

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan media pembelajaran di kelas dapat berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang terus berkembang menjadi strategi tersendiri untuk para guru dalam membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan siswanya saat pembelajaran berlangsung. Para siswa mampu mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan benda konkret berupa gambar, angka, dan berbagai macam bentuk sehingga mereka lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan media memiliki hubungan yang sangat erat dengan pendidikan, karena media berperan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran¹. Melalui media, guru dapat menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang bervariasi, baik berupa gambar, video, benda konkret, maupun digital, mampu menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan demikian, pengembangan media dalam pendidikan tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga mendorong tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

Selain itu, pengembangan media pembelajaran terus mengalami perubahan dan peningkatan dari waktu ke waktu demi kemajuan pendidikan di Indonesia².

¹ Eka Yanti, Y & Indah Sari, D “Pengembangan Media Kosir untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD” *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 7, no 1 (2021)

² D. A. Andari, *Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Jakarta: GUEPEDIA, 2021)

Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya ³. Potensi tersebut meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara

Pendidikan Nasional sendiri memiliki 8 Standar Nasional Pendidikan (SPN), yakni standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses, standar pendidikan dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan pendidikan, dan standar penilaian pendidikan. Standar-standar tersebut menjadi acuan dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran dapat berjalan sesuai tujuan yang telah ditetapkan ⁴.

Persoalan tentang media pembelajaran merupakan bagian dari standar proses. Standar proses menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa standar proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan satuan dasar pendidikan menengah untuk mencapai kompetensi lulusan ⁵. Sebagai bagian dari standar proses pendidikan, penggunaan media pembelajaran banyak berhubungan dengan guru kelas.

³ Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301, Pasal 1

⁴ Ibid., Pasal 35 ayat (1)

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 23 Tahun 2016

Masih banyak guru yang ketika melaksanakan proses belajar mengajar belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal, sehingga siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan kurang tertarik mengikuti materi yang disampaikan. Ketika media pembelajaran tidak digunakan, guru kesulitan menjelaskan materi secara visual atau konkret, sehingga pemahaman siswa menjadi terbatas, dan interaksi antara guru dan siswa berkurang. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran sangat penting untuk keterlibatan siswa di dalam kelas ⁶.

Karena banyaknya tugas administrasi yang harus diselesaikan oleh guru yang harus diselesaikan dalam waktu singkat sehingga menguras waktu dan energi guru. Selain itu juga banyak guru yang belum terbiasa dengan teknologi berbasis IT yang dapat mendukung siswa supaya lebih interaktif lagi. Oleh karena itu menjadi penting bagi guru dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi agar pembelajaran di kelas berlangsung lebih menarik, kreatif, dan pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.

Oleh karena itu media *egg tray* perlu digunakan ketika guru sedang mengajar matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan, supaya guru menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif. Tidak hanya gurunya saja yang aktif, tetapi siswa dilibatkan mempraktikkan sendiri menggunakan media *egg tray*. Dengan adanya media *egg tray* siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat materi penjumlahan dan pengurangan karena menggunakan benda konkret. Tugas guru hanya sebagai pemandu dan moderator selama pelajaran

⁶ Djamarah, S. B., dan A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2020), 25; Fatria, *Media Pembelajaran dan Teknologi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2017), 18; Rosmita, *Pembelajaran Kreatif* (Semarang: UNNES Press, 2020), 22.

menggunakan media *egg tray* ini. Ketika menggunakan media *egg tray* siswa lebih tertarik dan pastinya tidak merasa bosan ketika sedang pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan.

Siswa kelas 1 dalam mata pelajaran matematika materi khususnya materi tentang penjumlahan dan pengurangan, masih banyak ditemukan siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan materi penjumlahan dan pengurangan. Masih banyak diantara siswa yang terkendala dalam menghitung bilangan 1 hingga 20 yang seharusnya menjadi angka dasar yang siswa harus kuasai di tahap awal mereka mengenal mata pelajaran matematika ⁷. Dengan pemahaman dasar yang belum di kuasai oleh siswa menimbulkan banyak siswa yang masih kesulitan dalam keterampilan menghitung dan menulis sehingga siswa yang tidak dapat menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan yang mereka tulis, hal itulah yang menjadi faktor terhambatnya proses belajar mengajar di kelas.

Di sisi lain, guru kelas juga menghadapi beberapa tantangan dalam menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan secara efektif. Penggunaan media pelajaran dalam proses mengajar matematika masih sedikit, selain karena fasilitas terbatas guru juga mungkin mengalami keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan berbagai media pendukung pembelajaran, seperti alat peraga atau media interaktif, menjadi hambatan lain ⁸. Sebagai alternatif, guru bisa

⁷ Sari, M., dan H. Widodo. "Pengaruh Media Konkret terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas I SD." *Jurnal Matematika dan Pembelajaran* 6 (1): 50–57, 2018.

menggunakan media sederhana yang ada di sekitar sekolah, seperti benda konkret, untuk menunjang visualisasi konsep matematika.

Penelitian sebelumnya mengenai pembelajaran matematika pada siswa kelas awal, khususnya materi penjumlahan dan pengurangan, masih menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan memahami konsep dasar bilangan. Penggunaan media pembelajaran yang konvensional seperti buku, lembar kerja, atau media digital sering terbatas oleh fasilitas dan keterampilan guru. Penelitian ini menghadirkan kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran berbasis benda konkret, yaitu egg tray, yang mudah diperoleh dan dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep penjumlahan dan pengurangan secara konkret dan interaktif. Media egg tray tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan motivasi, kreativitas, dan kemandirian siswa dalam belajar matematika. Selain itu, media ini memberikan alternatif praktis bagi guru yang menghadapi keterbatasan sarana dan waktu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berjudul: “Pengembangan Media Egg Tray untuk Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas 1 MI Dipanegara Ranterejo.”

⁸ Rosmita. *Pembelajaran Kreatif*. Semarang: UNNES Press, 2020; Djamarah, S. B., dan A. Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2020.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini digunakan untuk menghindari penyimpangan dari pokok permasalahan sehingga penelitian lebih terarah dan pembahasannya dapat fokus, sehingga tujuan penelitian tercapai. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media *egg tray* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 hingga 20 pada siswa kelas 1 di MI Dipanegara Ranterejo. Dengan demikian, penelitian ini tidak mencakup materi matematika lainnya maupun penggunaan media selain *egg tray*.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *egg tray* untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 1 MI Dipanegara Ranterejo?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *egg tray* untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 1 MI Dipanegara Ranterejo?
3. Bagaimana respon guru dan siswa dalam pengembangan media *egg tray* untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 1 MI Dipanegara Ranterejo?

D. Penegasan Istilah

Untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini perlu penegasan beberapa kata kunci yang pengertian dan pembatasannya perlu dijelaskan.

1. Media Egg Tray

Media Egg Tray dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis dan divalidasi oleh para ahli sebelum digunakan di MI Dipanegara Ranterejo. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara konkret. Terbuat dari sterofoam yang dilubangi sebagai papan telur, media ini menggunakan telur mainan sebagai alat bantu visual. Guru menempatkan telur mainan pada lubang-lubang tersebut dan menyiapkan potongan angka sebagai hasil perhitungan. Dengan media ini, siswa dapat mempraktikkan langsung proses penjumlahan dan pengurangan, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami.

2. Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan

Pembelajaran penjumlahan dan pengurangan adalah proses mengajarkan siswa konsep dasar matematika awal mengenai menjumlahkan dan mengurangi bilangan. Pada tahap awal ini, pembelajara biasanya dilakukan secara konkret dengan menggunakan benda nyata seperti contohnya egg tray untuk membantu siswa dalam memahami konsep matematika secara visual. Penjumlahan mengajarkan siswa dalam menggabungkan dua kelompok benda menjadi satu, sedangkan pengurangan mengajarkan secara mengambil sebagian dari suatu kelompok. Setelah memahami secara konkret, siswa diajak berlatih secara abstrak melalui soal yang dibuat oleh guru.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan penentu arah dari sebuah penelitian, maka agar penelitian yang akan dilakukan tidak keluar dari arah yang telah ditentukan, perlu dirumuskan tujuan penelitian. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *egg tray* untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 1 MI Dipanegara Ranterejo
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *egg tray* untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 1 MI Dipanegara Ranterejo
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa dalam pengembangan media *egg tray* untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 1 MI Dipanegara Ranterejo

F. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis, khususnya bagi penulis, sekolah yang diteliti dan masyarakat sekitarnya. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran *egg tray* untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 1 MI Dipanegara Ranterejo, yang nantinya sangat berguna dalam

memperluas wawasan ilmu pendidikan dan sebagai sarana bahan informasi.

2. Secara Praktis

Secara praktis bagi guru dan siswa khususnya di MI Dipanegara Ranterejo serta semua pihak yang terkait dalam pengembangan media pembelajaran *egg tray*, bisa lebih mengembangkan lagi di dalam dunia kependidikan.