

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Tuntutan pendidikan pada abad 21 berupa perubahan yang besar dalam pendidikan nasional, seperti yang telah diketahui pendidikan adalah warisan dari system pendidikan lama yang isinya menghafal fakta tanpa makna. Pembelajaran pada abad 21 peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi, serta keterampilan belajar dan inovasi serta keterampilan hidup dan karir. Kemendikbud merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 adalah menekankan pada kemampuan mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berfikir analitis, dan kerjasama menyelesaikan masalah. (Wijaya, Sudjimat & Nyoto : 2016).

Keterampilan pembelajaran di abad 21 penting untuk dikebangkan dimana hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa yang bersifat kognitif dan afektif. Sudah menjadi tanggung jawab guru dalam mengembangkan keterampilan abad 21 dimana guru sebagai pencetak generasi yang dibutuhkan oleh negara secara umum maupun lingkungan kehidupan sehari-hari siswa. Saat ini siswa membutuhkan pembelajaran dari yang bersifat konvensional ke pola pembelajaran yang inovatif maka dari itu guru harus dapat melakukan perubahan pola pembelajaran yang dibutuhkan siswa saat ini. Untuk menciptakan generasi yang terampil sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan saat ini keterampilan abad 21 perlu untuk diintegrasikan dan diimplementasikan dalam pembelajaran. Sehingga mendorong untuk terwujudnya bangsa Indonesia yang maju dan mampu bersaing

dengan bangsa lain. (Junedi, Mahuda, dan Jaka Wijaya Kusuma, 2020: 66).

Pendidikan pada abad 21 ini telah mengalami banyak perubahan yang sangat pesat, sehingga dalam setiap elemen pendidikan perlu dilakukan inovasi dan kreasi dalam proses belajar mengajar salah satunya yaitu dengan melakukan pengembangan metode penyampaian materi pembelajaran dan pengembangan berbagai media pembelajaran. Menurut Widayawati (2015: 25) peningkatan kualitas pendidikan dilaksanakan dalam bentuk pengembangan metode pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran.

Membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh positif pada psikologi siswa menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media dapat membantu siswa mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena pembelajaran menggunakan media dapat di desain menjadi sebuah pembelajaran yang menarik, menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan dan dapat memotivasi serta merangsang siswa untuk semangat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. (Hamalik dalam Arsyad, 2016:19).

Media yang digunakan dapat berupa gambar, lukisan, kartun, ilustrasi dan foto yang diperoleh dari berbagai sumber dan dapat dipergunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Pada dasarnya gambar dapat membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Menurut Subana (1998:322) manfaat gambar sebagai media pembelajaran yaitu: Meningkatkan daya tarik siswa, mempermudah pengertian atau pemahaman siswa, mempermudah pemahaman yang sifatnya abstrak,

memperjelas dan memperbesar bagian yang penting atau bagian kecil sehingga dapat diamati, menyingkat suatu uraian, dan informasi yang diperjelas dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian panjang.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hazila pada tahun 2012 dengan judul “PENGUNAAN MEDIA GAMBAR MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 10 SUNGAI KERAN BENGKAYANG” menyatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa dalam pembelajaran meningkat, dan penerapan penggunaan media gambar berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika di kelas V SDN 10 Sungai Keran Bengkayang. Namun, pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas yang dilaksanakan di SDN Tlogoanyar pada hari senin tanggal 05 Agustus 2019, dalam kegiatan pembelajaran guru sudah berusaha menyampaikan materi dengan baik dan sesuai dengan RPP. Selain itu guru juga memanfaatkan media pembelajaran berupa gambar macam-macam ukuran yang ada di kelas, tetapi hasil dari evaluasi pembelajaran yang dilakukan masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang telah diajarkan, sehingga tujuan dari pembelajaran dirasa belum tercapai dengan maksimal.

Lembar observasi yang dibagikan peneliti untuk siswa dan guru, menyatakan bahwa sebagian besar siswa menyatakan malas untuk belajar matematika, hal ini dikarenakan matematika yang sudah ada di dalam pikiran anak-anak adalah mata pelajaran yang sulit khususnya pada materi menghitung satuan panjang dimana siswa harus menghafal urutan dan mengingat rumus perhitungannya sehingga membuat siswa merasa sukar untuk mempelajari materi tersebut dan membuat tidak memahami pembelajaran yang sudah dilakukan. Hasil

observasi tersebut, menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika yang sudah dilakukan di SDN Tlogoanyar guru sudah berusaha maksimal dan juga telah menggunakan media yang ada, akan tetapi masih banyak murid yang belum memahami materi yang disampaikan. Sehingga terdapat kontradiksi antara teori yang ada dengan kondisi di lapangan, dimana penggunaan media gambar seharusnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami materi matematika. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang/guru menjelaskan (Trianto, 29).

Berdasarkan permasalahan diatas maka dari itu peneliti menginginkan sebuah proses pembelajaran yang ideal yang dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, salah satu media yang belum pernah diterapkan adalah media 3 dimensi. Melihat realita permasalahan-permasalahan yang terjadi diatas, memunculkan solusi dan inovasi sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu solusinya adalah mengembangkan “Media Kotak Satuan Panjang” yang di dalamnya terdapat alat yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran kotak satuan panjang untuk digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar materi konversi persamaan satuan panjang kelas 3 Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1?

2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran kotak satuan panjang untuk digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar materi konversi persamaan satuan panjang kelas 3 Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan produk media kotak satuan panjang yang valid dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas III mengenai materi satuan panjang di sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan merupakan produk media pembelajaran yang menyangkut materi satuan panjang pada mata pelajaran matematika di kelas III SD. Media pembelajaran yang diberi nama kotak satuan panjang, merupakan media pembelajaran 3 dimensi yang digunakan sebagai alat bantu atau perantara belajar guru dan siswa dalam pembelajaran materi satuan panjang. Media pembelajaran kotak satuan panjang ini merupakan media pembelajaran 3 dimensi.

Bentuk dari media pembelajaran kotak satuan panjang ini adalah kotak yang memuat miniatur tangga satuan panjang di dalamnya. Media kotak satuan panjang tidak membutuhkan proyektor dalam penggunaannya sehingga dapat digunakan di SD manapun. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media kotak satuan panjang ini adalah kayu dan papan. Media kotak satuan panjang ini mempunyai panjang 60 cm, tinggi 60 cm, dan lebar 85 cm.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran kotak satuan panjang ini adalah:

1. Peneliti tidak melakukan produksi massal dikarenakan keterbatasan waktu,

biaya, dan tenaga yang dimiliki oleh peneliti.

2. Hanya terbatas pada mata pelajaran matematika dan hanya memuat materi satuan panjang saja
3. Selain itu media pembelajaran kotak satuan panjang tidak dapat diaplikasikan menggunakan computer dan juga proyektor.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bantuan yang positif bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat digunakan oleh sekolah sebagai alternatif untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran di sekolah dasar.

2. Bagi guru

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru agar lebih muda dalam menyampaikan materi dan dapat dijadikan pedoman atau acuan dalam pengembangan media untuk menciptakan pembelajaran yang menarik.

3. Bagi siswa

Memberikan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak mengalami kebosanan dan kejenuhan saat belajar dan dapat memahami materi yang sedang dipelajari dengan lebih mudah.

G. Definisi Istilah

Menurut Sugiyono (2012: 31) definisi operasional adalah penentuan kontrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variable yang dapat

diukur. Definisi operasional dijadikan sebagai suatu batasan pengertian dan dijadikan pedoman untuk melakukan suatu kegiatan penelitian. Definisi operasional dimaksudkan untuk menjabarkan variabel – variabel yang timbul dalam suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah:

- 1) Media pembelajaran merupakan sarana menyampaikan informasi berupa bahan pelajaran yang digunakan untuk mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran.
- 2) Media kotak satuan panjang adalah jenis media pembelajaran berbentuk media 3 dimensi visual dengan materi tentang satuan panjang.
- 3) Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 kelas III SD terdiri materi satuan panjang dari mata pelajaran matematika pada kelas III SD.