

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, meliputi kepribadian, kecerdasan, kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat. Pendidikan mencakup penyampaian keahlian khusus dan aspek yang lebih dalam, seperti pemberian pengetahuan, pertimbangan, dan kebijaksanaan, yang mungkin tidak terlihat secara langsung tetapi memiliki dampak mendalam (Pristiwanti, *et.al*; 2022:7915). Berdasarkan pada UUD 1945, Pendidikan sekolah dasar merupakan upaya mendidik dan mewujudkan kehidupan umat yang bertaqwa. Pendidikan dasar adalah pendidikan siswa usia 7-13 tahun sebagai pendidikan dasar. Menurut Undang-Undang Dasar Pada tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi spiritualitas keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan siswa dalam perkembangan kognitif (Administrator, 2020).

Piaget menyatakan bahwa fase perkembangan kognitif pada rentang usia 7 hingga 11 tahun disebut tahap operasi konkret. Dalam tahap ini, pola berpikir siswa sekolah mengalami perubahan penting, memungkinkan siswa terlibat dalam klasifikasi, memahami hubungan sebab-akibat, dan mengembangkan kecakapan matematika dan sains. Siswa di usia ini juga memiliki keahlian yang lebih baik

dalam mengingat dari pada yang lebih muda. Selain memahami dunia sekitarnya, siswa yang lebih tua menunjukkan minat yang lebih besar pada proses encoding dan pengingatan informasi. Di lingkungan sekolah, mereka belajar menggunakan *mnemonic devices* atau strategi memori (Danim, 2011:65). Pada saat siswa sudah mencapai usia sekolah, yaitu diumur 6 hingga 12 tahun, mereka mengalami perkembangan yang signifikan. Fase ini tidak hanya melibatkan pertumbuhan fisik, tetapi juga mengenai perkembangan psikologis. Pada tahap perkembangan fisik, siswa mulai mengembangkan keterampilan bermain serta dasar-dasar pembelajaran seperti membaca, berbicara dan berhitung (Agasi, *et.al*; 2022:10764). Dalam proses pembelajaran matematika, berhitung tidak sekadar mengulang kata-kata atau meniru guru dengan kecepatan dan ketepatan, melainkan merupakan tindakan yang melibatkan kerjasama dalam mengamati, menyebutkan, memahami, dan menulis lambang bilangan dengan tepat sesuai dengan informasi yang diberikan.

Kemampuan berhitung menurut Susanto yaitu kemampuan setiap siswa untuk mengembangkan dirinya dipengaruhi oleh lingkungan terdekatnya. Seiring perkembangannya, siswa dapat meningkatkan pemahamannya tentang konsep jumlah, termasuk penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan berhitung juga dapat diartikan dengan upaya pembelajaran matematika fokus pada pemahaman sifat-sifat dan hubungan bilangan real, termasuk keterampilan perhitungan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Maryam, 2019:90). Kemampuan berhitung dalam penelitian ini mencakup keterampilan numerik siswa, yang mencerminkan kemampuan berhitung dengan angka-angka. Keterampilan ini dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir cepat, tepat, dan cermat, yang secara signifikan mendukung pemahaman simbol-simbol dalam matematika.

Slameto dalam (Amreta, 2021:24) Kemampuan berhitung mencakup pemahaman standar terkait dengan bilangan, keterampilan berhitung yang memerlukan penalaran, dan kemampuan dalam konteks aljabar. Mengoperasikan bilangan melibatkan berbagai operasi aritmatika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah potensi bawaan yang dimiliki seseorang dalam ranah matematika.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki peran krusial dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Fungsinya tidak hanya sebagai alat bantu dalam menerapkan berbagai bidang ilmu, tetapi juga dalam pengembangan matematika itu sendiri. Matematika memiliki sifat universal yang menjadi dasar bagi kemajuan teknologi modern, memegang peran krusial dalam berbagai disiplin, dan memajukan kemampuan berpikir manusia. Sebagai ilmu dasar, matematika menjadi pondasi penting untuk segala bidang pengetahuan, mulai dari pendidikan dini (PAUD) hingga perguruan tinggi, di mana pembelajaran matematika dianggap sebagai hal yang wajib (Siagian, 2016:60). Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ditemui di setiap tingkatan pendidikan, termasuk di sekolah dasar, dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah perangkat fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan informasi dan menjamin interaksi. Sumber daya fisik meliputi materi asli, materi cetak, materi visual, materi audio, multimedia, dan Internet (Yaumi, 2021:7). Media banyak macamnya, salah satunya berupa papan yang dikombinasi dengan kain flanel yang berwarna-warni, ukurannya tidak kecil-kecil, dari segi angka yang besar-besar sehingga menarik dan mudah dibuat. Dalam

media papan flanel ini juga terdapat gambar-gambar yang menarik sehingga membuat siswa bersemangat dalam berhitung. Nurmi, *et,al*; (2023:57) dalam jurnalnya menyatakan bahwa Media Papan flanel merupakan dukungan grafis yang sangat efektif untuk menyajikan pesan dan tujuan tertentu. Papan flanel ini tidak dapat dilipat dan sangat nyaman dipakai. Gambar yang terlihat dapat dengan mudah dipasang dan dilepaskan, memungkinkan penggunaan berulang. Selain itu, di papan flanel kelas I ini juga dapat memasang angka dan huruf. Papan flanel yang dimaksud dalam peneliti ini adalah papan flanel berupa angka dan simbol dalam penjumlahan.

Hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada hari senin 30 oktober 2023 tepatnya pukul 09.00 WIB bertempat SDN Pinggir Papas II, peneliti mengamati bagaimana cara guru kelas 1 mengajarkan mata pelajaran matematika, ternyata pada kegiatan pembelajaran (1) Guru lebih cenderung memakai metode ceramah sehingga pembelajaran berpusat pada guru saja; (2) Tidak menggunakan media atau alat peraga sebagai penunjang dalam pembelajaran matematika sehingga siswa tersebut bosan dalam mengikuti pelajaran matematika. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas 1 yang bernama ibu Supami dan menyampaikan bahwa pembelajaran matematika di kelas 1 saat ini memakai kurikulum Merdeka, ada beberapa siswa kelas 1 yang masih kesulitan dalam mata pelajaran matematika khususnya materi penjumlahan, nilai rata-rata siswa kelas 1 pada mata Pelajaran matematika yaitu 65, sehingga nilai yang diperoleh siswa tidak memuaskan atau dibawah KKM dengan persentase kelas A 60% dan kelas B 40%. Kurangnya media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa kurang bersemangat dalam belajar matematika.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh penelitian Yulista, 2019 yang berjudul Penggunaan Media Papan Flanel Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelas 1 Sekolah Dasar. Bahwa media papan flanel adalah media papan yang dilapisi dengan kain flanel yang di atasnya diletakkan potongan-potongan kata, huruf, angka, gambar maupun simbol untuk mempermudah proses pembelajaran. Dalam penelitian Yulista memakai K13 sedangkan keterbaruan yang akan diteliti oleh peneliti yaitu memakai kurikulum merdeka, menggunakan capaian pembelajaran yang ditargetkan, subjek penelitian, menggunakan modul ajar sesuai dengan kurikulum merdeka. Lokasi penelitian dilakukan di SDN Pinggir Papas II untuk kelas 1A dan 1B.

Latar belakang yang telah dipaparkan mengacu pada kurangnya media pembelajaran ketika mata pelajaran matematika materi penjumlahan sehingga siswa masih kurang terampil dalam berhitung penjumlahan khususnya di kelas I. oleh sebab itu diperlukan penelitian tentang “Efektifitas media papan flanel terhadap kemampuan berhitung penjumlahan siswa kelas 1 SDN Pinggir Papas II”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang yaitu: Bagaimana efektifitas media papan flanel terhadap kemampuan berhitung penjumlahan siswa kelas 1 SDN Pinggir Papas II?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari peneliti adalah untuk mengetahui efektifitas media papan flanel terhadap kemampuan berhitung penjumlahan siswa kelas 1 SDN Pinggir Papas II.

D. Manfaat Peneliti

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua orang dan peneliti itu sendiri yaitu:

1. Manfaat teoritis

Sebagai peningkatan pengetahuan bagi pendidik dan mahasiswa, terutama mereka yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, serta sebagai literatur yang dapat dijadikan rujukan untuk penelitian dengan fokus yang serupa.

2. Manfaat praktis

- a. Untuk siswa: Penelitian ini diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran penjumlahan dengan efektif menggunakan media papan flanel.
- b. Untuk guru: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi baru agar guru dapat lebih optimal dalam meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan melalui pemanfaatan media papan flanel.
- c. Untuk sekolah: Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi positif sebagai saran untuk pengembangan pendidikan di sekolah.

E. Devinisi Operasional Variabel

Menurut Hoover, Definisi Operasional adalah memuat identifikasi sesuatu hal yang bersifat (variabel) sehingga dapat digunakan untuk penelitian (observasi) (Manis, 2023). Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu:

1. Media papan flanel (X)

Media papan flanel pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran matematika materi penjumlahan untuk mempermudah siswa dalam berhitung penjumlahan. Angka-angka

yang menempel pada papan dapat dipisahkan secara sederhana. Ukuran papan flanel kurang lebih 77 x 55 cm, ukuran angka kurang lebih 10 cm.

2. Kemampuan berhitung penjumlahan (Y)

Kemampuan berhitung pada penelitian ini dapat dilihat dari hasil *posttest* yang telah diperoleh siswa dalam menjawab soal pilihan ganda setelah mereka mengikuti pembelajaran matematika materi penjumlahan dengan menggunakan media papan penjumlahan. Penjumlahan yang digunakan dalam penelitian ini 1-20.

