

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam kehidupan mempunyai peranan yang sangat penting guna meningkatkan sumber daya manusia hal ini dikarenakan dapat menyokong perkembangan dalam seluruh gatra kepribadian dan kehidupan. Pendidikan menakhilkan sebuah ikhtiar untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan keahlian kepada individu sebagai bekal dalam menghadapi setiap perubahan yang terjadi dengan mengikuti perkembangan global. Oleh karena itu, pendidikan menjadi hajat utama manusia. Pendidikan berfaedah sebagai fasilitas dalam menciptakan SDM yang berkualitas, sepatutnya mendapatkan perhatian secara berkesinambungan oleh semua pihak, terutama pemerintah dalam kuasa meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Yanuarti (2017) pendidikan merupakan tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun maksudnya yaitu pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada diri anak-anak itu, agar mereka yang berkedudukan sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Dalam proses pendidikan terjadi kegiatan pembelajaran, meliputi kegiatan keseluruhan aktivitas baik fisik maupun psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif pada lingkungan yang menghasilkan perubahan, baik dalam taraf pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Dalam penyampaian materi kepada siswa dibutuhkan sebuah media pembelajaran untuk membantu dalam penyampaian informasi. Penggunaan

media pembelajaran memiliki dampak yang sangat baik dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran akan menghasilkan gambaran hasil belajar yang lebih baik dan jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi siswa jika dilihat dari pengertian media pembelajaran, secara umum media pembelajaran yaitu alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Cahyadi (2019:3) media pembelajaran merupakan sebuah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan suatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat, dan perhatian siswa sehingga kegiatan proses pembelajaran terjadi pada diri siswa. Hal ini selaras dengan *Association of Education and Communication Technology* (AECT, 1977) (dalam Arsyad 2017) yaitu media pembelajaran yakni segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media pembelajaran sebaiknya dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan disajikan dalam bentuk yang semenarik mungkin dengan menggunakan media yang ramah lingkungan dan dapat digunakan pada masa pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 15 Dauh Puri, didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran Matematika pada materi mengenal bilangan cacah kelas 1, siswa masih sulit memahami tentang materi tersebut. Masalah yang kebanyakan dialami siswa yaitu belum dapat memahami bentuk-bentuk angka seperti kesalahan dalam pemahaman lambang bilangan 6 dan 9, sehingga kondisi tersebut berdampak dalam mengurutkan

angka 1–10 dan jumlah bendanya. Hal ini disebabkan karena belum maksimalnya proses pembelajaran dan bimbingan serta pendekatan secara *persuasive* terhadap anak-anak, dan masih cenderung menggunakan cara klasikal. Wali kelas merasa sangat kesulitan dalam penggunaan media yang menarik dan tidak membosankan agar anak-anak bersemangat dalam pembelajaran. Banyak pula keluhan dari orang tua siswa bahwa dengan adanya belajar secara daring membuat orang tua terbebani dalam membantu proses pembelajaran di rumah. Pada pembelajaran daring seperti ini perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat bagi siswa, karena dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa jika dalam penyampaian materi dilaksanakan dengan menggunakan media yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk digunakan yakni media pembelajaran kartu angka bergambar, hal ini ditinjau atas berbagai pertimbangan dilihat dari karakteristik siswa kelas rendah yang menyukai benda-benda bergambar, berwarna, bergerak, dan bersuara, serta dilihat pula berdasarkan situasi saat ini. Dengan menggunakan media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu media pembelajaran kartu angka bergambar sebelumnya sudah ada yang mengembangkan namun dalam penyajian sebelumnya masih dilakukan secara langsung di kelas dan kartunnya pun merupakan kartu yang kongkrit. Dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara daring seperti ini, sangat perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan saat ini agar pembelajaran tetap dirasakan bermakna bagi siswa. Pada pembelajaran daring maka media pembelajaran akan disajikan dalam bentuk multimedia (aplikasi).

Penggunaan media pembelajaran kartu angka bergambar yang disajikan dalam bentuk multimedia (aplikasi) memiliki beberapa kelebihan yaitu, media pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja dengan adanya bantuan internet, dan dapat digunakan secara *offline*. Media pembelajaran ini disajikan dengan gambar, warna, animasi yang menarik sehingga tidak membuat siswa bosan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu proses penyampaian materi kepada siswa menjadi lebih mudah dan jelas. Penggunaan media kartu angka bergambar ini diharapkan dapat meningkatkan ketuntasan dalam pembelajaran kelas I di SD Negeri 15 Dauh Puri, khususnya dalam pembelajaran Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media berbentuk kartu angka bergambar yang disajikan dalam bentuk multimedia (aplikasi), dan diintegrasikan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan hasil belajar siswa. Fokus kajian penelitian ini adalah materi Mengenal Bilangan Cacah yang merupakan bagian mata pelajaran Matematika yang begitu banyak manfaatnya dalam kehidupan kita sehari-hari. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Pada Materi Mengenal Bilangan Mata Pelajaran Matematika Kelas I SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2020/2021. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Siswa mengalami kesulitan dalam membedakan lambang bilangan 6 dan 9.
- 1.2.2 Ketersediaan media pembelajaran sangat terbatas untuk digunakan pada masa pembelajaran daring.
- 1.2.3 Media pembelajaran yang ada kurang sesuai pada saat pembelajaran daring.
- 1.2.4 Media pembelajaran sangat terbatas untuk digunakan pada masa pembelajaran daring.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka yang dikaji dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan media kartu angka bergambar, materi mengenal bilangan cacah kelas I SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun pengembangan media pembelajaran kartu angka bergambar pada materi mengenal bilangan mata pelajaran matematika kelas I SD Negeri 15 Dauh Puri tahun pelajaran 2020/2021?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan, pengembangan media pembelajaran kartu angka bergambar pada materi mengenal bilangan mata pelajaran matematika kelas I SD Negeri 15 Dauh Puri tahun pelajaran 2020/2021, menurut hasil evaluasi para ahli dan uji coba perorangan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan pengembangannya yaitu :

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran kartu angka bergambar pada materi mengenal bilangan mata pelajaran matematika kelas I SD Negeri 15 Dauh Puri tahun pelajaran 2020/2021.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran kartu angka bergambar pada materi mengenal bilangan mata pelajaran matematika kelas I SD Negeri 15 Dauh Puri tahun pelajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Pengembangan

Pengembangan ini memiliki beberapa manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan, teori-teori, konsep yang dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media kartu angka bergambar.

1.6.2 Praktis

- a. Anak didik, dengan menggunakan media kartu angka bergambar dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mempelajari matematika materi mengenal bilangan cacah.
- b. Guru, dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa mengenai mata pelajaran matematika materi mengenal bilangan cacah.
- c. Orang tua, dapat membantu kegiatan orang tua dalam pembelajaran di rumah.
- d. Kepala Sekolah, dapat menambah referensi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk kegiatan pembelajaran.
- e. Peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan motivasi dalam mengembangkan penelitian yang lain.

1.7 Spesifikasi produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini meliputi :

- 1.7.1 Pengembangan media kartu angka bergambar ini merupakan media pembelajaran multimedia yang dikemas dalam bentuk aplikasi untuk pembelajaran mandiri dan dapat diakses dimana saja dengan bantuan internet dan dapat digunakan secara *offline*.
- 1.7.2 Pengembangan media kartu angka bergambar ini menggunakan unsur multimedia (aplikasi) dengan mengkombinasikan gambar, angka/teks, warna, animasi, dan suara.
- 1.7.3 Pengembangan media kartu angka bergambar ini dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi PowerPoint, InShot, iSpring Suite, HTML 5, WEB2APK, dan JDK (Java Development Kit).

1.7.4 Pengembangan media kartu angka bergambar disajikan dalam bentuk multimedia (aplikasi) yang dapat diakses menggunakan *laptop*, Komputer, dan *Android*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam lingkungan pendidikan Sekolah Dasar terutama pada kelas rendah sangat dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, agar penyampaian informasi dapat tersampaikan dengan tepat sasaran. Hal ini dilihat dari karakteristik siswa kelas rendah dimana siswa belum dapat berpikir abstrak sehingga masih sangat perlu bagi guru untuk menyediakan media yang tepat bagi siswa. Pada kelas rendah siswa membutuhkan media pembelajaran yang kongkrit untuk membantu agar lebih memahami informasi yang disampaikan, namun dalam pembelajaran daring seperti saat ini guru-guru merasa sangat sulit untuk menyediakan media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Pengembangan media pembelajaran ini sangat penting untuk dikembangkan sesuai dengan perkembangan global, agar dalam pembelajaran menjadi lebih bermakna. Salah satu media yang tepat dalam pembelajaran Matematika untuk mengenalkan bilangan cacah kepada siswa kelas rendah yakni media pembelajaran kartu angka bergambar. Media pembelajaran kartu angka bergambar dapat dengan mudah diakses dimana saja dengan adanya bantuan internet dan dapat pula digunakan secara *offline*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

Asumsi dari penelitian pengembangan ini yaitu dengan adanya media pembelajaran kartu angka bergambar, dapat membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan media kartu angka bergambar disajikan dalam bentuk yang menarik dan kreatif, sehingga mengurangi kejenuhan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran kartu angka bergambar ini dapat digunakan dimana saja dengan adanya bantuan internet serta dapat pula digunakan secara *offline*. Selain itu media pembelajaran kartu angka bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.9.2 Keterbatasan pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

- a. Pengembangan media pembelajaran ini akan lebih tepat jika digunakan oleh kelas rendah, dan kurang tepat digunakan di kelas tinggi.
- b. Pengembangan media pembelajaran ini hanya dapat digunakan pada *Laptop*, Komputer, dan Android.

1.10 Definisi Istilah

1.10.1 Pengertian pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran ialah serangkaian kegiatan yang dilakukan guna menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.

1.10.2 Pengertian media kartu angka bergambar

Media kartu angka bergambar secara umum adalah kertas persegi panjang yang bentuknya agak tebal yang berisi gambar dan angka disertai warna yang menarik, namun pada media kartu angka bergambar ini dikemas dalam bentuk multimedia (aplikasi) yang dapat digunakan dimana saja dengan bantuan internet dan dapat digunakan secara *offline*. Media ini dapat menimbulkan kesan dihati anak-anak dan tidak mudah terlupakan begitu saja, selaras dengan ingatan anak akan media tersebut ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia akan semakin perlu visualisasi/konkrit (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya.

1.10.3 Pengertian model ASSURE

Model ASSURE yaitu suatu model pengembangan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang terdiri dari enam tahap yaitu: (*Analyze learner*), (*State standards and objectives*), (*Select strategies, technology, media and materials*), (*Utilize technology, media and materials*), (*Require learner participation*), (*Evaluate and revise*).

1.10.4 Pengertian Matematika

Matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol tersusun secara hirarkis dan penalarannya dedukti, sehingga belajar matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi.