

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah metode penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) untuk memastikan perkembangan berkelanjutan suatu negara. Dengan kata lain, pendidikan merupakan salah satu komponen utama dalam pengembangan SDM, yang menunjukkan bahwa pendidik, sebagai salah satu komponen yang berperan penting, memiliki kewajiban untuk mendorong usaha dan mengatasi semua masalah yang muncul. UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003 Alpian et al. (2019) berpendapat bahwa:

Pendidikan merupakan 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, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam konteks pendidikan, pembelajaran matematika memegang peran penting sebagai salah satu mata pelajaran yang tidak hanya mengasah kemampuan berhitung, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, serta pemecahan masalah. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mencari media pembelajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan Yusni Arni et al. (2024) yang mengungkapkan bahwa untuk memperlancar proses pembelajaran dibutuhkan media yang dapat meningkatkan efektivitas atau kapasitas media pembelajaran.

Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Karena sebagian besar siswa sekolah dasar masih dalam tahap operasional konkrit, sifat abstrak ini membuat siswa sangat sulit memahami konsep matematika. Hal ini selaras dengan pendapat Piaget yang dikutip oleh Heruman dalam Hidayah et al. (2024) yang menyatakan bahwa “siswa yang umurnya berkisaran 6-13 tahun mereka berada pada fase operasional konkret” yaitu tahap umur pada anak-anak usia sekolah dasar tidak dapat memahami operasi dalam konsep yang bersifat abstrak apabila dibantu dengan benda-benda konkret.

Mengembangkan kemampuan berpikir abstrak tentang matematika adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang nyata (rill) dengan menghadirkan benda-benda konkret. Sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual anak sekolah dasar yang masih dalam tahap operasi konkret, maka siswa sekolah dasar dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret.

Pelaksanaan pembelajaran matematika yang terjadi pada jenjang pendidikan dasar di Indonesia saat ini belum efektif sebagaimana yang diharapkan oleh pemerintah yang ditandai dengan hasil belajar yang rendah. Rendahnya hasil belajar matematika di kelas II dipengaruhi banyak faktor baik dari siswa maupun guru. Faktor yang berasal dari siswa adalah keterampilan hitung operasi perkalian yang masih rendah. Pernyataan ini diperoleh dari penjelasan dari guru kelas II yang mengatakan bahwa kesulitan anak-anak

dalam belajar matematika disebabkan karena kurangnya keterampilan operasi hitung perkalian untuk bilangan 1-100.

Keterampilan dasar operasi hitung perkalian bahkan dapat dikatakan sebagai keterampilan prasyarat untuk mempelajari materi selanjutnya. Serta aktivitas-aktivitas pembelajaran di kelas, yang mana guru aktif sementara siswa pasif. Akibatnya, anak cenderung menerima apa adanya, tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan ide-ide kreatif, kurang berkembangnya daya nalar, tidak memiliki sikap kritis, dan kurang kreatifitas dalam memecahkan masalah. Menurut Freire yang dalam artikel Aliyyah & Malia (2017) “Salah satu pionir paham rekonstruksionisme sosial, media pengajaran ini merupakan aktivitas pengajaran gaya bank, atau model deposito”. Dimana guru sebagai deposan selalu mendepositokan pengetahuan kepada siswa, sementara siswa pasif dan reseptif, pembelajaran berlangsung tanpa ada demokratisasi dan abai terhadap hak asasi siswa.

Media pembelajaran operasi hitung perkalian memiliki banyak variasi, salah satunya media media kartu. Media kartu khususnya media kartu domino menurut Ollerton, Miftahuddin & Arofah (2020) “Dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam berbagai konsep seperti operasi hitung, menambah, mengalikan, membagi, dan mengenali koordinat”. Dengan adanya media kartu domino kemudian di kembangkan menjadi “*multiply cards*” Cahyaningtyas (2016). *Multiply cards* dikembangkan menjadi lebih bervariasi oleh Iasha et al. (2020).

Oleh karena itu, peneliti menawarkan alternatif pemecahan masalah tersebut melalui media *multiply cards* sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian. Dengan demikian, judul penelitian yang diajukan oleh peneliti adalah Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Cards* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Klari II.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut ;

1. Hasil belajar Matematika siswa masih rendah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar
2. Siswa banyak yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah merupakan batas dari pemahaman untuk menghindari pembahasan yang melebar luas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu, Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Cards* terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN Klari II.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh media *Multiply cards* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Klari II?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang ada peneliti bertujuan memperoleh data empiris yang dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Multiply cards* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Klari II.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun bersifat praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan informasi mengenai media *Multiply Cards* pada pembelajaran matematika materi perkalian
- b. Sebagai rujukan bagi para guru dan peneliti lain untuk menerapkan media pembelajaran *Multiply Cards* dalam pembelajaran matematika di sekolah

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, diharapkan dengan penelitian ini dapat memudahkan siswa kelas II SDN Klari II dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian
- b. Bagi guru, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan guru tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Multiply Cards*.