**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Pendidikan bagi kehidupan manusia diera global seperti saat ini menjadi kebutuhan yang amat menentukan bagi masa depan seseorang dalam kehidupannya, yang menuntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih serta mengharuskan seseorang menguasai dan memahami berbagai disiplin ilmu agar dapat mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih. Kemampuan berpikir yang diperlukan pada era globalisasi adalah terkait proses berpikir yang melibatkan berpikir konkret (faktual) hingga berpikir abstrak tingkat tinggi yang dikenal dengan metakognisi (Philips, 2008) Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting. Inti dari kegiatan pendidikan adalah kegiatan belajar-mengajar, cara siswa mengikuti kegiatan belajar-mengajar dan hasilnya akan terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa.

Adapun tugas pendidik dalam proses pembelajaran yaitu (1) pendidik yaitu mengajar dan mendidik yang berarti mengembangkan ilmu pengetahuan kepada siswa atau yang disebut kegiatan transfer ilmu (2) pengajar yaitu membantu siswa dalam belajar pada sesuatu yang belum diketahui (3) pembimbing yaitu membimbing dan mengarahkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (4) pengarah yaitu guru mendengarkan dan mengarahkan siswa dalam memecahkan masalah yang dialami siswa (5) pelatih yaitu untuk membantu siswa baik dalam keterampilan mootorik maupun intelektual (6) penilai yaitu mengevaluasi dan

menilai hasil belajar siswa (Daryanto,2014)

1

Para guru dituntut agar mampu menggunakan media yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa media tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Selain itu, disamping mampu menggunakan media yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilannya membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Pembelajaran efektif dapat berlaku jika guru mampu memanfaatkan sumber dan media pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulumnya (Akbar, 2013). Lain hal dengan (Sari, 2019) mengemukan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa.

Pemilihan media ini harus mendapatkan perhatian sebab fungsi media sangat strategis dalam pengaplikasian pembelajaran. Pembelajaran akan menarik serta mudah dipahami oleh siswa jika guru merancang media secara cermat dan dapat menggunakan sesuai dengan fungsinya. Media pembelajaran sangat banyak jenisnya, dan mempunyai ciri yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru perlu tahu karakteristik dari masing-masing media sehingga bisa memilih media yang sinkron untuk suatu pembelajaran tertentu. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media konvensional. Media konvensional adalah media yang didesain oleh

tangan manusia sendiri yang dapat membantu siswa untuk memahami materi atau pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang *rill* atau nyata, peserta didik mendapatkan kesempatan dalam pelajaran yang berisi tentang aspek-aspek perkembangan fisik, emosi, sosial dan kognitif. Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena dapat dikatakan bahwa media berasal dari pengalaman. Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan sangat mempengaruhi pemahaman siswa juga motivasi siswa dengan cara menghadirkan media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media. Sebagian siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan, dengan adanya fenomena ini perlu adanya tindakan seperti penggunaan media pembelajaran agar siswa tidak merasa takut dan kesulitan lagi dalam belajar matematika. Seperti yang diketahui bahwa matematika merupakan ilmu pasti yang bisa dikatakan menjadi induk ilmu dari segala ilmu pengetahuan (Fathani, 2009). Meskipun matematika merupakan ilmu yang sangat penting, namun seringkali dipahami dengan cara yang salah. Ilmu matematika sering sekedar dipahami sebagai rumus-rumus yang kebanyakkan siswa kurang menyukai. Materi perkalian merupakan bagian dari mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Sebagian siswa SD di kelas IV masih mengalami kesulitan dalam mempelajari materi tentang perkalian, hal ini dikarena penyampaian konsep perkalian oleh guru masih disajikan dalam bentuk sederhana menggunakan sempoa dan tidak menggunakan media yang dapat membantu siswa dalam

memahami pembelajaran tersebut. Dan hal ini merupakan salah faktor penyebab hasil belajar siswa tidak meningkat.

Dengan demikian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa-siswi mengerti dengan materi yang disampaikan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar Matematika adalah media tabel perkalian pintar (takalintar) . Media tabel perkalian pintar merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar peserta didik. Dengan menggunakan media tabel perkalian pintar (takalintar) akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi peserta didik untuk mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan keterampilan. Jadi, dengan media, hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model, sehingga peserta didik dapat belajar dengan alat yang lebih konkrit.

Penggunaan media tabel perkalian pintar (takalintar) diharapkan hasil pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran akan berlangsung dengan adanya interaksi antara guru dan peserta didik secara langsung dengan menggunakan alat bantu benda yang nyata dapat dilihat oleh seluruh peserta didik. Proses kegiatan tersebut tidak hanya guru yang memberikan penjelasan melalui benda nyata tersebut tetapi peserta didikpun ikut serta dalam proses pembelajaran. Dengan media tabel perkalian pintar (takalintar) siswa akan lebih berperan aktif dan mencoba sendiri sehingga tidak hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik untuk memecahkan persoalan, berfikir kritis, dan

bermakna hingga mereka dapat mengingat ingat dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan di kelas IV SD terdapat berbagai masalah pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu, dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung Kurangnya penggunaan media di dalam kelas yang menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran, siswa hanya menggunakan bahan ajar cetak sebagai sumber belajar dan sempoa sebagai media ajar, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran sehingga tidak memahami konsep perkalian. Sehingga dengan permasalahan di atas menyebabkan siswa kurang menguasai dan memahami materi yang disampaikan guru, karena penggunaan media ini sangat berpengaruh besar terhadap semangat dan motivasi dalam belajar, dan juga siswa akan mudah memahami materi yang di sampaikan. Pada kenyataannya ditemukan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran yang variatif.

Dengan adanya permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu peneliti mengangkat judul,

”Pengembangan Media Tabel Perkalian Pintar (Takalintar) Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 105338 Denai Kuala“ menggunakan metode pengembangan *Research And Development* (R&D) yang mana dalam pengembangannya menggunakan model ADDIE pada tabel perkalian pintar (takalintar) agar membantu peserta didik dalam proses pembelajaran matematika materi perkalian, sehingga membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang sampaikan guru.

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari paparan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah

1. Kurangnya penggunaan media di dalam kelas yang menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran.

2. Siswa hanya menggunakan bahan ajar cetak sebagai sumber belajar dan sempoa.

3. Siswa kurang memahami materi perkalian yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasikan di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan media tabel perkalian pintar (takalintar) pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 105338 Denai Kuala

**1.4 Rumusan Masalah**

Agar pelaksanaan penelitian lebih terarah sesuai dengan tujuan yang diinginkan, maka permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi harus dirumuskan secara tegas dan jelas. Untuk itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana kelayakan hasil media media tabel perkalian pintar (takalintar)

sebagai media pembelajaran pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri

105338 Denai Kuala?

**1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: Mendeskripsikan kelayakan, yang dihasilkan dari pengembangan media tabel perkalian pintar (takalintar) pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 105338 Denai Kuala

**1.6 Spesifikasi Produk**

Media Tabel Perkalian pintar adalah media yang digunakan dalam pembelajaran matematika materi perkalian bilangan bulat. Takalintar adalah sebuah alat peraga

pembelajaran matematika yang berbentuk triplek. Takalintar bertujuan untuk memudahkan siswa dalam melakukan pengoprasian perkalian. Peranan pokok dari alat peraga takalintar dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan para minat siswa. Bentuk takalintar:

1. Berbentuk persegi atau persegi panjang

2. Mempunyai 4 kolom dan 4 baris

3. Baris pertama adalahs satu kotak kosong, 2 kotak yang nntinya akan diisi dengan angka dengan angka yang akan dikalikan dan satu kotak berlambang ( X )

4. Baris kotak kedua sampai ketiga merupakan kotak hasil

5. Kotak hasil perkalian dua bilangan dibatasin dengan garis diagonal dan satu kotak nantinya akan diisi dengan angka yang sudah dikalikan.

6. Di baris ke empat terdapat satu kotak kosong, 2 kotak hasil .

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama | Bahan | Ukuran |
| 1 | Background | Papan/Triplek | 60 x 40 cm |
| 2 | Warna | Cat | Disesuaikan |
| 3 | Angka | Origami | 2 x 3 Cm |
| 4 | Gantungan keras | Jarum gantungan | - |
| 5 | Pembatas kolom | Spidol | - |

**1.7 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Secara teoretis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti, khususnya mengenai teori-teori yang berhubungan dengan media pembelajaran.

b. Secara praktis

Bagi sekolah

Dapat menjadi sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan melalui media tabel perkalian pintar (takalintar) dalam menunjang kegiatan belajar mengajar siswa sehingga tercapainya perkembangan belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung

Bagi guru

Sebagai bahan untuk menggunakan pengembangan media dalam memudahkan proses mengajar serta menambah kreatifitas guru dalam mengajar pada masa yg akan datang.

Bagi siswa

Membantu peserta didik kelas IV SD Negeri 105338 Denai Kuala khususnya pada pembelajaran matematika yaitu dalam menggunakan media tabel perkalian pintar (takalintar) dan memahami pembelajaran.

Bagi peneliti

Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan mengenai pengembangan media khususnya pengembangan media tabel perkalian pintar (takalintar) dan sebagai acuan penulisan tugas akhir guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.