

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang menjadi sorotan penting di Indonesia. Melalui pendidikan dapat meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) suatu bangsa. Kualitas SDM tersebut dapat memajukan bangsa Indonesia serta menjadi bangsa yang mampu bersaing di dunia. Dengan demikian pendidikan yaitu, menuntut segala kekuatan kodrat yang ada dalam anak agar menjadi manusia dan bagian masyarakat serta mencapai kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Tujuan pendidikan nasional pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional 2003 Pasal 3 yakni untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Y.M.E, akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU RI No. 20, 2003). Pendidikan dapat terlaksana diberbagai tempat. Pencapaian tujuan pendidikan nasional tersebut dapat terlaksana salah satunya dengan pendidikan formal. Sekolah Dasar (SD) merupakan pendidikan formal jenjang paling dasar di Indonesia, yang ditempuh dalam kurun waktu 6 tahun, dengan jenjang kelas I-VI.

Kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dengan prinsip alam takambang jadi guru (semua yang terjadi, tergelar dan berkembang di

masyarakat dan lingkungan sekitar serta lingkungan alam semesta dijadikan sumber belajar, contoh dan teladan). Prinsip pelaksanaan kurikulum tersebut untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada disekitar lingkungan, tidak hanya berpedoman pada bahan ajar. Terkait hal tersebut, perlu diterapkan penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut Arsyad (2013:10) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran selama ini belum optimal, apalagi di daerah-daerah pedesaan. Kurangnya wawasan mengenai media pembelajaran dan keterbatasan biaya mungkin selama ini yang menjadi hambatan dalam penggunaan media pembelajaran. Namun, masalah tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan benda-benda di lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Bulutengger banyak guru yang mengajar hanya mengandalkan ceramah saja dan memanfaatkan papan tulis sebagai media penyampaian materi, serta mengharuskan siswa untuk mendengarkan ceramah guru. Hal ini seharusnya sudah tidak dilakukan lagi, karena dengan pembelajaran seperti itu akan mematikan kreatifitas siswa,

membuat siswa merasa jenuh sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa tidak optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SDN Bulutengger yang merupakan salah satu SDN yang berada di daerah Lamongan mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran selama ini belum memanfaatkan media pembelajaran. Pembelajaran masih bersifat konvensional guru tidak memanfaatkan media pembelajaran pada proses pembelajaran, sumber belajar yang digunakan hanya berpedoman pada buku. Piaget dalam Heruman (2008:2) menyatakan bahwa idealnya, pada proses pembelajaran, guru seharusnya menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu penunjang proses pembelajaran. Siswa SD (7-11 tahun) berada pada fase operasional konkrit, fase di mana perkembangan kognitif masih terkait pada obyek yang konkrit, oleh karena itu siswa memerlukan alat bantu (alat peraga) dan media pembelajaran yang dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan guru di sekolah. *Programme for International Student Assessment* (PISA) di bawah *Organization Economic Cooperation and Development* (OECD) pada tahun 2012 lalu mengeluarkan survei bahwa Indonesia menduduki peringkat paling bawah dari 65 negara, dalam pemetaan kemampuan matematika, membaca dan sains. Berdasarkan survei tersebut, disebutkan bahwa kemampuan matematika siswa-siswi di Indonesia menduduki peringkat bawah dengan skor 375, hanya kurang dari 1 persen siswa Indonesia yang memiliki kemampuan

bagus di bidang matematika. Survei ini membuktikan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran matematika yang terjadi saat ini belum optimal.

Pendidikan matematika dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Guru pada pelaksanaan proses pembelajaran matematika di kelas seharusnya dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Bulutengger mengatakan bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai ulangan tengah semester siswa yang banyak memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 65.

Berdasarkan hasil wawancara, saat mengajarkan materi satuan panjang pada kelas IV guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Matematika. Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran siswa dapat berfikir secara konkrit. Berdasarkan penelitian terdahulu, diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran konkrit pada pembelajaran Matematika materi bangun ruang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada SDN Kraton Yogyakarta sebelum menggunakan media pembelajaran konkrit adalah 57,69% dan setelah menggunakan media pembelajaran konkrit pada pembelajaran Matematika materi bangun ruang meningkat menjadi 84,70% Pada proses pembelajaran

siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi pembelajaran (Sulistyanto, 2013). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran matematika.

Adanya permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan efektif, menyenangkan dan dapat memberikan gambaran konkrit bagaimana menyelesaikan satuan panjang melalui permainan, yaitu dengan menggunakan permainan kartu UNO. Permainan kartu UNO ini berguna sebagai media menentukan satuan panjang yang memiliki nilai sama pada materi pelajaran Matematika kelas IV materi satuan panjang. Pengembangan media dalam penelitian ini berjudul, pengembangan media pembelajaran permainan kartu UNO pada pembelajaran matematika kelas IV materi satuan panjang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka kondisi nyata yang terdapat pada materi satuan panjang kelas IV SD Negeri Bulutengger yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar. Guru setiap harinya menggunakan buku saja sehingga siswa sering merasa bosan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan kondisi nyata tersebut, maka perlu dicapai kondisi ideal dalam pembelajaran matematika. Kondisi ideal dalam pembelajaran matematika diharapkan siswa terlibat aktif dalam suatu pembelajaran dengan

menggunakan media yang menarik dan menyenangkan. Untuk mendorong kondisi ideal tersebut maka pembelajaran matematika perlu dibuat sebuah media yang efektif, layak, dan menyenangkan bagi siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan permasalahan di atas yaitu bagaimana kelayakan dan efektivitas media pembelajaran Permainan Kartu *Uno* pada siswa materi satuan panjang kelas IV SD Negeri Bulutengger.

1.4 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media pembelajaran Permainan Kartu *Uno* pada siswa materi satuan panjang kelas IV SD Negeri Bulutengger.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Permainan Kartu *Uno* yang merupakan media menentukan satuan panjang yang memiliki nilai sama pada mata pelajaran Matematika kelas IV materi satuan panjang.
2. Media pembelajaran Permainan Kartu *Uno* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu, kartu berisi angka dan satuan panjang.
3. Produk dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan Permainan Kartu *Uno*.

1.6 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat dikatakan menarik apabila media pembelajaran dapat membuat siswa terdorong untuk memperhatikan pesan yang disampaikan melalui media pembelajaran. Apabila media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian siswa, siswa akan senang dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga harus efektif, media yang efektif adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh siswa, sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik, menyenangkan sekaligus efektif melalui permainan menentukan satuan panjang yang memiliki nilai sama yang mengandung materi pembelajaran matematika, melalui Permainan Kartu *Uno* sehingga siswa lebih muda memahami materi pembelajaran.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Permainan Kartu *Uno* ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada SD/MI.
2. Keterbatasan yang terdapat pada media pembelajaran Permainan Kartu *Uno* ini terletak pada ruang lingkup materi yang dibahas, yakni materi satuan panjang.

1.8 Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa.
3. Permainan Kartu *Uno* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu yang berisi angka dan satuan panjang. Media ini berguna sebagai media menentukan satuan panjang yang memiliki nilai sama yang berisi materi pembelajaran.
4. Materi satuan panjang merupakan materi pembelajaran Matematika kelas IV

