

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses budaya yang mengembangkan harkat dan martabat manusia sepanjang hayat dan berlangsung dalam konteks keluarga, kelas, dan masyarakat setempat. Pendidikan sangat penting guna untuk mecerdaskan anak bangsa, sehingga pendidikan diterapkan sejak dini. Pendidikan tersebut bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki pendidikan tinggi dengan menumbuhkan berbagai keterampilan, termasuk perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotorik (Suryana, 2021, p. 15).

Pendidikan Sekolah Dasar terdapat banyak muatan-muatan lainnya, yang salah satunya muatan matematika yang sering dibidang pembelajaran yang sulit oleh semua orang. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan menghafal perkalian bahkan mereka sering lupa ketika dirumah sudah menghafalkan perkalian dan pembagian ketika disekolah sudah lupa. Guru dari juga mengakui bahwa pada saat pembelajaran berlangsung guru menuliskan perkalian dan pembagian setelah itu siswa lalu disuruh untuk menghafal dan maju kedepan secara satu persatu (Sarmila & Adela, 2022).

Pendidikan matematika di sekolah dasar adalah awal mula dari seorang anak yang menekuni kemampuan saat memahami konsep-konsep matematika serta pengetahuan yang diperoleh menjadi sangat mempengaruhi dalam jenjang pendidikan selanjutnya (Prasasti et al., 2020). Pembelajaran matematika untuk meningkatkan sebuah kemampuan menghitung, mengukur, menerapkan rumus

serta menggunakan rumus-rumus matematika saat dibutuhkan dalam sehari-hari. Untuk mempersiapkan anak agar mampu berpikir rasional dan memecahkan masalah dalam matematika, materi ini sangat penting diberikan di kelas 1 sampai 6. Apalagi jika media pembelajaran benar-benar dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang terjadi.

Meskipun materi matematika banyak mengandung materi, banyak siswa yang masih kesulitan memahami konsep dan cara berhitung perkalian dan pembagian. Sama halnya saat ada siswa yang masih bingung bagaimana cara mengerjakan soal 3×8 . Hal itu dibuktikan dengan nilai ulangan siswa yang tuntas 25 siswa dan yang belum tuntas 18 siswa. Bahwasannya KKM kelas II SDN KOLOR II Sumenep pada muatan matematika bernilai 75 (Kemendikbud, 2023).

Berdasarkan hasil observasi di SDN KOLOR II Sumenep. Peneliti menemukan salah satu siswa yang sudah kelas II masih kesulitan menjawab dalam materi perkalian dan pembagian. Ketika ada siswa yang belum mengerti tentang berhitung perkalian dan pembagian, maka pembelajaran matematika yang selanjutnya akan sulit untuk siswa pahami. Kurangnya kemampuan berhitung siswa tersebut juga didukung dengan rendahnya hasil nilai ulangan siswa kelas II. Selain itu, media pembelajaran di SDN Kolor II Sumenep yang terbatas serta kurang menarik sehingga guru dan siswa dalam mengajar masih terbatas.

Berdasarkan apa yang dipaparkan, peneliti telah menarik kesimpulan bahwasanya diperlukan media pembelajaran yang konkrit serta mampu

memudahkan siswa dalam berhitung perkalian dan pembagian dengan cara yang sederhana. Menurut (Yayuk, 2019) secara garis besar media tersebut harus memuat angka dan tanda operasi hitung pecahan serta siswa juga dapat bermain dengan media itu bahkan secara tidak langsung siswa akan menangkap pemahaman konsep perkalian dan pembagian tanpa menghafal.

Untuk menghindari metode menghafal dari materi perkalian dan pembagian, seorang guru diperlukan pemahaman dalam konsep dan cara berhitung perkalian dan pembagian. Sehingga siswa dapat memahami perkalian dan pembagian dari awal tanpa menghafal. Proses pembelajaran berlangsung menggunakan *teacher center* yang artinya bahwasannya seorang menjadi segala sumber pengetahuan yang akan diterima oleh siswa. Oleh sebab itu guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang cocok supaya siswa tidak merasa bosan (Sofiyulloh, 2022).

Penerapan media memang perlu dalam sebuah pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membuat pembelajaran yang asik dan menarik. Menghasilkan media yang efektif dalam pembelajaran sehingga pembuatan dan penggunaan media dapat dibuat menggunakan sistematis yang sebaik mungkin (Asmara et al., 2020). Dengan adanya media matematika secara tidak langsung dapat mempermudah siswa terdapat kesulitan dalam mengikuti proses perkalian dan pembagian.

Penerapan media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan kemampuan berhitung perkalian dan pembagian yaitu media pembelajaran konkrit ialah media *Stick Pouch*. Media *Stick Pouch* adalah media yang

digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan menyajikan cara berhitung perkalian dan pembagian dengan bantuan kotak yang berbentuk balok dan terdapat stik bambu. Karena peneliti telah membaca bahwa, sesuai dengan teori belajar Piaget, anak-anak sekolah dasar harus terlibat dalam aktivitas dan objek nyata selama proses belajar mengajar. Dengan adanya media tersebut siswa memperoleh pengalaman secara langsung dengan menentukan hasil hitung perkalian dan pembagian.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka judul dari penelitian ini adalah “Pengaruh Media *Stick Pouch* Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Pembelajaran Matematika Kelas II SDN Kolor II Sumenep.”

B. Identifikasi Masalah

1. Adapun siswa yang masih menggunakan hafalan dalam berhitung perkalian dan pembagian pada matematika.
2. Guru sering menggunakan metode ceramah dan penugasan individu.
3. Masih terbatasnya media pembelajaran yang ada disekolah.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini dibatasi pada penerapan media *Stick Pouch* terhadap kemampuan berhitung perkalian dan pembagian pada pembelajaran kelas II SDN Kolor II Sumenep.

2. Peneliti mengacu pada materi perkalian dan pembagian pada matematika SD.
3. Penelitian hanya dilaksanakan dikelas II SDN Kolor II Sumenep.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh media *Stick Pouch* terhadap kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas 2 SDN Kolor II Sumenep ?
2. Apakah penggunaan media *Stick Pouch* dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dikelas II SDN Kolor II Sumenep ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh media *Stick Pouch* terhadap kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas II SDN Kolor II Sumenep.
2. Untuk mengetahui penggunaan media *Stick Pouch* dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dikelas II SDN Kolor II Sumenep.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara praktis
 - a. Guru dapat menggunakan pendekatan dan metode yang lebih efektif dalam mengajarkan perkalian dan pembagian, sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

b. Guru dapat memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran, sehingga materi perkalian dan pembagian dapat disampaikan dengan lebih menarik dan mudah dipahami.

2. Manfaat secara teoritis

a. Memperkaya literatur tentang model pembelajaran matematika yang efektif.

b. Menyediakan wawasan teoritis tentang penggunaan media dalam pembelajaran matematika, serta bagaimana media dapat mempengaruhi pemahaman konsep matematika pada siswa sekolah dasar.

G. Definisi Operasional

1. Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis diartikan sebagai kemampuan menelaah berbagai informasi sebagai acuan untuk menghadapi persoalan. Terdapat lima indikator dari kemampuan berpikir kritis yaitu *elementary clarification*), *basic support*, *inference*, *advances clarification*, *strategy tactics*.

2. Media *Stick Pouch*

Media *Stick Pouch* adalah suatu media pembelajaran yang berbentuk kantong kecil yang dirancang untuk menyimpan dan membawa berbagai jenis stick atau tongkat kecil yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti spidol, pensil warna, atau benda serupa. Media ini digunakan untuk

memudahkan penyimpanan, pengelompokan, dan transportasi stick atau tongkat kecil tersebut dalam konteks pembelajaran.

3. Perkalian

Perkalian adalah operasi matematika yang dilakukan untuk menghitung hasil kali dari dua bilangan atau lebih. Operasi ini dilakukan dengan cara mengelompokkan salah satu bilangan sebagai faktor yang akan dikalikan dengan bilangan lain. Misalnya, dalam perkalian 3×4 , bilangan 3 merupakan faktor yang dikelompokkan 4 kali, sehingga hasilnya adalah 12.

4. Pembagian

Pembagian adalah operasi matematika yang dilakukan untuk membagi suatu jumlah menjadi bagian-bagian yang sama besar. Pembagi adalah bilangan yang menunjukkan jumlah bagian yang akan dibagi. Misalnya, dalam pembagian $12 \div 3 = 4$.