

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS Pasal 1 ayat 20). Pembelajaran yang baik adalah terdapat respon atau timbal balik dari siswa kepada guru ataupun sebaliknya ketika proses pembelajaran berlangsung. Respon atau timbal balik akan terjadi apabila ilmu yang disampaikan pendidik dapat dimengerti atau dipahami oleh peserta didik. Salah satu ilmu yang harus dipahami dan dimengerti adalah matematika. Matematika merupakan aktivitas insani (*human activities*) dan harus dikaitkan dengan realitas (Susanto, 2013: 189).

Pembelajaran matematika seharusnya merujuk pada permasalahan kontekstual yaitu mengaitkannya dengan situasi dunia nyata di sekitar siswa atau keadaan kehidupan sehari-hari. Hal ini dilakukan agar konsep matematika dapat dikuasai siswa dengan lebih mudah. Pembelajaran matematika akan terasa lebih bermakna bagi siswa – siswi di dalam kelas karena adanya keterkaitan penerapan antara materi yang dipelajari dengan realita dalam kehidupan sehari-hari.

Suparno (dalam Heruman 2007: 5) menyatakan pembelajaran bermakna itu sendiri memiliki arti bahwa kegiatan siswa menghubungkan atau mengaitkan informasi itu pada pengetahuan berupa konsep-konsep yang telah dimilikinya, apabila informasi yang diperoleh siswa sesuai dengan konsep yang dimilikinya maka siswa akan lebih mudah untuk memahami ilmu matematika, pembelajaran matematika di sekolah dasar tentu menjadi awal dalam penanaman konsep dasar.

Heruman, 2007: 3 menyatakan bahwa penanaman konsep dasar yang dimaksud ini adalah pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut, sehingga penjelasan serta penguatan materi yang diajarkan harus benar-benar di pahami. Guru harus benar-benar mengerti bagaimana cara mengajar agar tidak salah dalam menanamkan konsep yang diajarkan.

Konsep yang abstrak dan baru dipahami tidak serta – merta siswa akan ingat. Penguatan perlu diberikan agar konsep tersebut mengendap dan dapat bertahan lama di dalam memori siswa, sehingga akan tetap melekat pada pola pikir dan tindakan yang dilakukannya. Apabila konsep tersebut tidak diperkuat, maka materi yang disampaikan akan mudah untuk dilupakan oleh siswa. Sehingga menjadikan pemahaman konsep tersebut akan menjadi rendah. Rendahnya pemahaman siswa akan konsep matematika ditandai oleh prestasi matematika siswa yang masih rendah (Firdaus, 2011: 4). Hal ini akan terus terjadi apabila teori dan kenyataan dilapangan terus berbanding terbalik, sehingga teori yang telah dibuat selama ini tidak digunakan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Bancaran 02 pada hari selasa tanggal 06 September 2016, guru menyampaikan materi tidak memanfaatkan media pembelajaran yang ada di kelas. Siswa tidak dapat tergali kemampuannya secara maksimal, sementara materi pembagian dua angka merupakan materi awal yang harus diajarkan, konsep-konsep matematika bersifat abstrak dan sulit untuk dipahami sehingga memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran namun faktanya pembelajaran hanya berpusat pada guru, salah satu media pembelajaran

matematika yang terdapat di kelas adalah gambar materi pembagian dan perkalian.

Hal ini tidak sesuai dengan teori kognitif siswa SD yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga siswa menjadi pasif serta hanya duduk manis mendengarkan dan mencatat konsep-konsep abstrak tanpa mengetahui maksud konsep tersebut. Mata pelajaran matematika khususnya materi pembagian siswa kelas 2 banyak yang mengalami kesulitan. Siswa dituntut untuk menghafal suatu konsep tanpa harus tahu bagaimana pembentukan konsep itu berlangsung sehingga informasi tidak tersampaikan dengan baik. Informasi yang seharusnya diperoleh siswa adalah bagaimana pembentukan konsep dari mata pelajaran yang telah diajarkan, dan bagaimana mendapatkan kesimpulan tersebut.

Tindakan dan cara guru dalam pembelajaran matematika saat ini sepertinya tidak mencerminkan bahwa guru sebagai pen jembatan antara kemampuan pengetahuan siswa yang konkret dengan konsep-konsep pada matematika yang masih abstrak. Teori yang telah ada tidak seperti yang diterapkan di lapangan. Teori kognitif Piaget pada usia siswa sekolah dasar (7-11 tahun), termasuk pada tahap operasional konkret. Berdasarkan perkembangan kognitif ini, maka anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak, karena sifat keabstrakannya matematika relatif tidak mudah untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar pada umumnya (Susanto, 2013: 183).

Masalah ini seharusnya tidak terjadi karena tugas guru adalah merubah konsep abstrak siswa agar menjadi konkret dengan pembelajaran yang membuat

siswa tertarik dan aktif dengan menggunakan benda yang dapat mengkonkretkannya yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses komunikasi. Heinich, dkk (dalam Pribadi, 2011: 86) menyatakan media pembelajaran adalah sesuatu yang membawa pesan dan informasi antara pengirim dan penerima. Pengembangan media yang tepat sangat dibutuhkan untuk mengoptimalkan kemampuan serta menambah pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Beberapa diantaranya siswa akan diarahkan untuk dapat bertukar pikiran, menggunakan media yang telah disediakan, mengingat lebih lama mengenai fakta, penyebab-penyebab dan teori dalam matematika serta menanamkan pembelajaran tidak hanya semata-mata hanya mendengarkan dan mencatat saja.

Media pembelajaran ini yang diharapkan dapat menghilangkan konsep yang selama ini terbentuk bahwa pelajaran matematika itu membosankan, tidak menyenangkan, menyulitkan, dan momok yang menakutkan. (Sundayana, 2015: 2) menyatakan sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan.

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa kelas II, maka dilakukan sebuah penelitian dan pengembangan (*research and development*) tentang media pembelajaran matematika khususnya materi pembagian. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah papan permainan sepak bola. Media ini merupakan sebuah papan bergambar lapangan sepak bola yang digunakan sebagai media untuk menyelesaikan operasi hitung pembagian, dengan media ini siswa dapat

berlatih berhitung pembagian secara acak sehingga akan membantu memperkuat siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif.

Amri (2015) melakukan penelitian dengan tujuan mengetahui proses pengembangan media pembelajaran papan koordinat, serta untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan kevalidan media pembelajaran papan koordinat. Penelitian ini berjenis penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Pada penelitian ini, dikembangkan media pembelajaran matematika yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Uji validitas menunjukkan $RTV=3,9$, sehingga media pengembangan pembelajaran papan koordinat masuk dalam kategori valid. Uji kepraktisan menunjukkan $RS=86,5\%$, sehingga media pembelajaran papan koordinat masuk dalam kategori sangat positif yang artinya media tersebut tergolong praktis dan tidak perlu revisi. Dari uji efektivitas diperoleh presentase siswa yang tuntas sebesar $80,6\%$. Dari presentase ketuntasan siswa tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran papan koordinat merupakan media yang efektif.

Berdasarkan uraian di atas, maka diadakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Papan Permainan Sepak Bola Siswa Kelas II SDN Bancaran 2 Bangkalan.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah mengetahui kelayakan, efektivitas, dan ketertarikan pengembangan media pembelajaran matematika papan permainan sepak bola materi pembagian pada siswa kelas II di SDN Bancaran 2. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka kondisi nyata yang dapat dipaparkan pada materi pembagian kelas II SDN Bancaran 2 yaitu kurang tersedianya media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan guru hanya berupa buku, sehingga siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran matematika. Berdasarkan kondisi nyata tersebut, maka perlu dicapai kondisi ideal dalam pembelajaran matematika. Kondisi ideal dalam pembelajaran matematika diharapkan siswa dapat terlibat secara langsung dan aktif dalam suatu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran matematika. Untuk mendorong kondisi ideal ini maka pembelajaran matematika perlu dibuat sebuah media pembelajaran yang efektif, layak, dan menarik bagi peserta didik.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dan dikembangkan adalah media pembelajaran yang berupa papan permainan sepak bola beserta aturan permainannya. Media ini memiliki fungsi untuk membantu siswa dalam memahami konsep operasi hitung pembagian dua angka serta siswa akan menemukan jawabannya sendiri dengan menggunakan media papan permainan sepak bola.

Produk media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Papan permainan sepak bola dibuat berbentuk papan persegi panjang berukuran 60 cm x 39 cm, 2) Kartu soal berbentuk lingkaran berdiameter 8,4 cm terbuat dari triplek, 3) Bola mini terbuat dari plastik, 4) Gawang berukuran lebar 4,4 cm dan tinggi berukuran 1,5 cm, 5) bidak, dan 6) Lapangan berwarna hijau layaknya sepak bola, serta dilengkapi buku pedoman petunjuk penggunaan guru dan siswa.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk mencapai kondisi ideal yang diharapkan yaitu siswa terlibat secara langsung dan aktif dalam pembelajaran. Kondisi nyata yang terjadi adalah siswa hanya dituntut untuk menghafal suatu konsep pembagian tanpa mengetahui bagaimana pembentukan konsep tersebut terjadi, hal ini menyebabkan peserta didik merasa kesulitan dalam belajar matematika, pada akhirnya siswa akan jenuh dan bosan, oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk lebih aktif dan terlibat pada saat proses pembelajaran matematika.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi yang mendasari penelitian ini adalah;

Pengembang mengasumsikan bahwa media papan permainan sepak bola dapat digunakan pada mata pelajaran matematika siswa kelas II materi pembagian. Media papan permainan sepak bola mampu melatih serta membantu siswa dalam kegiatan berhitung secara kompetitif dengan keadaan real.

1.5.2 Keterbatasan penelitian dan pengembangan sebagai berikut;

- 1) Subjek Uji Coba adalah siswa kelas 2 SDN Bancaran 2.
- 2) Media pembelajaran yang dibuat ini hanya sebagai perantara yang dapat mempermudah siswa dalam mata pelajaran matematika materi pembagian dua angka kelas 2 SDN Bancaran 2.
- 3) Materi yang dikembangkan dalam produk disesuaikan kurikulum di SDN Bancaran 2 yaitu KTSP materi pembagian.
- 4) Media pembelajaran ini dikembangkan sebatas pada lokasi di SDN Bancaran 2 Bangkalan.

1.6 Definisi Operasional

Istilah – istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media pembelajaran papan permainan sepak bola dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara pengantar pembelajaran yang digunakan untuk menampilkan, mempresentasikan, menyajikan, atau menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.
- 2) Media papan permainan sepak bola adalah media pembelajaran yang berupa papan permainan sepak bola yang akan membantu siswa untuk berlatih berhitung secara acak dan akan memperkuat proses belajar dengan cara yang kompetitif.
- 3) Materi pembagian dua angka adalah proses aritmatika dasar dimana dua bilangan akan dibagi dengan bilangan pembaginya, secara sederhana dapat dikatakan bahwa pembagian adalah pengurangan berulang.