

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses transformasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berlangsung secara berkelanjutan dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Menurut (Abd Rahman BP, dkk 2022) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan juga salah satu upaya yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa yaitu kualitas sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan terdidik dalam memecahkan masalah sehingga diharapkan dapat memajukan suatu ruang lingkup daerah tempat tinggal atau Negara.

Pendidikan matematika merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir logis, kritis, dan kreatif dalam memahami konsep, prinsip, dan prosedur matematika. Menurut Mukaromah dkk (2024) pendidikan matematika merupakan ilmu yang mencakup komponen dari serangkaian mata pelajaran yang memiliki peran penting. materi perkalian dapat dikatakan sebagai pondasi utama dalam ilmu matematika, karena perkalian merupakan dasar ilmu berhitung yang pasti digunakan dan dibutuhkan pada tingkatan materi berikutnya. Maka dari itu media yang akan di kembangkan adalah media pembelajaran papan pintar perkalian, dikarenakan kurangnya pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran matematika perkalian di SD Swasta Cerdas Bangsa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas II SD Swasta Cerdas Bangsa menunjukkan bahwa pembelajaran matematika khususnya materi perkalian selama ini masih mengalami beberapa kendala dikarenakan media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Maka dari itu guru mengungkapkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa lebih termotivasi dan mampu memahami konsep perkalian dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II SD Swasta Cerdas Bangsa, Kecamatan Namo Rambe, peneliti memperoleh data bahwa sekitar 60% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam materi perkalian. Berdasarkan hasil tes awal pada materi perkalian di kelas II SD dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang, diperoleh data bahwa 14 siswa (60%) belum mencapai KKTP yang ditetapkan yaitu 75, sedangkan 9 siswa (40%) telah mencapai KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian. Selain itu, respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan saat ini juga menunjukkan kurangnya keterlibatan dan minat belajar, yang disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan tidak memfasilitasi pembelajaran secara optimal.

Setiap sekolah tentunya harus mampu menciptakan proses belajar mengajar yang efektif agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal. Proses belajar mengajar memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas II SD Swasta Cerdas Bangsa, Kecamatan Namo Rambe, Peneliti berencana mengembangkan media papan pintar yang sudah ada menjadi lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan media tersebut akan berfokus pada peningkatan tampilan visual dan penyajian materi yang lebih interaktif sehingga dapat memfasilitasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Papan Pintar Perkalian Berbasis Permainan Dadu pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Swasta Cerdas Bangsa T.P 2025/2026.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat di peroleh informasi tentang permasalahan yang di temukan antara lain sebagai berikut :

1. Sebanyak 14 dari 23 siswa kelas II (60%) belum mencapai KKTP pada materi perkalian, sedangkan 9 siswa (40%) telah mencapai KKTP, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi perkalian masih tergolong rendah.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang telah mencapai KKTP dan siswa yang belum mencapai KKTP, di mana siswa yang belum tuntas masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar perkalian sebagai penjumlahan berulang.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Matematika masih bersifat konvensional dan belum melibatkan siswa secara aktif, sehingga belum mampu mendukung perbedaan kemampuan siswa dan menyebabkan siswa yang belum mencapai KKTP kurang terbantu dalam memahami materi perkalian.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran papan pintar yang berfokus pada materi perkalian untuk siswa kelas II SD Swasta Cerdas Bangsa, dengan tujuan meningkatkan pemahaman belajar siswa. Penelitian ini mencakup pengembangan dan uji coba media papan pintar sebagai alat pembelajaran, tanpa melibatkan metode pembelajaran lain, dan evaluasi efektifitas media dilakukan melalui hasil observasi partisipasi siswa kelas II SD Swasta Cerdas Bangsa, Kecamatan Namo Rambe T.P 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tingkat kevalidan media papan pintar perkalian mata pelajaran matematika kelas II SD Swasta Cerdas Bangsa T.P 2025/2026?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media papan pintar perkalian sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas II SD Swasta Cerdas Bangsa T.P 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media papan pintar perkalian terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas II SD Swasta Cerdas Bangsa T.P 2025/2026.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media papan pintar perkalian sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas II SD Swasta Cerdas Bangsa T.P 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a) Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang pendidikan khususnya terkait pengembangan media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran matematika.
 - b) Memberikan kontribusi terhadap teori belajar dan pembelajaran dengan menunjukkan bahwa penggunaan media papan pintar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam operasi perkalian.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi Siswa
Membantu siswa lebih mudah memahami konsep perkalian dengan

melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

b) Bagi Guru

Memudahkan guru dalam menyampaikan materi perkalian secara konkret sehingga proses pembelajaran lebih efektif.

c) Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengetahuan dan pengalaman yang baru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas II SD Swasta Cerdas Bangsa T.P 2025/2026.

e) Peneliti Selanjutnya

Menjadi bahan referensi serta perbandingan untuk penelitian sejenis di masa mendatang dan memberikan peluang untuk melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media papan pintar dengan materi dan jenjang kelas yang berbeda.

