

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap sekolah tentunya harus mampu menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Proses pembelajaran yang efektif merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian pelaksanaan oleh guru dan siswa atas dasar hubungan timbal-balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa ini merupakan syarat utama agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Tentu saja dalam pendidikan di sekolah tidak bisa lepas dari tanggung jawab seorang pendidik. Guru sebagai pendidik di sekolah harus merencanakan kegiatan pembelajaran siswa secara sistematis dan harus berpedoman pada kurikulum. Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum SD adalah mata pelajaran matematika. Matematika diajarkan di sekolah dasar dengan tujuan agar para siswa mengerti dan memahami bagaimana konsep berhitung yang baik mulai dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Selain itu menurut Ompusunggu (2022:2) tujuan pembelajaran matematika adalah untuk melatih perkembangan dan kecerdasan otak. Adapun salah satu materi yang termuat dalam mata pelajaran matematika dan yang sedang dipelajari oleh siswa kelas III SD Triwira Mohaga adalah mengenai perkalian dan pembagian.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD Triwira Mohaga pada tanggal 13 September 2023, peneliti menemukan bahwa masih banyak siswa yang belum mengetahui perkalian dan pembagian dalam matematika. Di dalam satu kelas tersebut hanya 4 sampai 5 siswa saja yang aktif menjawab pertanyaan dalam pembelajaran matematika, yang lainnya hanya mengikut jawaban temannya saja ketika ditanya dan diberikan soal oleh guru. Bahkan ada yang sibuk bercerita dengan teman sebangkunya, bermain dengan pulpen dan bukunya sendiri, dan bahkan ada yang tidur dengan menaruh kepalanya di atas meja.

Berdasarkan hasil observasi kelas pada tanggal 13 September 2023, didapatkan hasil observasi bahwa hal ini disebabkan karena guru kelas mengajar dengan cara cepat yakni menggunakan jari tangan sehingga membuat siswa yang daya tangkapnya masih kurang menjadi kesulitan dan tidak paham, masih banyak siswa yang belum menguasai betul bagaimana konsep perkalian dan pembagian serta belum adanya media pembelajaran yang konkret di kelas sehingga membuat para siswa kurang maksimal dalam memahami materi perkalian dan pembagian yang disampaikan.

Pemahaman perkalian dan pembagian dapat diterima baik oleh siswa apabila adanya media pembelajaran yang konkret atau nyata di hadapan siswa. Adapun media pembelajaran konkret yang akan peneliti kembangkan adalah media pembelajaran papan pintar kali bagi berbantuan spin. Papan pintar kali bagi berbantuan spin adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat dan dipergunakan untuk mengaktifkan semangat belajar para siswa sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan dan monoton. Dalam konteks penelitian, papan pintar kali bagi berbantuan spin ini digunakan untuk memberikan gambaran jelas tentang bagaimana perkalian dan pembagian tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Triwira Mohaga TP 2023/2024.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diperoleh informasi tentang permasalahan yang ditemukan antara lain sebagai berikut:

1. Hanya 4 sampai 5 siswa saja yang aktif menjawab pertanyaan dalam pembelajaran matematika, yang lainnya hanya mengikut jawaban temannya saja ketika ditanya dan diberikan soal oleh guru.
2. Beberapa siswa ada yang sibuk bercerita dengan teman sebangkunya
3. Beberapa siswa masih ada yang bermain dengan pulpen dan bukunya sendiri.
4. Ada yang tidur dengan menaruh kepalanya di atas meja.

5. Guru kelas mengajar dengan cara cepat yakni menggunakan jari tangan sehingga membuat siswa yang daya tangkapnya masih kurang menjadi kesulitan dan tidak paham akan materi yang diberikan dan diajarkan.
6. Masih banyak siswa yang belum menguasai betul bagaimana konsep perkalian dan pembagian.
7. Belum adanya media pembelajaran konkret yang mendukung materi ajar sehingga membuat para siswa kurang maksimal dalam memahami materi perkalian dan pembagian yang disampaikan.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup yang akan diteliti dan keterbatasan waktu, tenaga serta kemampuan peneliti, agar penelitian ini lebih terarah dan mencapai tujuan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin* Materi Perkalian dan Pembagian pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Triwira Mohaga T.P 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Triwira Mohaga T.P 2023/2024?
2. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Triwira Mohaga T.P 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Triwira Mohaga T.P 2023/2024.

2. Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan *Spin* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Triwira Mohaga T.P 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a) Menjelaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan konsep berhitung siswa.
 - b) Adanya media pembelajaran baru yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah proses pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi Siswa
Dapat memberikan suasana yang menyenangkan saat belajar materi perkalian dan pembagian dengan adanya media pembelajaran tersebut.
 - b) Bagi Guru
Media pembelajaran papan pintar kali bagi berbantuan spin ini dapat menjadi alternatif dalam upaya meningkatkan semangat belajar siswa.
 - c) Bagi Sekolah
Ketersediaan media pembelajaran sebagai alat yang dapat memberikan kontribusi yang konkret kepada sekolah, terutama dalam upaya meningkatkan pengembangan media pembelajaran di lingkungan sekolah.
 - d) Bagi Peneliti
Penelitian ini memberikan pengetahuan dan pengalaman yang baru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran papan pintar kali bagi berbantuan spin pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas III SD Triwira Mohaga.

e) Peneliti Selanjutnya

Diharapkan mampu menjadi referensi untuk penelitian berikutnya dan dapat lebih dikembangkan lagi menjadi lebih sempurna.

