kongkret. Penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual merupakan penerapan ICT dalam matematika yang sebelumnya dijelaskan dalam PRISMA, (prosiding seminar nasional matematika) 2018 sangat penting sesuai dengan tujuan literasi matematika.

Berdasarkan hal ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran taman penjumlahan. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan media pembelajaran taman penjumlahan berbantuan *articulate storyline 3* pada konsep penjumlahan di kelas I SDN II Linggasirna.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit.
2. Siswa kurang memahami materi konsep penjumlahan.
3. Minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah.
4. Dalam pembelajaran matematika konsep penjumlahan guru hanya menggunakan media seadanya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, permasalahan yang harus diatasi dalam penelitian ini yaitu dengan pengembangan media pembelajaran taman penjumlahan berbantuan *articulate storyline 3* pada konsep penjumlahan. Pembatasan masalah pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada:

1. Pengembangan media pembelajaran taman penjumlahan berbantuan *articulate storyline 3* untuk mengenalkan penjumlahan, menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan.
2. Menguji kelayakan dan efektivitas media pembelajaran taman penjumlahan berbantuan *articulate storyline 3* untuk kelas I SDN II Linggasirna pada Tema 5 Pengalamanku, subtema 4 materi penjumlahan.

3. Uji kelayakan dan uji efektivitas media dilakukan dengan cara validasi desain oleh ahli media, ahli materi dan guru. Produk diujicobakan 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 taman penjumlahan berbantuan *articulate storyline 3* pada konsep penjumlahan di kelas I SDN II Linggasirna?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran taman penjumlahan *articulate storyline 3* pada konsep penjumlahan di kelas I SDN II Linggasirna?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran taman penjumlahan berbantuan *articulate storyline 3* pada konsep penjumlahan di kelas I SDN II Linggasirna.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran taman penjumlahan berbantuan *articulate storyline 3* pada konsep penjumlahan di kelas I SDN II Linggasirna.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dengan diadakannya penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam menemukan dan mengembangkan media pembelajaran konsep penjumlahan pada mata pelajaran matematika.

2. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan positif dan upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran berbasis IT sebagai media alternatif di sekolah dasar.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan dapat lebih memahami materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

4. Bagi Program Studi

Diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak jurusan dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa prodi PGSD.

