

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah kata yang sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat Indonesia. Saat ini, pendidikan memiliki pengaruh yang besar dalam keberlangsungan hidup manusia di lingkungan sosial. Menurut Suryani (2024), adanya pendidikan akan membuat manusia semakin memahami dan dapat mengetahui semua disiplin ilmu yang nantinya akan dipergunakan di masa depan secara lebih mendalam.

Pendidikan sendiri dapat diperoleh manusia dari manapun, yaitu dari lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, atau lingkungan keluarga. Pendidikan yang didapat dari lingkungan sekolah ini dibagi menjadi beberapa jenjang, yaitu jenjang Pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Akhir (SMA), dan Perguruan Tinggi atau biasa disebut Universitas. Manusia yang menempuh pendidikan formal pada jenjang SD, SMP, dan SMA akan dikenal dengan nama peserta didik. Sedangkan pada jenjang Perguruan Tinggi atau Universitas dikenal dengan nama mahasiswa.

Pada jenjang Sekolah Dasar, setiap peserta didik sudah mulai diajarkan tentang berbagai macam disiplin ilmu sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya yang lebih tinggi. Peserta didik diajarkan tentang materi Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Pendidikan Pancasila, Bahasa Daerah, Bahasa Inggris, dan disiplin ilmu yang lain.

Salah satu disiplin ilmu yang sulit dipahami oleh banyak peserta didik ialah mata Pelajaran Matematika. Pendapat ini terbukti dari hasil penyebaran angket kebutuhan di SD Negeri Jatigede yang berada di Desa Jatigede, Kecamatan Sumberrejo, Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur didapat hasil bahwa 100% dari peserta didik kelas IV mengatakan pelajaran matematika itu sulit. Dari hasil wawancara dengan pendidik dan didukung dengan dokumentasi hasil belajar peserta didik kelas IV diketahui bahwa pada pelajaran matematika masih terdapat materi yang belum dapat dipahami oleh peserta didik yaitu materi pecahan senilai.

Materi pecahan senilai sesuai dengan yang tertulis dalam Capaian Pembelajaran (CP) fase B elemen bilangan yaitu “Mereka dapat mengenali pecahan senilai menggunakan gambar dan simbol matematika”. Dari capaian pembelajaran tersebut, pendidik merumuskan Tujuan Pembelajaran yang harus dicapai peserta didik yaitu “Mengenali pecahan senilai setelah mengamati gambar dan simbol matematika”. Namun, dilihat dari hasil nilai ulangan harian peserta didik tentang materi pecahan senilai menunjukkan bahwa masih terdapat 60% dari total sepuluh peserta didik mendapat nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan pendidik yaitu 67. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran yang ditetapkan pendidik belum dapat dicapai oleh seluruh peserta didik kelas IV. Tidak tercapainya tujuan pembelajaran materi pecahan senilai ini menunjukkan bahwa capaian pembelajaran matematika belum sepenuhnya tercapai.

Latar belakang rendahnya hasil belajar pada materi pecahan senilai di kelas IV SD Negeri Jatigede karena tidak ada media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik pada saat menyampaikan materi. Hal ini diketahui dari hasil wawancara

pada 05 Oktober 2024 dengan pendidik kelas IV yang mengatakan bahwa dalam mengajar materi pecahan senilai pendidik tidak menggunakan media pembelajaran. Pendidik juga menginformasikan bahwa sekolah tidak memiliki media yang tepat untuk mengajarkan pecahan senilai karena keterbatasan media pembelajaran milik sekolah. Sedangkan jika ingin membuat media tentang materi pecahan senilai, pendidik terkendala dengan waktu yang terbatas dan kesulitan menentukan media yang tepat. Informasi keterbatasan media di sekolah yang diberikan pendidik kelas IV diperkuat dari hasil wawancara dengan pendidik kelas VI dan pendidik kelas I yang mengatakan juga bahwa media pembelajaran berbentuk fisik di SD Negeri Jatigede masih sangat terbatas dan banyak yang sudah rusak sehingga pendidik lebih sering mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran.

Pendidik mengatakan jika media pembelajaran seperti gambar pecahan kemudian diarsir untuk menentukan nilai pecahan senilai dan media digital seperti *power point* untuk mengajarkan materi pecahan senilai tidak sesuai dengan karakter peserta didik kelas IV di SD Negeri Jatigede yang sangat aktif, bukan yang hanya duduk diam di kursi. Pendidik juga mengatakan media gambar hanya memberikan contoh pecahan senilai yang terbatas. Setiyawan (2021) berpendapat yang sama bahwa media gambar hanya menampilkan materi terbatas dan berfokus pada indera penglihatan. Sedangkan menurut pendidik, jika menggunakan *power point* peserta didik kurang aktif dan tidak memperhatikan jika tampilannya kurang menarik. Maburri & Hamzah (2020) juga mengatakan bahwa *power point* hanya dapat dijalankan menggunakan windows, menggunakan arus listrik yang tinggi, dan menuntut kreativitas pendidik agar media tampak menarik.

Hasil wawancara dengan pendidik ini didukung dengan hasil wawancara dengan delapan peserta didik kelas IV yaitu A, N, L, T, F, NA, NY, dan I yang mengatakan bahwa dalam pembelajaran pecahan senilai, pendidik tidak menggunakan media pembelajaran. Selain itu, delapan peserta didik tersebut juga mengatakan bahwa senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran karena dapat lebih cepat memahami materi. Pendapat ini didukung dengan hasil angket kebutuhan yang menunjukkan bahwa 70% peserta didik suka belajar dengan melibatkan aktivitas fisik dan menggunakan media. Selain itu 80% peserta didik merasa lebih cepat paham materi apabila pendidik menggunakan media.

Hasil observasi yang dilakukan selama tiga kali setiap hari Sabtu pada tanggal 09, 16, dan 23 November 2024 menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik kelas IV di SD Negeri Jatigede adalah tipe anak-anak yang sangat aktif dan suka melakukan aktivitas langsung yang melibatkan fisik. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran peserta didik sangat antusias ketika pendidik memberi kesempatan bagi peserta didik untuk maju ke depan mengisi jawaban di papan tulis. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik suka bergerak dan tidak hanya duduk di kursi. Observasi yang dilakukan juga menunjukkan bahwa pendidik kelas IV tidak menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Selama tiga kali melakukan observasi, diketahui pendidik hanya menjelaskan materi saja dan menuliskan di papan tulis tanpa menggunakan bantuan media.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam mengajar peserta didik jenjang sekolah dasar untuk menjembatani tersampainya materi yang diajarkan. Media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah untuk menyampaikan materi

dari pendidik ke peserta didik (Khotimah, 2021: 171). Adanya media pembelajaran akan meminimalisir jumlah peserta didik yang kurang memahami materi. Namun, pada kenyataannya di lingkungan pendidikan masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan penggunaan media dalam proses mengajar. Febrita & Ulfah (2019) mengatakan bahwa adanya media pembelajaran akan membuat peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi dan menumbuhkan rasa ingin tahu mereka. Media pembelajaran sendiri pada umumnya dibagi menjadi tiga, yaitu media pembelajaran visual atau media berbasis gambar, media pembelajaran audio atau media berbasis suara, dan media pembelajaran audiovisual atau media berbasis suara dan gambar. Media pembelajaran yang dibuat juga harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik di kelas.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket kebutuhan peserta didik, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan kartu UNO sebagai jembatan untuk membantu peserta didik agar dapat mencapai capaian pembelajaran pada materi pecahan senilai. Pemilihan kartu UNO sebagai media pembelajaran didukung dari data hasil penyebaran angket kebutuhan pada peserta didik kelas IV yang menunjukkan bahwa mereka semua suka belajar sambil bermain, 80% suka belajar menggunakan media yang bisa dipegang, 90% suka bermain kartu, dan 60 % setuju apabila belajar menggunakan media kartu. Kartu UNO merupakan sebuah kartu yang berbentuk persegi panjang dan terdiri dari dua macam kartu yaitu kartu biasa dan kartu aksi. Permainan kartu UNO ini merupakan permainan yang sering dimainkan oleh peserta didik di SD Negeri Jatigede saat jam istirahat. Media ini mengadopsi permainan kartu UNO yang kemudian diubah menjadi sebuah media pembelajaran karena di dalamnya

memuat materi-materi pembelajaran. Media berbasis permainan digunakan dengan harapan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan cara belajar yang menyenangkan.

Penggunaan Media pembelajaran berbasis permainan kartu UNO sudah banyak diteliti oleh para peneliti terdahulu. Beberapa contoh penelitian terkait media kartu UNO maupun terkait materi pecahan senilai ialah yang dilakukan oleh Utami & Leonard (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kartu U-Math (Uno Mathematics)” yang menunjukkan hasil bahwa media kartu U-Math layak digunakan dalam pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar terkait materi bilangan bulat, pengukuran, bangun datar, pecahan, dan bangun ruang, serta memiliki desain yang menarik dengan berbagai warna. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Harlin & Arini (2023) dengan judul “Pengembangan Media Kartu UNO pada Materi Satuan Berat di Kelas IV Sekolah Dasar” yang menunjukkan hasil bahwa kartu UNO layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya ada juga penelitian yang dilakukan oleh Mufidah et al. (2022) dengan judul “Pengembangan Media Kado Pecah pada Materi Pecahan Senilai di Sekolah Dasar” yang menunjukkan hasil bahwa media Kado Pecah (Kartu Domino Pecahan) layak digunakan dalam pembelajaran dan dinilai praktis digunakan pada materi pecahan senilai di kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitian terdahulu dan mengingat karakteristik peserta didik di kelas IV yang sangat aktif maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO PS pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SD Negeri Jatigede Kabupaten Bojonegoro”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian yang akan dilakukan yaitu:

“Bagaimana proses pengembangan media kartu UNO PS yang dinilai valid, praktis, dan efektif untuk membantu peserta didik kelas IV di SD Negeri Jatigede Kabupaten Bojonegoro memahami konsep pecahan senilai?”

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis kartu UNO materi pecahan senilai pada peserta didik kelas IV di SD Negeri Jatigede dilakukan dengan tujuan untuk:

“Mengetahui proses pengembangan media kartu UNO PS yang dinilai valid, praktis, dan efektif untuk membantu peserta didik kelas IV di SD Negeri Jatigede Kabupaten Bojonegoro memahami konsep pecahan senilai.”

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk kartu UNO PS yang dikembangkan untuk media pembelajaran matematika ialah:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran kartu UNO PS yaitu media berbasis permainan kartu UNO yang didalamnya memuat bentuk pecahan senilai beserta gambar yang menunjukkan nilai pecahan yang tertulis pada kartu.

2. Desain media kartu UNO PS dibuat dengan menggunakan aplikasi *CorelDRAW X7* dengan warna seperti pada kartu UNO yang digunakan peserta didik untuk permainan sehari-hari yaitu warna merah, kuning, biru dan hijau. Media kartu UNO PS terdiri dari kartu biasa dan kartu aksi. Pada kartu biasa di bagian pojok kanan dan kiri pada sisi atas dan bawahnya bertuliskan nilai pecahan. Sedangkan pada kartu aksi dibuat sama seperti kartu aksi di permainan UNO yaitu terdapat kartu +2, kartu +4, kartu *skip* atau stop, kartu putar balik, dan kartu *bild* (untuk mengganti warna bebas).
3. Kartu biasa pada media kartu UNO PS terdiri dari kartu warna merah, kuning, hijau, dan biru yang masing-masing berjumlah sepuluh. Pada kartu berwarna merah nilai pecahan yang dituliskan pada bagian pojok atas dan bawah kartu ialah $\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{5}, \frac{1}{6}, \frac{1}{7}, \frac{1}{8}, \frac{1}{9}, \frac{1}{10}, \frac{1}{11}$. Pada kartu berwarna kuning bertuliskan nilai pecahan $\frac{2}{4}, \frac{2}{6}, \frac{2}{8}, \frac{2}{10}, \frac{2}{12}, \frac{2}{14}, \frac{2}{16}, \frac{2}{18}, \frac{2}{20}, \frac{2}{22}$. Kemudian pada kartu berwarna hijau bertuliskan nilai pecahan $\frac{3}{6}, \frac{3}{9}, \frac{3}{12}, \frac{3}{15}, \frac{3}{18}, \frac{3}{21}, \frac{3}{24}, \frac{3}{27}, \frac{3}{30}, \frac{3}{33}$. Dan yang terakhir kartu warna biru bertuliskan nilai pecahan $\frac{4}{8}, \frac{4}{12}, \frac{4}{16}, \frac{4}{20}, \frac{4}{24}, \frac{4}{28}, \frac{4}{32}, \frac{4}{36}, \frac{4}{40}, \frac{4}{44}$.
4. Media kartu UNO PS dicetak dengan ukuran 8,5 cm × 5,5 cm menggunakan kertas *Art Paper* 260 gr dan berjumlah 56 kartu yang terdiri dari 40 kartu biasa yang bertuliskan nilai pecahan, empat kartu stop, empat kartu putar balik, empat kartu +2, dua kartu +4, dan dua kartu bebas warna.
5. Pada kartu biasa terdapat gambar pecahan di tengah yang menggambarkan nilai pecahan sesuai dengan yang tertulis pada bagian pojok kartu. Gambar yang di tengah ini berbentuk lingkaran, namun berbeda-beda sesuai dengan warna kartu. Pada kartu warna merah, gambar yang digunakan adalah gambar

cake stroberry. Kartu warna kuning menggunakan gambar pizza, warna hijau menggunakan gambar buah semangka, warna biru menggunakan gambar pie bluberry. Gambar yang tertera pada bagian tengah kartu dipotong sesuai dengan nilai pecahan. Beberapa potong bagian sejumlah nilai pembilang didesain sedikit berjarak dengan potongan yang lain untuk mempermudah peserta didik memahami bentuk pecahan sesuai yang tertulis di pojok kartu.

6. Bagian depan dan belakang kartu di desain dengan gambar salah satu batik khas Bojonegoro yang bermotif gatra rinonce. Namun, pada bagian belakang batik diberi warna coklat dan disertai tulisan kartu UNO PS pada bagian tengah, sedangkan bagian depan diberi warna sesuai masing-masing kartu yaitu merah, kuning, hijau, dan biru.
7. Produk kartu UNO PS yang dikembangkan dikemas pada sebuah kotak kartu yang dilapisi stiker bertuliskan kartu “UNO PS (Pecahan Senilai)” dan diberi hiasan yang sesuai.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian terkait pengembangan media ini memiliki keterbatasan yaitu:

1. Media ini hanya dapat dimainkan maksimal 10 pemain dalam satu kelompok.
2. Media ini hanya dapat digunakan pada materi pecahan senilai pada jenjang sekolah dasar.
3. Penelitian hanya dilakukan pada peserta didik di SD Negeri Jatigede, Kecamatan Sumberrejo, Kabupaten Bojonegoro
4. Subjek uji coba sasaran pada penelitian ini hanya terdiri dari sepuluh anak dan satu pendidik.

5. Produk yang dikembangkan hanya diproduksi sebanyak 4 pcs karena adanya keterbatasan waktu dan biaya.
6. Jumlah kartu yang dikembangkan hanya sebanyak 56 karena menyesuaikan dengan materi pecahan senilai.
7. Penelitian hanya menggunakan satu validator ahli pada setiap bidang yaitu satu ahli media, satu ahli materi, dan satu ahli desain pembelajaran.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini sangat penting untuk dilakukan karena beberapa hal, yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberi manfaat bagi pembaca maupun pihak sekolah agar dapat terinspirasi untuk menggunakan media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah khususnya pada mata pelajaran matematika materi pecahan senilai. Penelitian pengembangan ini juga dapat menilai keefektifan dari sebuah media untuk diterapkan pada peserta didik.

2. Secara Praktis

a) Bagi Peserta Didik

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat membantu dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi pecahan senilai pada jenjang kelas IV dan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan cara yang lebih

menarik dan tidak membosankan melalui penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan.

b) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik untuk mengajarkan materi pecahan senilai pada peserta didik kelas IV dengan lebih praktis dan efisien, memotivasi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran berupa media fisik dan media berbasis permainan. Selain itu juga dapat menambah kreativitas pendidik dalam menciptakan media-media pembelajaran lain yang lebih menarik.

c) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran dan membuat peneliti lebih kreatif lagi dalam membuat media pembelajaran.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan sebuah proses untuk membuat produk baru berupa media kartu UNO PS untuk mengajarkan materi pecahan senilai pada peserta didik kelas IV.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pecahan senilai kepada peserta didik agar mereka dapat menguasai materi pecahan senilai.

3. Kartu UNO PS

Kartu UNO PS merupakan sebuah media berbasis permainan yang berupa kartu dengan jumlah 56 kartu yang terbagi dari kartu biasa bertuliskan pecahan senilai dan kartu aksi untuk peserta didik kelas IV. Permainan ini dimainkan secara berkelompok dengan jumlah lima anak atau sepuluh anak setiap kelompok.

4. Pecahan senilai

Pecahan senilai adalah beberapa pecahan yang menyatakan bilangan dengan nilai yang sama. Pecahan senilai contohnya adalah $\frac{1}{2}$ dan $\frac{2}{4}, \frac{3}{6}, \frac{4}{8}, \frac{5}{10}$, dan seterusnya yang didapat dari hasil mengalikan atau membagi masing-masing pembilang dan penyebut pada pecahan dengan suatu bilangan.