

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia seutuhnya adalah manusia yang berilmu dan berakhlak mulia sehingga mampu meningkatkan harkat martabat dirinya, hal tersebut dapat terwujud hanya dengan adanya pendidikan. Hasbullah (2012:5) mengatakan “Pendidikan adalah tindakan atau perbuatan mendidik menuntut anak didik mencapai tujuan-tujuan tertentu dan hal ini tampak pada perubahan-perubahan dalam diri anak didik”. Perubahan yang dialami anak didik inilah yang disebut ketercapaian tujuan pendidikan yang harus diperoleh setelah proses pendidikan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Guru sebagai orang yang berperan penting dalam ketercapaian tujuan pembelajaran, harus menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam semua mata pelajaran yang diajarkan khususnya dalam bidang studi matematika. Karena matematika merupakan dasar dari ilmu pengetahuan yang dapat disebut ratu dan pelayan ilmu pengetahuan.

Susanto (2013:185) menyatakan bahwa “matematika adalah suatu disiplin ilmu pasti yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir sehingga berperan dalam menyelesaikan masalah sehari-hari serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”. Belajar matematika yaitu mempelajari objek kajian abstrak yang kebenarannya bersifat pasti dan deduktif yaitu mempelajari suatu konsep B haruslah memahami konsep A terlebih dahulu. Mempelajari matematika haruslah bertahap dan berurutan serta mendasarkan pada pengalaman

belajarsebelumnya. Dalam mata pelajaran matematika terdapat salah satu materi yang harus dipelajari di kelas III yaitu materi pecahan sederhana yang materinya mempunyai keterkaitan dengan materi di kelas selanjutnya yaitu di kelas IV tentang menjumlahkan dan mengurangi pecahan. Agar siswa dapat menguasai konsep operasi penjumlahan dan pengurangan siswa harus menguasai konsep pecahan sederhana terlebih dahulu di kelas III.

Menurut Pramono (2015:232) “Pecahan merupakan bagian dari keseluruhan”. Materi pecahan sederhana tergolong sebagai materi yang abstrak sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi yang telah diajarkan oleh guru ditambah lagi guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku paket saja. Pernyataan tersebut sesuai dengan Depdikbud (dalam Heruman, 2013:43) menyatakan ‘bahwa pecahan merupakan salah satu topik yang sulit diajarkan’. Kesulitan itu terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga siswa kesulitan memahami materi pecahan yang telah disampaikan. Guru dalam materi pecahan ini masih kesulitan mengadakan media pembelajaran akibatnya, guru biasanya langsung mengajarkan pengenalan angka, seperti $\frac{1}{2}$, 1 disebut pembilang dan 2 disebut penyebut dengan mencatat di papan tulis atau membaca di buku paket.

Piaget (dalam Heruman, 2013:1) menyatakan ‘siswa Sekolah Dasar umurnya berkisar antara 6 sampai 13 tahun, mereka berada pada fase operasional konkret’. Konsep materi pecahan termasuk sebagai materi yang abstrak dan sulit dipahami siswa, oleh karena itu siswa memerlukan objek yang bersifat konkret yaitu alat bantu media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Media pembelajaran yang dibutuhkan dalam materi pecahan yaitu media yang dapat

memperjelas konsep yang akan di sampaikan oleh guru sehingga konsep lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Penggunaan media pembelajaran sebagai visualisasi agar siswa mampu memahami konsep abstrak pecahan sederhana yang mempunyai konsep dasar yang sulit. Menurut Djamarah (2010:121) “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran”. Guru sebagai fasilitator harus mampu berinovasi menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai alat bantu dalam mempermudah proses pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan media pembelajaran, materi pecahan tersebut menjadi lebih kogkrit sehingga setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa dapat segera diberi penguatan dan dapat bertahan lama dalam memori siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Gili Timur 2 di kelas III pada tanggal 14 november 2016 peneliti mendapati fakta dalam pembelajaran matematika guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dengan hanya menggunakan media papan tulis dan buku paket dalam menyampaikan pembelajaran matematika. Kurangnya variasi media pembelajaran membuat siswa tidak aktif, kegiatan belajar siswa tidak menarik, pembelajaran membosankan, siswa ramai dan bermain-main sehingga menyebabkan hasil belajar menjadi rendah. Dalam materi pecahan sederhana siswa hanya dapat membaca lambang pecahan tanpa tahu maksud dari lambang tersebut dan siswa tidak mengetahui yang mana penyebut dan pembilang.

Pembelajaran adalah segala usaha guru untuk menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran matematikayang ideal seharusnya

dengan menggunakan media karena konsep dan simbol matematika khususnya pada materi pecahan sederhana yang tadinya bersifat abstrak dapat menjadi lebih konkret. Siswa Sekolah Dasar termasuk pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mengkonkretkan materi matematika yang bersifat abstrak. Dengan menggunakan media guru dapat menyalurkan informasi kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, minat belajar dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar yang efektif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik, inovatif, menyenangkan dan dapat menunjang pemahaman konsep siswa tentang materi pecahan sederhana di kelas III. Melihat kondisi tersebut peneliti membuat salah satu alternatif solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang berjudul pengembangan media karambol matematikapada materi pecahan sederhana kelas III di SDN Gili Timur 2 Kamal. Media ini merupakan media *manipulative* yang diadopsi dari sebuah permainan yaitu karambol menurut Smaldino (7:2011) media perekayasa (*manipulative*) adalah media yang bersifat tiga dimensi dan bisa dipegang oleh para siswa dapat melihat secara langsung juga dapat melihat, memegang dan memainkan media tersebut dengan mengandung pembelajaran matematika materi pecahan sederhana.

Media karambol matematika dalam pengembangan ini disajikan dalam bentuk tiga dimensi yang dapat dilihat, dipegang dan dimainkan sehingga siswa dapat bermain dan belajar sekaligus. Bagian-bagian dari karambol matematika adalah koin karambol, meja karambol dan kartu pecahan yang dapat dimainkan

secara langsung sehingga siswa dapat dengan mudah mengenal materi pecahan sederhana menggunakan permainan karambol matematika pecahan sederhana. Karambol pecahan sederhana ini di desain dengan memasukan materi pecahan yaitu dalam koin karambol berisi gambar pecahan dan pada kartu pecahan berisi lambang pecahan yang mempermudah siswa mengenal pecahan sederhana. Jumlah koin dalam karambol adalah 20 koin yang terdiri dari gancu, raja, 9 koin merah dan 9 koin biru yang di desain dengan gambar pecahan di setiap koinnya sedangkan dalam kartu pecahan tertulis bilangan pecahan seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{2}{3}$ yang harus dicocokkan dengan koin karambol yang dimasukkan. Permainan ini dimainkan dengan 4 pemain dengan peraturan yang paling banyak memasukan koin dan sesuai dengan kartu pecahan sederhana yang telah dibagikan adalah pemenangnya.

Dari penjabaran uraian permasalahan di atas diperlukan alternatif pemecahan masalah untuk mengatasi permasalahan yang terjadi melalui pengembangan permainan karambol melalui sebuah pengembangan yang berjudul “Pengembangan media karambol matematika pada materi pecahan sederhana kelas III”.

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan kelayakan, keefektifan dan ketertarikan media karambol matematika pada materi pecahan sederhana kelas III SDN Gili Timur 2 Kamal Bangkalan.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran karambol matematika materi pecahan sederhana adalah media visual tiga dimensi yang memvisualisasikan materi pecahan sederhana dalam bentuk permainan karambol dalam memahami materi pecahan sederhana.
- 2) Media karambol matematika dalam pengembangan ini disajikan dalam bentuk tiga dimensi yang terdiri dari koin karambol, meja karambol dan kartu pecahan yang dapat dimainkan secara langsung sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pecahan dengan menyenangkan menggunakan permainan karambol matematika pecahan sederhana
- 3) Bahan yang dapat digunakan dalam pembuatan media karambol matematika antara lain kertas karton, triplek, koin karambol, pada media pembelajaran ini juga membutuhkan alat yang digunakan dalam proses pembuatan media, alat tersebut antara lain laptop, mesin cetak, gergaji, amplas, paku, palu.
- 4) Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tentang pokok bahasan pecahan sederhana untuk peserta didik tingkat Dasar kelas III.

1.3.1 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1.3.2 Penelitian dan Pengembangan

- 1) Bagi siswa, dengan adanya permainan karambol matematika diharapkan dapat:
 - a. Belajar dengan menyenangkan dan tidak membosankan.
 - b. Belajar sambil bermain tentang materi pecahan sederhana.
 - c. Memahami materi pecahan sederhana dengan mudah.
 - d. Aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran
- 2) Bagi guru, dengan adanya permainan karambol matematika diharapkan dapat:
 - a. Digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam materi pecahan sederhana.
 - b. Mempermudah guru menyampaikan materi pecahan sederhana sehingga siswa paham tentang materi yang diajarkan.
 - c. Membantu guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan dengan media permainan.
 - d. Membantu guru menciptakan pembelajaran yang aktif melalui media pembelajaran karambol matematika.
- 3) Bagi pengembang, dengan adanya media permainan karambol matematika diharapkan dapat:
 - a. Digunakan sebagai salah satu referensi melakukan penelitian pengembangan baru.
 - b. Menghasilkan media pembelajaran yang tepat dan bermanfaat untuk proses pembelajaran lainnya.

1.4 Asumsi dan keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1.4.1 Dalam penelitian ini pengembangan media karambol matematika ini memiliki asumsi yaitu sebagai berikut:

- 1) Media karambol matematika dapat digunakan sebagai alternatif untuk membantu guru dalam pembelajaran matematika SD kelas III pada materi pokok pecahan sederhana.

1.4.2 Dalam penelitian ini pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut:

- 1) Pada media ini terbatas pada materi pecahan sederhana SD kelas III.
- 2) Media ini terbatas pada mata pelajaran matematika dengan standar Kopetensi/SK:3.Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah dan Kopetensi Dasar/KD: 3.1 mengenal pecahan sederhana, yang disesuaikan subjek sasaran yaitu pada kelas III Sekolah Dasar.
- 3) Media ini hanya diuji pada ahli, siswa kelas III pada uji coba produk dan uji coba pemakaian.
- 4) Pengembangan media karambol matematika hanya untuk menguji kelayakan, keefektivan dan ketertarikan siswa pada media.

1.5 Definisi Operasioal

Variabel-variabel yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini yaitu:

- 1) Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan antara guru kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

2) Media karambol matematika

Media karambol matematika dalam pengembangan ini disajikan dalam bentuk tiga dimensi yang terdiri dari koin karambol, meja karambol dan kartu pecahan yang dapat dimainkan secara langsung sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pecahan dengan menyenangkan menggunakan permainan karambol matematika pecahan sederhana

3) Materi pecahan sederhana.

Pecahan merupakan bagian dari keseluruhan, pecahan bagian dari bilangan rasional yang dapat ditulis dalam bentuk $\frac{a}{b}$ dengan a dan b merupakan bilangan bulat dan b tidak sama dengan nol. Pecahan $\frac{a}{b}$ dibaca a per b. “a” disebut pembilang yaitu merupakan bagian yang diambil atau a bagian yang diperhatikan dari keseluruhan bagian yang sama. “b” disebut penyebut yaitu merupakan b bagian yang sama dari keseluruhan.

[Halaman Sengaja Dikosongkan]