

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya (Nurkholis, 2013). Didalam suatu kehidupan tentunya pendidikan memiliki peranan yang sangat penting karena pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran oleh seseorang secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif dan menciptakan suasana belajar yang kondusif guna mempersiapkan SDM yang berkualitas dan berkarakter. Upaya pemerintah dalam mempersiapkan SDM yang berkualitas dan berkarakter khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), yaitu menyempurnakan kurikulum pendidikan dengan memberlakukan Kurikulum 2013.

Kebijakan baru pemerintah dalam bidang pendidikan yang diharapkan mampu untuk menjawab tantangan dan persoalan yang akan dihadapi oleh bangsa Indonesia ke depan. Perubahan yang mendasar pada kurikulum 2013 dibanding dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya adalah perubahan pada tingkat satuan pendidikannya dimana implementasi kurikulum ini dilakukan pada tingkat satuan pendidikan mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan (Sinambela, 2013).

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi yang beriman, produktif, inovatif, dan aktif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Kemendikbud, 2018). Pembelajaran Kurikulum 2013 berpusat pada siswa sehingga mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif, inovatif, aktif, dan responsif berbagai masalah. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar bertujuan memberikan bekal kepada siswa untuk hidup bermasyarakat dan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Terlebih lagi saat ini pendidikan di Indonesia menggunakan Kurikulum 2013 yang menuntut siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan menemukan sendiri konsep serta pemecahan masalah terkait materi pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa karena siswa menggali dan mencari sendiri informasinya. Untuk mewujudkan tujuan tersebut sangat diperlukan proses yang baik dalam suatu pembelajaran. Berbagai usaha perbaikan dan penelitian mengenai cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keberhasilan belajar peserta didik telah banyak dilakukan. Salah satu perbaikan dan penelitian dilakukan pada pelajaran Matematika. Pembelajaran Matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan, karena adanya perbedaan karakteristik antara hakikat matematika dengan hakikat siswa sekolah dasar selain itu pembelajaran Matematika adalah pembelajaran yang membosankan bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 2 Tukadaya tentang media pembelajaran beliau mengatakan bahwa siswa banyak mengalami kesulitan pada beberapa materi. Salah satunya pada pembelajaran matematika tentang bilangan pecahan sederhana, dikarenakan siswa pada saat ini masih menerapkan pembelajaran daring dikarenakan pada kondisi pandemi saat ini yang sudah dirasakan

oleh semua orang terutama pada jenjang pendidikan. Berdasarkan observasi tersebut ditemukan permasalahan yaitu 1) Dalam Pembelajaran penyampaian materi hanya berpedoman dengan buku ajar sehingga kurangnya minat belajar siswa. 2) Penggunaan buku dalam pembelajaran kurang dimodifikasi sehingga penggunaan media pembelajaran belum optimal. 3) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran saat guru mengajar sehingga membuat siswa cenderung bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran matematika. 4) Guru belum pernah mengembangkan media dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Dilihat dari identifikasi masalah yang diperoleh dari hasil observasi tentang minat belajar siswa, Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Di samping itu, minat belajar yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya. Anak akan belajar dengan baik apabila mempunyai minat belajar yang besar. Jika memiliki keinginan untuk belajar yang tinggi, ia akan cepat mengingat dan mengerti apa yang ia pelajari. Menurut (Riwahyudin, 2015) menjelaskan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada satu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Siswa dengan minat yang tinggi pada suatu mata pelajaran tertentu akan mendorong dirinya untuk mengetahui secara mendalam materi pelajaran yang didapatnya. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap pelajaran Matematika, sudah tentu akan meningkatnya minat belajar siswa. Siswa tersebut akan aktif bertanya jika menemukan kesulitan dalam memahami pelajaran matematika. Sebaliknya, seorang siswa yang memiliki minat yang rendah pada pelajaran matematika, akan mengikuti proses kegiatan belajar dengan kurang aktif dan akan berdampak pada minat belajar siswa yang rendah

sehingga membuat siswa cenderung bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan sekolah dasar perlunya pemanfaatan media yang tepat sehingga penyampaian materi dapat cepat dimengerti oleh siswa. Pemanfaatan media pembelajaran sejalan dengan teori Piaget termasuk pada tahap operasional konkret. Susanto (2013) mengatakan bahwa matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Berdasarkan perkembangan kognitif ini, maka anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Karena keabstrakannya matematika relative tidak mudah untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar pada umumnya. Guru menempati posisi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa mencapai tujuan secara optimal dengan cara menciptakan suatu alat untuk membantu dalam menyampaikan materi berupa media pembelajaran.

Seorang guru akan dapat menyajikan materi matematika dengan baik perlu menguasai bahan kajian matematika yang akan diajarkannya. Guru juga perlu menguasai serta dituntut untuk dapat mengembangkan metode pembelajaran, model pembelajaran matematika, serta penggunaan berbagai jenis media atau alat peraga yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan secara optimal agar tujuan pembelajaran tercapai. Untuk menunjang pembelajaran. Guru membutuhkan sebuah media yang inovatif terlebih pada materi yang sulit bagi siswa.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Nurmadiyah, 2016). Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Sunzuphy, n.d.). Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien jika didukung dengan tersedianya media yang menunjang Pembelajaran yang dilakukan menggunakan pendekatan kontekstual, penyediaan media pendidikan diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan yang mengedepankan pembelajaran yang dimulai dengan mengambil, mensimulasikan, menceritakan, berdialog, bertanya jawab atau berdiskusi pada kejadian dunia nyata kehidupan sehari-hari yang dialami siswa, kemudian diangkat kedalam konsep yang akan dipelajari dan dibahas. (Sulianto, 2008). Di samping itu Penerapan pendekatan kontekstual yang dikemas dalam media kartu ini diterapkan agar peserta didik memperoleh gambaran secara nyata mengenai konsep yang dikaji dan menjadi suatu kelebihan tersendiri karena peserta didik secara tidak langsung diajak memahami konsep secara nyata di lingkungan (Nanda et al., 2017).

Adapun kenyataan menunjukkan bahwa kemampuan materi matematika dari guru SD masih kurang memadai sehingga tidaklah mengherankan bila pembelajaran matematika yang dikelolanya menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa dengan pendekatan nyata. Melalui

pendekatan ini peneliti mencari inovasi dengan memodifikasi kartu domino yang ada menjadi media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga dapat menyampaikan materi secara maksimal.

Media kartu domino bilangan mempunyai keistimewaan yakni permainan kartu domino ini biasanya bersifat negatif yang digunakan untuk berjudi sedangkan pengembangan media kartu domino ini digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran bersifat positif yang dapat mempermudah guru dalam mengajarkan suatu materi pelajaran matematika khususnya dalam materi bilangan pecahan. Media kartu domino bilangan juga merupakan salah satu media pendidikan yang berbasis media kartu permainan (Aprinawati, 2017).

Melihat permasalahan tersebut, maka peneliti mencoba mencari inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika pada bilangan pecahan sederhana untuk siswa kelas III SD Negeri 2 Tukadaya dengan mengembangkan media pembelajaran kartu domino modifikasi tentang materi bilangan pecahan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Domino matematika merupakan sebuah kartu matematika yang didesain menyerupai kartu domino. Kartu domino matematika memuat berbagai pasangan soal dan jawaban.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, terdapat suatu permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian sebagai berikut.

1. Dalam Pembelajaran penyampaian materi hanya berpedoman dengan buku ajar sehingga kurangnya minat belajar siswa.
2. Penggunaan buku dalam pembelajaran kurang dimodifikasi sehingga penggunaan media pembelajaran belum optimal.

3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran saat guru mengajar sehingga membuat siswa cenderung bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran matematika.
4. Guru belum pernah mengembangkan media kartu domino modifikasi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, dibatasi masalah yang akan diteliti agar pembahasan penelitian terarah dan tidak terlalu luas, penelitian ini tentang pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino modifikasi dengan pendekatan kontekstual dengan berfokus pada kejadian dunia nyata dan atau kehidupan sehari-hari yang dialami siswa terhadap minat belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika tentang materi bilangan pecahan sederhana di Sekolah Dasar Negeri 2 Tukadaya.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media kartu domino modifikasi untuk siswa kelas III pada materi bilangan pecahan sederhana di Sekolah Dasar
2. Bagaimana validitas dari media kartu domino modifikasi dengan pendekatan kontekstual untuk siswa kelas III pada materi bilangan pecahan sederhana di sekolah Dasar.
3. Bagaimana kepraktisan dari media kartu domino modifikasi dengan pendekatan kontekstual untuk siswa kelas III pada materi bilangan pecahan sederhana di sekolah Dasar.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah mengenai pengembangan media kartu domino modifikasi dengan pendekatan kontekstual pada muatan pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk merancang produk berupa media kartu domino yang dimodifikasi untuk siswa kelas III pada Materi Bilangan Pecahan sederhana di Sekolah Dasar.
- 2) Untuk memvalidasi dari media kartu domino modifikasi untuk siswa kelas III di Sekolah Dasar.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan dari media kartu domino modifikasi dengan pendekatan kontekstual untuk siswa kelas III pada materi bilangan pecahan sederhana di sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai landasan teori atau bahan bacaan dalam penelitian sejenis serta, menambah wawasan terutama dibidang pendidikan. Penggunaan media ini dapat mempermudah pembelajaran matematika pada materi bilangan pecahan sederhana melalui media kartu domino modifikasi untuk siswa kelas III di Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat baik dunia, pendidikan, guru, siswa, peneliti, maupun peneliti lainnya.

- 1) Kepada siswa

Siswa dapat menggunakan media kartu domino ini dalam proses pembelajaran sehingga dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mencapai tujuan pembelajaran.

2) Kepada Guru

Dapat merancang, membuat dan menggunakan media kartu domino ini dalam pembelajaran pada materi pecahan sederhana pada kelas III dan guru diharapkan mampu mengembangkan media kartu domino pada materi yang berbeda.

3) Kepada Kepala Sekolah

Penelitian ini menjadi kebijakan dalam membina dan membimbing guru-guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif sehingga mampu membentuk guru yang kreatif dan inovatif dalam memilih dan membuat media pembelajaran sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4) Kepada Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain, baik dalam peneliti yang memiliki variable yang berbeda maupun yang sama.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media kartu domino untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa kelas III di sekolah dasar khususnya pada materi bilangan pecahan sederhana. Adapun spesifikasi produknya sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa media kartu domino dengan ukuran 12 cm X 6 cm. dengan materi yang akan diambil “bilangan pecahan sederhana” yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang diberikan pada siswa kelas III.
2. Media kartu domino didesain menggunakan Microsoft Word dan Microsoft Word

3. Kartu Domino diperuntukan untuk siswa dalam pembelajaran dengan cara menjawab pertanyaan yang ada di kartu domino dengan menjodohkan berbagai pertanyaan yang ada didalamnya.
4. Kartu domino disajikan untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran matematika tanpa merasa bosan dan jenuh sehingga pelajaran menjadi lebih baik.
5. Media Kartu Domino memiliki cara mengaplikasikannya yaitu:
 - 1) Permainan kartu domino dapat diikuti oleh 4 orang. Setiap pemain akan mendapatkan 7 lembar kartu, yang artinya jumlah total dalam 1 set kartu domino adalah 28 kartu.
 - 2) Selanjutnya pengundian pemain sesuai kesepakatan yang akan melempar kartu pertama.
 - 3) Pemain pertama akan melemparkan kartu, diikuti dengan pemain kedua diputar searah jarum jam atau sebaliknya demikian seterusnya secara bergantian.
 - 4) Setelah masuk pada putaran berikutnya, kartu yang harus dibuang tidaklah sembarangan. Anda harus memilih kartu yang memiliki nilai sama seperti kartu yang ada di ujung-ujung deretan kartu.
 - 5) Sebagai contoh, ujung kanan kartu pada bagian sisi kartu adalah dengan nilai $\frac{2}{5}$, sementara ujung kiri adalah kartu dengan nilai $\frac{5}{7}$. Maka kartu yang bisa anda taruh adalah kartu yang mempunyai posisi nilai yang sama seperti kartu ujung kanan atau kartu ujung kiri.
 - 6) Permainan kartu domino dilanjutkan dengan teknik permainan yang sama hingga salah satu pemain menghabiskan kartunya.

- 7) Pemain yang pertama menghabiskan atau menaruh kartunya di meja, maka dialah pemenangnya.
- 8) Jika kartu dalam permainan ini tidak ada yang habis, maka dapat disimpulkan kartu yang dipegang dari pemain paling sedikit menjadi pemenangnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Ketergantungan materi yang diperoleh dalam buku siswa yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan untuk belajar. Selain itu, penerapan media dalam proses pembelajaran matematika tentang materi bilangan pecahan sederhana masih sangat terbatas sehingga pada proses pembelajaran penggunaan media siswa lebih cepat mengerti dan tidak merasa bosan dikarenakan siswa pada tingkat kelas rendah yaitu kelas III cenderung lebih suka bermain. media yang dikembangkan yaitu media kartu domino pada muatan pembelajaran matematika materi pecahan sederhana, media ini yaitu salah satu media yang belum ada disekolah. Dilihat dari hal tersebut dengan menggunakan media pembelajaran saat menjelaskan materi maka siswa akan lebih mudah mengerti dengan yang dijelaskan oleh guru.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan pengembangan.

Adapun asumsi pengembangan media ini yaitu sebagai berikut.

1. Siswa kelas III SD Negeri 2 Tukadaya tahun ajaran 2021/2022 sudah mengenal angka sehingga mampu untuk diterapkannya media ini dengan baik.
2. Media Kartu Domino belum pernah digunakan dalam pembelajaran.
3. Media dapat memudahkan siswa mempelajari materi bilangan pecahan sederhana dalam mata pelajaran matematika.

4. Menambah semangat siswa untuk belajar, dikarenakan dengan menggunakan media Kartu Domino dalam pembelajaran mampu memberikan pengalaman yang baru bagi siswa dan membuat suasana belajar lebih menarik.

Dalam pengembangan media ini keterbatasan pengembangan media Kartu Domino berpikir yang dikembangkan hanya bisa digunakan dalam pembelajaran materi bilangan pecahan sederhana. Pengembangan media ini berpedoman pada model ADDIE. Tahapan dari model ini yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Karena keterbatasan situasi dan kondisi sehingga penelitian ini hanya sampai pada tahap development.

1.10 Definisi Istilah

Adapun penjelasan dari istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan dalam mengembangkan sebuah produk atau memperbaiki produk-produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggung jawabkan dan digunakan dalam pendidikan.
- 2) Media Kartu Domino Modifikasi merupakan alat pembelajaran interaktif yang disusun untuk meningkatkan minat siswa untuk belajar, mengasah kemampuan berpikir siswa dan kecerdasan siswa. Media ini mengajak siswa belajar sambil bermain.

Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki 5 tahapan. Kelima tahap itu adalah analyze (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).