

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar (SD). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa karena memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari yaitu matematika digunakan manusia untuk memecahkan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari (Suwaningsih, 2006: 9). Pada umumnya matematika masih sulit dipahami oleh sebagian siswa dan menganggap bahwa matematika itu merupakan mata pelajaran yang sulit. Presepsi negatif seperti ini tidak bisa diacuhkan begitu saja, tetapi harus diatasi dengan membuat matematika menjadi pelajaran yang tidak sulit dan menyenangkan bagi siswa.

Pelaksanaan pembelajaran di SD guru harus mampu memahami karakteristik siswa dalam belajar. Susanto (2013:183-184) dalam bukunya mengemukakan teori kognitif Piaget, yaitu pada siswa sekolah dasar (usia 7-8 tahun hingga 12-13 tahun) termasuk pada tahap operasional konkret. Teori kognitif Piaget di atas, hal ini berarti usia anak sekolah dasar masih sulit untuk memahami matematika yang bersifat abstrak. Guru harus bisa menentukan metode/ strategi/ media yang sesuai agar memudahkan siswa untuk belajar.

Pada pembelajaran matematika di SD terdapat pembelajaran operasi hitung bilangan yang dipelajari yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian

dan pembagian. Permasalahan umum yang dihadapi oleh siswa yaitu siswa belum mampu memahami konsep penyelesaian perkalian dan pembagian, mereka hanya mampu menerima contoh perkalian dan pembagian yang diberikan oleh guru. Sesuai dengan hasil penelitian oleh Ruhyana (2018: 117) yang menyatakan bahwa kesulitan belajar matematika yang dimiliki oleh siswa dimungkinkan prasyarat yang dimiliki kurang terutama dalam perkalian sehingga menjadikan pemahaman konsep perkalian dua bilangan menjadi tidak paham. Namun, dalam pembelajaran matematika siswa dituntut untuk mampu menyelesaikan perkalian agar siswa dapat melanjutkan materi pada pembelajaran selanjutnya. Sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Suwaningsih (2006: 7) bahwa dalam matematika, konsep sebelumnya yang menjadi prasyarat harus benar-benar dikuasai agar dapat memahami topik atau konsep selanjutnya.

Berbagai upaya dapat dilakukan agar siswa dapat memahami konsep dan menyelesaikan operasi hitung perkalian. Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru kelas V di SD Negeri 1 Sukoharjo adalah dengan menggunakan media *flash card* sebagai media dalam belajar. Media *flash card* yang digunakan merupakan kartu yang berisi soal-soal perkalian bilangan bulat yang harus diselesaikan oleh siswa pada pagi hari sebelum memulai pembelajaran sebagai sarapan pagi, sehingga kartu ini dapat disebut sebagai kartu sarapan pagi. Media *flash card* dalam proses penggunaannya membantu siswa memahami konsep dan menyelesaikan operasi hitung perkalian. Media *flash card* memiliki keunggulan yaitu pembuatannya mudah

dan tidak memerlukan banyak waktu serta biaya yang besar. Selain itu, penggunaan media *flash card* ini juga sangat mudah dan tidak kesulitan bagi siswa.

Hasil data dari sebuah penelitian yang dilakukan oleh Suyati dalam jurnal *Paradigma* (2015:1-12) mengungkapkan bahwa, dengan metode bermain menggunakan media kartu yang digunakan dalam pembelajaran materi perkalian dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Peningkatan prestasi belajar siswa dari penerapan bermain menggunakan media kartu menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum penerapan yaitu 35% siswa yang memenuhi KKM dan sesudah penerapan metode bermain dengan menggunakan media kartu yaitu 90% siswa memenuhi KKM. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode bermain dengan menggunakan media kartu dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 55%.

Penelitian menggunakan media *flash card* yang dilakukan oleh Komalasari dalam jurnal *JKPM* (2016: 237-246), media *flash card math* dalam bentuk kartu bolak balik yang ampuh digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar matematika menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media *flash card* dengan yang tidak menggunakan media *flash card* berbeda, yaitu rata-rata nilai yang menggunakan media *flash card* adalah 66,9 sedangkan rata-rata nilai yang tidak menggunakan media *flash card* 55,59. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media kartu *flash card* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.

Berdasarkan uraian di atas media *flash card* dianggap mampu memecahkan masalah di kelas V SD Negeri 1 Sukoharjo. Oleh karena itu, peneliti ingin mengkaji mengenai efektivitas dari media *flash card* yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa memahami konsep dan menyelesaikan operasi hitung perkalian. Maka muncul gagasan dari penulis untuk meneliti mengenai “Efektivitas media *flash card* terhadap prestasi belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Sukoharjo”.

B. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang terkait dengan media kartu perkalian pada siswa sekolah dasar sangatlah umum. Oleh sebab itu, agar pembahasan lebih fokus dan dengan mempertimbangkan keterbatasan kemampuan penulis, maka dalam penelitian ini dibatasi pada masalah yang meliputi media *flash card* serta prestasi belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Sukoharjo.

C. Rumusan Masalah

Pembatasan masalah seperti tersebut di atas, maka masalah dalam penulisan skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah media *flash card* efektif terhadap prestasi belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Sukoharjo?”.

D. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah media *flash card* efektif terhadap prestasi belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Sukoharjo.

E. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait, baik dari segi teroretis maupun segi praktis. Pihak-pihak yang secara langsung merasakan manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah sekolah, guru, siswa, dan peneliti.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini yaitu hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi untuk mengetahui efektivitas dari media *flash card* bagi siswa di Sekolah Dasar (SD).

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya yaitu:

a. Bagi Sekolah:

- 1) Sebagai bahan acuan bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan semakin meningkatnya prestasi siswa.
- 2) Sebagai bahan acuan bagi sekolah dalam menggunakan strategi atau media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru:

- 1) Meningkatkan profesionalisme guru dalam menentukan strategi dan media pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik mata pelajaran dan karakteristik siswa, sehingga hasil pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika dapat optimal.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.
- 3) Guru memiliki banyak variasi dalam mengajar dengan menggunakan media pembelajaran.

c. Bagi Siswa:

Penelitian ini memberikan informasi kepada siswa mengenai efektivitas dari media *flash card* sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran serta memberikan motivasi bagi siswa bahwa belajar matematika itu mudah dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti:

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan membekali diri sebagai calon guru yang memperoleh pengalaman penelitian secara ilmiah agar kelak dapat dijadikan modal sebagai guru dalam mengajar.