

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 diantaranya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya yang dapat ditempuh dalam mewujudkan tujuan tersebut dengan mengoptimalkan peran pendidikan. Pendidikan menjadi instrumen utama untuk mengembangkan kemampuan manusia dan melestarikan budaya setempat. Menurut Amri (2013: 1) pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan dan tuntutan masyarakat modern.

Kegiatan yang menjadi suksesnya dalam dunia pendidikan adalah belajar. Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Sugihartono, 2007: 1). Kemudian Sardiman (2011: 21) berpendapat bahwa belajar adalah berubah. Dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Sedangkan Sanjaya (2009: 107) menuturkan bahwa belajar adalah proses berpikir. Belajar berpikir yaitu menekankan pada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antar individu

dengan lingkungannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses berpikir yang dilakukan seseorang untuk mengubah tingkah laku dan menemukan pengetahuan melalui interaksi individu dengan lingkungannya.

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Hal senada juga dicantumkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1 menyatakan bahwa “matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada pendidikan dasar khususnya di bangku sekolah dasar”. Suherman, dkk (2003: 58) menyatakan tujuan pembelajaran matematika di bangku sekolah dasar adalah mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi melalui latihan berpikir kritis, logis, rasional, jujur, efektif dan efisien. Di samping itu, yang paling penting adalah mampu menerapkan dan memanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Karim (1996: 11) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah menumbuhkembangkan keterampilan berhitung dan mengembangkan dasar matematika sebagai bekal belajar pada jenjang sekolah yang lebih tinggi.

Komponen utama untuk mewujudkan tujuan pembelajaran matematika adalah seorang guru. Guru merupakan ujung tombak dalam kegiatan pembelajaran, karena guru adalah sebaik-baiknya sumber belajar bagi siswa di sekolah. Keberhasilan guru dalam menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada siswa tergantung pada metode, media, materi dan pendekatan belajar yang diterapkan kepada siswa yang mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Salah satu faktor yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Sadiman (2005: 17) media

pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu atau komunikasi dalam pembelajaran, tetapi sebagai sumber dalam belajar. Media pembelajaran tidak hanya diperlukan sebagai pendamping metode atau strategi dalam pembelajaran saja, melainkan juga untuk membangun pikiran siswa untuk aktif serta kreatif dalam menemukan pengetahuan yang baru bagi mereka serta dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Pembelajaran matematika yang diharapkan dapat membuat siswa aktif dalam mengembangkan kemampuan pemahaman yang dimiliki siswa serta penggunaan media untuk memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran. Namun kondisi di lapangan kurang sesuai yang diharapkan. Sebagian besar siswa merasa kesulitan dalam belajar matematika karena siswa tersebut menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dipahami, dan juga matematika merupakan pelajaran yang membosankan karena sejauh ini tidak ada media yang digunakan untuk menarik perhatian siswa. Hal senada juga terjadi di SDN Kamal 2.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN Kamal 2 pada tanggal 11-12 Januari 2016 menghasilkan bahwa sebagian besar siswa merasa kesulitan dalam belajar matematika, dan dalam pembelajaran matematika guru hampir tidak pernah menggunakan media, serta pembelajaran yang dilakukan hanya terpaku pada metode dan bahan ajar yang disampaikan melalui papan tulis. Sehingga siswa ketika belajar matematika kurang bersemangat dan rasa partisipasi siswa dalam pembelajaran hampir tidak ada, bahkan ada beberapa diantara mereka yang tidak memperhatikan gurunya dalam mengajar.

Melihat kondisi demikian, pelajaran matematika yang seharusnya dapat diajarkan dengan mudah kepada siswa, manakala guru tersebut dalam pembelajarannya menggunakan sebuah media yang digunakan sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan juga untuk menarik perhatian siswa. Akan tetapi dalam kenyataannya kurangnya kesadaran guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa untuk belajar. Media merupakan senjata bagi guru untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan memudahkan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa.

Mufarikah (2009: 103) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media dipandang sebagai faktor yang meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran karena media dapat memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga mempermudah pemahaman peserta didik. Media yang baik juga mampu mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Media juga digunakan dengan maksud agar anak dapat mengotimalkan panca inderanya dalam proses pembelajaran, mereka dapat melihat, meraba, mendengar, dan merasakan objek yang sedang dipelajari.

Munadi (2013: 2) mengatakan dalam proses pembelajaran penggunaan media akan merangsang minat siswa sekaligus mempercepat proses pemahamannya ketika mendapat hal-hal abstrak dan sulit dimengerti. Penggunaan media belajar akan menciptakan keasyikan tersendiri dalam belajar. Khususnya

pada mata pelajaran matematika, mengingat matematika adalah ilmu yang penting yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga dituntut untuk mengajarkan matematika dengan cara yang menyenangkan agar siswa mudah mengerti, memahami dan akhirnya dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Pengembangan terkait dengan media pembelajaran pernah diteliti oleh Tri Astuti (2013) yang berjudul pengembangan media pembelajaran kartun 3D berbasis Muvizu pada mata pelajaran matematika kelas 1 di SD LAB SCHOOL UNNES. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi layak dan memenuhi syarat yang digunakan sebagai media pembelajaran kartun 3D pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan 2 angka. Hal ini dilihat dari hasil validasi isi, tampilan, dan keefektifan produk oleh ahli materi 97, 8% dinyatakan sangat baik, aspek media, tampilan, kualitas dan keefektifan media oleh ahli media sebesar 85, 85% dinyatakan sangat baik dan hasil produk dan keefektifan oleh peserta didik sebesar 97, 97% dinyatakan sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartun 3D ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

Salah satu media yang diharapkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran matematika dan menarik perhatian siswa adalah media pembelajaran “hamtaro”. Media pembelajaran “hamtaro” merupakan sebuah media yang dikonsepsi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembagian. Media ini diharapkan mampu mengembangkan keaktifan siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran “hamtaro” dibuat dengan memperhatikan karakteristik siswa kelas

II SD yang masih senang bermain dan bergerak. Selain itu media ini dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dikarenakan media ini dapat digunakan untuk belajar sambil bermain, sebab konsep penggunaan dari media pembelajaran “hamtaro” sama halnya dengan permainan dakon. Sehingga penggunaan dari media pembelajaran “hamtaro” inilah yang nantinya dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam belajar matematika, mengembangkan keaktifan siswa dan menciptakan kegiatan belajar matematika materi tentang pembagian jauh lebih mudah dan menyenangkan karena belajar dapat dilakukan sambil bermain. Dengan demikian, pengembang tertarik untuk melakukan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “Hamtaro” Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pembagian Untuk Siswa Kelas II SD”.

1.2 Permasalahan

Kondisi riil di lapangan adalah sebagian besar siswa merasa kesulitan dalam belajar matematika. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran guru terpaku pada papan tulis dan kurangnya kesadaran guru dalam mengembangkan media yang mampu menarik perhatian siswa untuk belajar matematika.

Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi riil. Sehingga melihat dari kondisi tersebut, kondisi ideal yang ingin dicapai adalah pembelajaran matematika yang menyenangkan yang dapat memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran matematika dan mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran tersebut. Dengan demikian, perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran berupa media pembelajaran

“hamtaro” sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas II SD materi tentang pembagian.

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui tujuan pengembangan ini adalah untuk mengatasi kesulitan belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran matematika. Salah satu alternatif untuk mengatasi kesulitan tersebut adalah dengan mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam belajar matematika. Produk yang dikembangkan dalam pengembangans ini adalah media pembelajaran “hamtaro” yang dijadikan sebagai media pembelajaran matematika materi tentang pembagian dua angka untuk siswa kelas II SD.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Media pembelajaran “hamtaro” merupakan media pembelajaran matematika yang penggunaannya mengadopsi dari sebuah permainan dakon. Dakon merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan, permainan ini melatih daya nalar, kesabaran, dan ketelitian anak-anak. Media pembelajaran “hamtaro” diperuntukkan untuk pembelajaran matematika kelas II SD materi tentang pembagian. Media ini mudah digunakan dan ramah lingkungan serta mengandung unsur permainan sehingga dalam penggunaan media ini siswa bisa belajar sambil bermain. Media ini terbuat dari triplek yang berbentuk bangun ruang balok yang didalamnya terdapat kartu pintar

dan gelas yang dihiasi oleh boneka “hamtaro”. Penggunaan media ini sangat mudah digunakan sebagaimana permainan dakon.

1.5 Manfaat Pengembangan

Pada penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat teoritis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan yang ditujukan dapat bermanfaat mengenai penggunaan media “hamtaro” dalam pembelajaran
- b) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembandingan, pertimbangan, dan referensi bagi penelitian di masa yang akan datang terkait bidang permasalahan sejenis atau bersangkutan.

2) Manfaat praktis

a) Bagi guru

Sebagai alternatif guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran “hamtaro”..

b) Bagi siswa

Sebagai motivasi kepada siswa bahwa belajar matematika itu mudah, menyenangkan dan bermanfaat bagi kehidupan manusia serta belajar matematika dapat dilakukan sambil bermain.

1.6 Keterbatasan Pengembangan

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman dalam masalah yang akan dikembangkan, maka pengembang memfokuskan pada;

- 1) Subjek penelitian adalah kelas II di SDN Kamal 2 Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan.
- 2) Materi pelajaran pada penelitian ini memfokuskan pada materi pembagian dua angka yang terdapat pada semester genap kelas II SD.

1.7 Asumsi Pengembangan

Asumsi terkait pengembangan media pembelajaran “hamtaro” adalah pengembangan media pembelajaran “hamtaro” pada mata pelajaran matematika materi tentang pembagian untuk siswa kelas II SD dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media untuk memudahkan siswa dalam belajar matematika dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Karena penggunaan dari media ini mengadopsi dari permainan dakon. Sehingga media pembelajaran “hamtaro” dapat digunakan untuk belajar sambil bermain.

1.8 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media pembelajaran “hamtaro” dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan berupa informasi dari pengirim kepada penerima guna merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

- 2) Media pembelajaran “hamtaro” merupakan sebuah media yang dikonsepsi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembagian untuk kelas II SD dengan konsep penggunaan dari media ini mengadopsi dari permainan dakon.
- 3) Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan pada pendidikan dasar yang bertujuan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung dan mengembangkan dasar matematika sebagai bekal belajar pada jenjang sekolah yang lebih tinggi.