

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia menuju kedewasaan dan mengembangkan segala potensi sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Amri (2013:6) mengungkapkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dari orang dewasa untuk membantu atau membimbing pertumbuhan dan perkembangan anak/peserta didik secara teratur dan sistematis ke arah kedewasaan. Tujuan dari pendidikan nasional pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yaitu 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 demontrasi serta bertanggung jawab (UU RI No. 20, 2003). Dari tujuan pendidikan tersebut, dapat dijelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri masing-masing individu. Potensi tersebut perlu dikembangkan demi suatu perubahan yang lebih baik agar kelak menjadi individu yang cakap dan kreatif.

Pendidikan terdiri dari berbagai jenjang, namun jenjang yang paling utama dan paling dasar adalah pendidikan sekolah dasar (SD). Menurut Erawati (2015:1) Sekolah Dasar merupakan salah satu penyelenggara tingkat pendidikan yang mengembangkan potensi siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor guna menghadapi tuntutan pendidikan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pemahaman konsep di jenjang sekolah dasar harus dikuasai dengan baik

karena konsep yang tertanam di sekolah dasar akan menjadi dasar dan membawa pengaruh yang sangat besar pada jenjang selanjutnya. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan yang dilakukan di jenjang tersebut harus benar-benar diperhatikan agar tercapai kualitas pendidikan yang baik.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Salah satu latar belakang pengajaran matematika di SD menurut Kurikulum KTSP (Dalam Kusumawinata, 2009:1), yaitu matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan daya pikir manusia. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar. Untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Berdasarkan teori Jean Piaget (dalam Heruman, 2013:1), perkembangan kognitif siswa SD pada umumnya masih berada pada tahap operasional konkret. Sedangkan untuk membantu memahami konsep matematika, siswa memerlukan alat bantu berupa media atau alat peraga yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Maka di dalam menyajikan konsep-konsep matematika, guru seharusnya menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami konsep. Media pembelajaran merupakan hal yang penting ketika menjalankan proses pembelajaran karena media pembelajaran dapat membantu siswa dalam

memahami materi pelajaran. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2011:4) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Media juga dapat menarik rasa ingin tahu pada diri siswa. Keingintahuan tersebut membuat anak lebih fokus terhadap pembelajaran dan memiliki rasa senang terhadap pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, guru sebagai subyek pembelajaran harus dapat memilih media yang tepat sehingga dapat merangsang keingintahuan dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di SDN Gili Barat pada tanggal 28 November 2016, didapatkan informasi bahwa umumnya dalam pembelajaran matematika, guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga membuat siswa tidak bersemangat dalam belajar. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan aktivitas pembelajaran masih didominasi guru. Interaksi yang terjadi masih bersifat satu arah dari guru ke siswa. Adanya beberapa anak kurang konsentrasi dengan materi yang diajarkan dan sering merasa bosan jika diberikan soal. Ketika disuruh untuk berdiskusi dan bekerja kelompok hanya beberapa siswa yang aktif. Selain itu, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa, sehingga pemahaman konsep siswa kurang dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika tergolong rendah.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka guru memerlukan pembelajaran yang lebih baik lagi untuk memperbaiki permasalahan tersebut, baik menggunakan metode maupun media pembelajaran, maka peneliti berusaha mencoba mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Akhirnya ditemukan alternatif pemecahannya yaitu dengan media pembelajaran kartu remi. Media pembelajaran kartu remi ini dipilih karena peneliti ingin membuktikan bahwa permainan juga dapat digunakan dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran, walaupun permainan kartu remi sering dianggap negatif oleh masyarakat. Kartu remi juga masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran dan kartu remi memiliki keistimewaan serta makna tersendiri dalam setiap simbol dan jumlahnya. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran akan mempermudah pemahaman materi yang diajarkan dan karakteristik siswa SD kebanyakan masih terbawa masa anak-anak, apalagi masih berada pada kelas rendah. Bagi mereka bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dibandingkan dengan belajar. Anak masih asyik dengan dunia permainan dan belajar sambil bermain merupakan cara yang efektif untuk mengajak siswa memperoleh pengetahuannya.

Media pembelajaran kartu remi merupakan media pembelajaran edukatif berupa permainan kartu remi yang dimodifikasi aturan permainannya dan berisi materi-materi pelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran. Media pembelajaran kartu remi ini berisi materi bangun datar sehingga disingkat menjadi kartu rebatar untuk membedakan dengan kartu remi lainnya dan dimodifikasi di mana gambar dalam kartu remi berisikan materi bangun datar yaitu unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana. Dengan penggunaan media pembelajaran kartu

ini diharapkan dengan belajar sambil bermain dapat menarik minat siswa, pembelajaran akan berkesan, siswa akan aktif dalam pembelajaran karena semua siswa terlibat langsung dalam permainan dan akhirnya hasil belajar siswa akan meningkat.

Penelitian lain yang sejalan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Isaeni (2013) tentang penggunaan media kartu bilangan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar materi bilangan romawi siswa kelas IV. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui: a) perolehan nilai performansi guru pada siklus I sebesar 81,75% dan pada siklus II sebesar 90,625%, b) motivasi belajar siswa pratindakan sebesar 72,73%, meningkat pada siklus sebesar I 84,00% dan pada siklus II sebesar 91,11%, b) aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada siklus I sebesar 71,33% dan pada siklus II sebesar 85,17%, c) dan nilai rata-rata kelas pada hasil tes evaluasi akhir siklus I sebesar 75,97% dan pada siklus II sebesar 9,94%. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bilangan dapat meningkatkan performansi guru, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar matematika materi bilangan Romawi pada siswa kelas IV. Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengajukan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Rebatar (Remi Bangun Datar) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD.”

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, mengembangkan media pembelajaran kartu rebatar (remi bangun datar) dengan mengetahui kelayakan, keefektifan dan ketertarikan siswa

terhadap media tersebut dalam pembelajaran matematika materi unsur dan sifat-sifat bangun datar untuk siswa kelas III SDN Gili Barat.

1.3 Spesifikasi Produk

Produk penelitian dan pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran kartu rebatar yang merupakan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas III SD materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana.
- 2) Media pembelajaran kartu rebatar merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu yang berukuran 8,7 cm x 6,3 cm, satu set terdiri dari 40 kartu, didesain dengan menggunakan aplikasi *photoshop cs6* dan dicetak dengan menggunakan kertas AP 260.
- 3) Kartu berisi materi bangun datar, lebih tepatnya tentang materi unsur dan sifat-sifat bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran.
- 4) Produk dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan untuk guru dan siswa yang berisi mata pelajaran, kelas, materi, dan cara penggunaan.
- 5) Produk dilengkapi dengan bungkus yang berbentuk balok untuk menjaga kartu agar kartu tetap baik.
- 6) Produk dilengkapi dengan lembar khusus berisi soal-soal yang harus dijawab dengan kartu rebatar.
- 7) Produk dilengkapi dengan poin bintang dan bungkusnya. Poin bintang digunakan untuk hadiah setelah menjawab soal dari lembar khusus.

- 8) Produk dilengkapi dengan box, digunakan untuk menyimpan kelengkapan kartu rebatar (kartu rebatar, poin bintang, lembar khusus, dan buku panduan guru dan siswa).

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1.4.1 Secara Teoritis

- 1) Media pembelajaran kartu rebatar dapat dijadikan media alat bantu guru dan siswa dalam memahami materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana.
- 2) Menjadikan pembelajaran menjadi sebuah permainan yang dapat menarik minat siswa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.
- 3) Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan pertimbangan untuk melakukan penelitian pengembangan.

1.4.2 Secara Praktis

- 1) Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran kartu rebatar diharapkan siswa lebih antusias dalam pembelajaran, mudah untuk memahami konsep unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana, dan semua siswa terlibat dalam proses pembelajaran.

- 2) Bagi guru

Dapat menjadikan pedoman dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan suasana nyaman dan dapat menarik minat siswa.

3) Bagi sekolah

Dapat dipakai sebagai referensi media pembelajaran sederhana yang dibuat sendiri untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media bagi sekolah yang bersangkutan.

4) Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap permasalahan yang dihadapi di dalam dunia pendidikan secara nyata.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

- 1) Asumsi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu rebatar dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran matematika di SD/MI materi unsur dan sifat-sifat bangun datar.
- 2) Keterbatasan yang terdapat pada media pembelajaran kartu rebatar ini terletak pada ruang lingkup materi yang dibahas, yakni materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana. Sehingga media pembelajaran kartu rebatar ini hanya bisa digunakan pada mata pelajaran matematika materi unsur dan sifat-sifat bangun datar.

1.6 Definisi Operasional

- 1) Media pembelajaran kartu rebatar (remi bangun datar) merupakan media pembelajaran edukatif berupa permainan kartu remi yang dimodifikasi aturan permainannya dan berisi materi bangun datar yaitu unsur dan sifat-sifat bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran.
- 2) Materi bangun datar yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu unsur dan sifat-sifat bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran pada mata pelajaran matematika kelas III SD.