

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang tentang sistem pendidikan No.20 tahun 2003, fungsi pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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. Siagian (2016) Mengatakan bahwa pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan pembelajaran agar para peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi diri, sehingga memiliki keimanan religius, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, moral yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka dan masyarakat

Pendidikan memiliki arti kehidupan, yang menunjukkan bahwa pendidikan mencakup seluruh pengetahuan yang diperoleh sepanjang hidup di berbagai tempat dan situasi yang berdampak positif bagi perkembangan setiap individu, Pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Menurut (Azis, 2019) Pengajaran merupakan proses kegiatan mengajar dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun, pengajaran yang diberikan terhadap peserta didik tidak hanya dari Pendidikan formal yang dilaksanakan dalam pembelajaran, namun fungsi keluarga dan masyarakatlah yang sangat penting dalam menjadi sebuah wadah dalam pembinaan yang dapat membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman.

Menurut Rahman et al (2022) pendidikan memiliki arti sebuah sekolah. Sistem ini berlaku untuk seseorang yang berstatus sebagai murid atau peserta didik di dalam sebuah sekolah. Pendidikan merupakan segala efektivitas yang dilakukan oleh suatu lembaga kepada peserta didik yang

diharapkan mereka dapat memiliki sebuah kompetensi yang baik dan jiwa yang memiliki kesadaran penuh terhadap ikatan dan permasalahan sosialnya, dalam proses pembelajaran di sekolah terdapat batasan masa belajar yang berbeda untuk mengikuti aktivitas belajar mengajar.

Salah satu unsur dari lahirnya generasi emas yang dapat mempengaruhi dan mewujudkan generasi ekonomi bangkit yaitu salah satunya dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) dimulai dari kalangan anak-anak hingga manula, salah satu upaya untuk meningkatkan mutu peserta didik pada tingkat rendah melalui bidang pendidikan dasar siswa dalam bidang matematika Tahapan yang terlibat dalam tindakan tertentu antara lain adalah tingkat intelektual siswa sekolah dasar yang termasuk dalam tahapan oprasional konkret sebab logika berpikirnya didasarkan pada manipulasi fisik suatu benda.

Pembelajaran matematika bukan sekedar berhitung pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas siswa pada awal pembelajaran matematika di sekolah dasar berfokus pada penguatan konsep-konsep yang berkaitan dengan operasi aritmatika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Siswa menggunakan pengetahuannya tentang bilangan dan konsep matematika untuk menemukan sebuah solusi yang tepat, matematika merupakan mata pelajaran yang perlu diajarkan dan dipahami oleh siswa sekolah dasar. Mengutip pendapat Hudoyo (Ruqoyyah, 2021) mengemukakan bahwa matematika dapat didefinisikan kedalam beberapa pengertian yaitu:

1. Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis,
2. Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan perhitungan,
3. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logic dan ada hubungannya dengan bilangan,
4. Matematika adalah fakta-fakta kuantitatif dan masalah ruang dan bentuk,

5. Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logika,

6. Matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.

Dalam proses belajar matematika, setiap konsep abstrak harus perlu diperkuat agar konsep tersebut dapat melekat di ingatan siswa. Dalam sebuah konsep abstrak diperlukan proses pembelajaran yang menguatkan pemahaman tidak hanya sekedar menghafal dan mengingat fakta saja karena siswa sangat mudah lupa, Sesuai dengan teori psikologi daya yang menjelaskan bahwa belajar adalah cara mengasah kemampuan yang ada dalam diri setiap individu seperti kemampuan mengamati, merespon, mengingat, berimajinasi, dan sebagainya.

Perkalian adalah salah satu materi dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) dalam matematika, dimana peserta didik pertama kali mempelajari perkalian yaitu pada kelas 2 sekolah dasar. Oleh karena itu sangat penting bagi peserta didik untuk memahami sebuah konsep dasar perkalian serta mempelajari pola-pola dalam perkalian. Menurut Siti Rohmatul Hasanah (2022) Perkalian merupakan operasi matematika yang melibatkan penjumlahan suatu bilangan secara berulang dengan nilai yang sama. Di jenjang sekolah dasar, konsep perkalian diajarkan sebagai lanjutan dari penjumlahan dan pengurangan, diperlukan ketelitian dan keterampilan berhitung yang baik saat melakukan operasi perkalian. Pola perkalian yang harus di ketahui siswa agar dapat dengan mudah mempelajari perkalian, yaitu: Pertama, semua hasil perkalian 10 diakhiri dengan angka 0. Kedua, hasil perkalian 5 diakhiri dengan angka 5 atau angka 0. Ketiga, hasil perkalian dengan 0 hasilnya selalu 0. Keempat semua angka jika dikali 1 hasilnya adalah angka itu sendiri.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian siswa. Menurut Simbolon & Fitriyani (2021) Media merupakan perantara yang menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

motivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian, media dapat memberikan pengalaman konkret yang membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Menurut (Wahyuningtyas & Ladamay, 2016) Mengemukakan bahwa media merupakan suatu objek yang dapat dikuasai oleh siswa dengan menggunakan panca indra secara sadar ataupun tidak sadar sehingga membuat proses berfikir matematika siswa menjadi lebih baik dan berkembang, dengan adanya bantuan dari media yang sesuai dapat membantu siswa dalam memahami dan mempelajari materi.

Penggunaan alat peraga berupa media pembelajaran dengan penggunaan fitur yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, hal ini memungkinkan siswa mempelajari matematika secara realistis berdasarkan fakta yang jelas dan terlihat serta dapat memahami konsep yang disajikan dengan lebih mudah. Salah satu inovasi baru pada pembelajaran ini yaitu dengan penggunaan media *Smart Board* dengan menggunakan media ini, siswa dapat menyelesaikan soal perkalian secara mandiri tanpa bantuan orang lain. Dengan demikian media ini berperan dalam melatih kemandirian siswa secara bertahap mereka akan memahami cara mengalikan bilangan dan menguasai konsep perkalian dengan tepat, agar proses belajar terasa menyenangkan dan berkesan dibutuhkan lingkungan belajar yang nyaman, aman, serta mampu menarik minat siswa. Dalam hal ini guru memiliki peran penting untuk menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa. Menurut Zuliani et al (2023) Media papan pintar adalah sebuah media yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan tertentu pada proses pembelajaran. Media papan pintar juga merupakan sebuah media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Media papan pintar memiliki bentuk persegi empat, yang terdiri berbagai macam warna menarik, memiliki bentuk-bentuk dari lambang bilangan, dan dilengkapi dengan bentuk-bentuk benda dua dimensi yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas III di SD Negeri Cijoho menyampaikan bahwa “Masih banyak siswa yang

mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian, terutama saat diberikan soal, mereka cenderung menghafal hasil perkalian tanpa benar-benar memahami maknanya. Masih ada sekitar $\sim 60\%$ siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang.” Berikut ini disajikan data nilai ulangan harian siswa kelas III sebagai berikut:

Table 1.1 Nilai Ulangan Harian Matematika

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Diatas KKM		Dibawah KKM	
			Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
III A	31	70	20	64%	11	36%

Sumber: SD Negeri Cijoho

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukan adanya ketidaksesuaian antara pemahaman yang seharusnya dicapai oleh siswa dengan kenyataan yang terjadi dalam praktik yang dibuktikan dengan nilai sebagian besar siswa yaitu sebesar 64% Memperoleh nilai dibawah KKM, sedangkan 36% memperoleh nilai diatas KKM. Rendahnya nilai ulangan harian siswa dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan kegiatan belajar di kelas cenderung berlangsung satu arah sehingga pembelajaran kurang menarik yang menimbulkan rasa jenuh dan siswa tidak mempunyai rasa semangat yang baik.

Secara teori, Bruner dalam jurnal Silvia (2023) menekankan bahwa pentingnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanifulasi objek dan alat bantu visual dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat peraga memungkinkan siswa untuk melihat secara langsung mengamati keteraturan pola pada alat peraga digunakan. Bruner juga mengatakan bahwa dalam pemahaman dasar konsep yang abstrak memerlukan objek konkret untuk membantu siswa dalam memahami konsep abstrak yang dipelajarinya. Melalui Kegiatan ini siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep-konsep abstrak tersebut. Menurut

Fitriyani (2021), Untuk memahami konsep-konsep abstrak dengan cepat, siswa membutuhkan bantuan melalui media pembelajaran. Media ini berperan dalam menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami, sehingga memudahkan siswa dalam membangun pemahaman yang lebih baik.

Namun meskipun keterampilan dasar matematika sangat penting observasi lapangan menunjukkan beberapa kesulitan, seperti kesulitan menjumlahkan bilangan diatas 10 dan kesulitan dalam memahami serta menghitung konsep perkalian. Pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dan dapat membuat siswa menjadi mudah bosan dan kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, inovasi pada pembelajaran matematika sangat dibutuhkan khususnya dalam materi perkalian.

Penggunaan media *smart board* menjadi salah satu media yang mudah digunakan oleh siswa maupun pengajar. Adapun penggunaa *smart board* ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matetika khususnya pada materi perkalian, siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran karena dapat berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Media *Smart Board* yang di maksud peneliti adalah sebuah papan pintar (*Smart Board*) yang terbuat dari sebuah kertas karton yang memiliki ketebalan 2mm dilapisi oleh kertas manila pada bagian belakang serta kertas a4 yang sudah diberi desain pada bagian depan serta diberikan kertas mika untuk melindungi lapisan desain, terdapat 4 bagian yang berbentuk persegi panjang untuk penggunaanya diperlukan stik eskrim berjumlah 100 batang, dalam penggunaanya kotak angka 1-10 yang sesuai pada soal akan di isi oleh steak yang jumlahnya ada pada sebuah soal, *smart board* perkalian ini diberi sedikit hiasan warna serta tulisan yang menarik yang bertujuan untuk merangsang pikiran dan perhatian anak dalam mempelajari dan mengerjakan materi perkalian. Media *smart board* memiliki keuntungan diantara lainya adalah: (1) efektif dalam menyajikan dan menyampaikan pesan pesan secara visual, symbol, dan tulisan yang ditampilkan pada *smart board* dan bisa digunakan dengan mudah, (2) media *smart board* dilengkapi

dengan kotak soal dan kotak jawaban, (3) media ini dapat mengembangkan kemampuan seera menumbuhkan minat anak dalam belajar.

Media *smart board* mebuat anak dengan karakteristiknya dapat mengetahui jika numerasi ($4 \times 5 = 5+5+5+5$) hal ini merupakan proses penggabungan mulai dari anak mengambil stik sebanyak bilangan kedua yaitu 5 kemudian dimasukan pada kotak ke-1 sampai pada kotak ke-4 pada setiap masing-masing kotaknya berisi 5 stik, setelah itu anak di minta untuk mengambil stik pada kotak 1 sampai 4 dan menggabungkannya pada kotak hasil dan kotak hasil sebagai hasil numerasi perkalian. Tentunya terdapat perbedaan antara *smart board* dengan media yang digunakan oleh para pendidik di sekolah, dimana pada saat pembelajaran anak dapat memperoleh pengalaman langsung melalui penggunaan *smart board* matematika pada materi perkalian, dengan menggunakan *smart board* anak secara langsung berpartisipasi dan mengaplikasikan konsep matematika yang telah dipelajarinya dengan berhitung langsung secara mandiri menggunakan *smart board* perkalian

Kemampuan pemahaman konsep matematika merupakan kemampuan pertama yang diharapkan dapat tercapai dalam tujuan pembelajaran matematika. Hal ini sesuai dalam peraturan menteri pendidikan nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi mata pelajaran matematika untuk semua jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah agar setiap peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Mengingat pentingnya proses pembelajaran matematika, seluruh aspek pendidikan memberikan evaluasi terhadap pembelajaran matematika.

Menurut Kesumawati dalam jurnal yang ditulis oleh Yunika Lestaria Ningsih (2020) menyatakan bahwa landasan penting yang harus diperoleh siswa dalam usahanya untuk menyelesaikan masalah matematika dan masalah kehidupan sehari-hari adalah kemampuan memahami konsep

matematika Pentingnya pemahaman konsep matematika juga dijelaskan dalam prinsip pembelajaran matematika yang dinyatakan oleh National Councial of Teaching Mathematics (NCTM) yaitu: para peserta didik harus belajar matematika dengan pemahaman, secara aktif membangun pengetahuan baru dari pengalaman baru dan pengetahuan sebelumnya, prinsip ini didasarkan pada ide-ide bahwa belajar matematika dengan pemahaman adlah penting. Belajar matematika tidak hanya memerlukan keterampilan menghitung tetapi juga memerlukan kecakapan untuk mempelajari ide-ide baru yang akan dihadapi oleh peserta didik di masa yang akan datang.

Oleh karena itu penelitian ini dibuat dengan tujuan mengetahui hasil dari pemahaman konsep oprasi hitung perkalian dengan menggunakan media pembelajaran *smart board* pada pemelajaran matematika di kelas III SDN Cijoho

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media *Smart Board* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Perkalian (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian di Kelas III SD Negeri Cijoho Kec. Kuningan Kab. Kuningan)”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaram guru kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran
2. Guru kurang melibatkan siswa untuk aktif pada proses pembelajaran
3. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian
4. Siswa merasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran berlangsung

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah peneliti membatasi penelitian berdasarkan identifikasi masalah diatas, antara lain:

1. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media *smart board* terhadap pemahaman konsep pada pelajaran matematika materi perkalian
2. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas III Sekolah Dasar (SD)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah penelitian antara lain:

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa antara kelas yang pembelajaran yang menggunakan media *smart board* dengan menggunakan media gambar?
2. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep matematika pada pembelajaran matematika materi perkalian yang menggunakan *media smart board*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa pada materi perkalian antara kelas dengan pembelajaran menggunakan media *smart board* dan kelas dengan menggunakan media gambar.
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian dengan media *smart board* pada siswa kelas III.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi perkalian, Penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan memperkaya kajian literatu mengenai pemahaman konsep siswa pada mata Pelajaran matematika materi perkalian menggunakan media *smart board*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan guru terkait upaya meningkatkan pemahaman anak terhadap perkalian dengan media pembelajaran. Serta menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi guru untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap perkalian.

b. Bagi Siswa

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa terkait pemahaman perkalian, memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa dalam belajar perkalian

c. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dengan menggunakan media *smart board*