

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya perbaikan pada sistem pendidikan termasuk pada penyempurnaan kurikulum. Jadi pendidikan merupakan suatu usaha untuk membantu pengembangan potensi dan kemampuan subjek didik sehingga bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat pada umumnya.

Pendidikan adalah proses memanusiakan manusia. Dimana dengan pendidikan kita akan menjadi makhluk mulia yang sebenarnya, pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia baik pribadi, keluarga maupun dalam berbangsa dan bernegara. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 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 diperlakukannya diriny, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering

terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain menurut nurul hidayat (2017: 34-35)

Hasil observasi penelitian sebagian besar aktivitas pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih didominasi dengan metode ceramah. metode ceramah yang mendominasi pembelajaran ini membuat siswa tampak bosan, jenuh, dan kurang bersemangat dalam belajar. Peneliti juga melakukan wawancara kepada bapak Takdir selaku wali kelas II SD untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan pengembangan media yang dibutuhkan oleh sekolah. Selain itu guru juga masih kurang dengan menggunakan media untuk menunjang pembelajaran di kelas sehingga siswa banyak yang mendapatkan nilai yang kurang baik khususnya dalam pembelajaran matematika. Pemahaman siswa yang kurang dalam pembelajaran matematika karena kurang adanya inovasi dalam pembelajaran matematika sehingga banyak siswa yang mendapatkan hasil nilai yang di bawah rata-rata.

Pembelajaran matematika, penggunaan media maupun permainan matematika sering dipandang remeh, kurang diperhatikan dan bahkan sebagai pengisi waktu luang saja. Padahal apabila dikaji kembali dengan seksama, permainan matematika yang dikelola dengan baik akan dapat membantu mengembangkan intelektual, mengasah berbagai keterampilan terutama dalam

penyelesaian soal dan mentransfer materi, serta menambah wawasan mengenai tata cara mempelajari matematika. Pietarinen (2003) menyatakan pemahaman peserta didik tentang berbagai konsep yang termuat dalam permainan dapat meningkat disebabkan adanya sisi hiburan dari permainan tersebut yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.

Guru dalam pembelajaran Matematika dituntut untuk lebih inovatif. Pemahaman siswa terhadap materi menjadi pertimbangan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran. Menurut Jihad dan Abdul (2012: 16) menyatakan bahwa pemahaman meliputi Penerimaan dalam komunikasi secara akurat, menempatkan hasil komunikasi dalam bentuk penyajian yang berbeda, mengorganisasikannya secara setingkat tanpa merubah pengertian dan dapat mengeksplorasikannya. Sejalan dengan pendapat di atas, Bloom (Susanto, 2014: 6) mengartikan pemahaman sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Oleh sebab itu siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya dengan menghubungkannya dengan hal-hal yang lain. Dengan demikian pemahaman merupakan kemampuan siswa untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat untuk kemudian mampu memberikan gambaran, contoh dan penjelasan yang lebih luas dan memadai atas apa yang telah diketahuinya dan dapat mengomunikasikan kepada orang lain.

Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika guru harus mampu memilih metode, media, strategi, model, pendekatan

dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan tercapai terutama pada pelajaran matematika karena dengan menggunakan media peserta didik tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran dan akan memperoleh hasil yang memuaskan, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Apa lagi sejauh ini matematika adalah pelajaran yang kurang diminati para siswa jika dibandingkan dengan pelajaran yang lain, hal tersebut dikarenakan matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang rumit dan sulit untuk dipelajari.

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam belajar matematika adalah media permainan Teka Teki Silang (TTS) matematika. TTS matematika menjadi salah satu alternatif yang dapat berfungsi untuk mengoptimalkan segenap potensi peserta didik sehingga dalam belajar matematika peserta didik akan lebih aktif dan kreatif (Hakim, 2019: 125). Menurut Maryanti & Kurniawan (2017: 126) penggunaan media TTS menjadikan peserta didik termotivasi dan begitu semangat mempelajari kosakata sehingga mudah memahami materi, menstimulus daya nalar dan pengetahuan serta menjadikan belajar begitu berkesan sehingga dijadikan sebagai pengalaman yang tidak terupakan. Penelitian Aspriyani & Suzana (2020: 48) menunjukkan bahwa permainan teka-teki silang berupa angka sangat efektif digunakan karena dapat meningkatkan prestasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam belajar matematika. Hal ini karena TTS matematika dapat

memberikan tantangan dan menumbuhkan semangat peserta didik untuk menyelesaikan setiap permasalahan yang diberikan. Kelebihan penggunaan media TTS lainnya yaitu rasa jenuh yang di alami peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung dapat dikurangi (Hidayat et al., 2020: 17)

Dapat di simpulkan bahwa yang terjadi di kelas II tersebut adalah siswa mengalami kesulitan saat mengerjakan pembelajaran matematika. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II SD Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Hasil Belajar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran teka-teki silang matematika materi perkalian dan pembagian kelas II SD untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan hasil belajar sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang matematika materi perkalian dan pembagian kelas II SD untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan hasil belajar?
2. Bagaimana tingkat kevalidan dalam pengembangan media pembelajaran teka-teki silang matematika materi perkalian dan pembagian kelas II SD untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan hasil belajar?

3. Bagaimana tingkat kepraktisan dalam pengembangan media pembelajaran teka-teki silang matematika materi perkalian dan pembagian kelas II SD untuk meningkatkan kemampuan Pemahaman dan hasil belajar.
4. Bagaimana tingkat keefektifan dalam pengembangan media pembelajaran teka-teki silang matematika materi perkalian dan pembagian kelas II SD untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan hasil belajar.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui produk pengembangan media pembelajaran teka-teki silang matematika materi perkalian dan pembagian kelas II SD untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan hasil belajar.
2. Mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang matematika materi perkalian dan pembagian kelas II SD untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan hasil belajar.
3. Mengetahui bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang matematika materi perkalian dan pembagian kelas II SD untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan hasil belajar.
4. Mengetahui bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang matematika materi perkalian dan pembagian kelas II SD

untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan hasil belajar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini secara garis besar ada 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil Pengembangan ini dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan media teka teki silang matematika materi perkalian dan pembagian untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan hasil belajar kelas II SD, sehingga dapat dijadikan salah satu landasan dalam materi pokok lainnya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan akan bermanfaat bagi:

a. Bagi siswa

Media pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang matematika ini diharapkan dapat menambah motivasi siswa sekaligus mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

b. Bagi guru

Hasil dari penelitian ini dapat membantu guru berinovasi dalam memperkaya pengetahuan, keterampilan dan kreativitas dalam berbagai pemilihan media pembelajaran di kelas rendah di Sekolah Dasar.

c. Bagi sekolah

Pengembangan media teka-teki silang matematika dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran disekolah untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran.

d. Bagi mahasiswa

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk melatih daya nalar dan pola pikir yang kritis agar kedepannya lebih baik lagi.

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk melatih daya nalar dan pola pikir yang kritis agar kedepannya lebih baik lagi. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang matematika.

E. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai spesifikasinya sebagai berikut:

1. Aspek Pembelajaran

- a. Tujuan: agar pengetahuan yang disampaikan dapat dipahami peserta didik (hundoyo 2003: 15). Menurut Ahmad Susanto (2013: 189) agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika.
- b. Materi: materi yang digunakan adalah materi perkalian dan pembagian

pada kelas II SD

2. Aspek Media

- a. Teka – teki silang matematika ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam rangkaian pembelajaran matematika. Dengan mengisi teka-teki silang matematika kondisi pikiran menjadi jernih, rileks, dan tenang, sehingga dapat membuat memori otak kuat. Teka – teki silang matematika ini juga membuat anak tertantang untuk menyelesaikan tugas yang ada di dalam nya.
- b. Teka-teki silang matematika dapat melihat kerja sama anak dari adanya pembagian tugas dalam mengisi teka-teki silang matematika. Tanggung jawab pun tampak dari usaha menyelesaikan masalah dari setiap anak. Interaksi antar anak inilah yang menunjukkan adanya hubungan sosial yang baik antar mereka dalam pembelajaran matematika dengan media teka teki silang matematika.
- c. Produk yang dihasilkan berupa permainan teka-teki silang matematika. Teka-teki silang matematika adalah suatu permainan asah otak dengan mengisi angka pada kotak yang tersedia sesuai dengan petunjuk yang diberikan sehingga membentuk pola vertikal dan horizontal. Setiap kotak terdapat kotak soal, kotak jawaban.
- d. Media pembelajaran ini di kemas dalam berbentuk bangun ruang trapesium siku siku dimana setiap sisi nya memiliki angka dari teka-teki silang dalam wadah berbentuk kotak dan wadah kosong

berbentuk kotak untuk meletakkan angka untuk menjawab soal teka-teki silang tersebut.

- e. Bahan yang di gunakan pada media adalah kain fanel warna - warni. Alat yang digunakan pada media adalah gunting, lem, perekat.
- f. Media ini digunakan untuk tiap kelompok, dimana satu kelompok terdiri atas empat siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dari pemaparan di atas terdapat asumsi dan keterbatasan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang matematika materi perkalian dan pembagian kelas II SD untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar sebagai berikut:

1. Asumsi

Bersadarkan rumusan masalah yang telah di uraikan sebelumnya, terdapat beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang matematika, antara lain:

- a. Teka-teki silang matematika dibuat sebagai media pembelajaran agar bisa meningkatkan kemampuan pemahaman dan hasil belajar siswa.
- b. Siswa memiliki ketertarikan yang besar terhadap media pembelajaran yang berhubungan dengan permainan.
- c. Siswa sebagai subjek uji coba mampu mengikuti pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang matematika.

- d. Ada kelancaran komunikasi dan transfer materi pembelajaran dari guru ke siswa terbantu dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang matematika.
 - e. Langkah langkah kegiatan pembelajaran lebih terorganisir dengan penggunaan media pembelajaran teka-teki silang matematika.
 - f. Guru dapat melakukan variasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bantuan teka-teki silang matematika.
2. Keterbatasan Pengembangan
- a. Peneliti membatasi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah teka-teki silang matematika
 - b. Pengembangan yang dikembangkan pada media yaitu terbatas pada teka-teki silang matematika yang telah dimodifikasi dan harus dimainkan secara luring oleh setiap siswa dalam satu kelompok.
 - c. Peneliti membatasi bahwa media pembelajaran teka-teki silang matematika hanya untuk perkalian dan pembagian
 - d. Peneliti memfokuskan bagaimana prosedur pengembangan media, efektivitas teka-teki silang matematika, dan hasil pengembangan media teka-teki silang matematika