

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan serangkaian proses seseorang untuk mengembangkan kemampuan, sikap dan bentuk-bentuk lainnya yang bermanfaat atau berguna di masyarakat (Sofyan, 2013:5). Menurut Brananta,dkk Pendidikan merupakan usaha yang disengaja dilakukan secara langsung maupun tidak langsung untuk membantu anak dalam perkembangan menuju kedewasaan. Berdasarkan pengertian diatas pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung untuk mengembangkan kemampuan, sikap dan hal-hal lainnya yang bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat.

Berbicara mengenai pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran di ruang kelas. Pembelajaran mencakup dua aspek penting yakni guru dan siswa. Pembelajaran merupakan proses berlangsungnya interaksi antara siswa dan guru dalam mempelajari suatu ilmu atau konsep. Peran seorang guru adalah mengajar dan mendidik, sedangkan fungsi seorang guru ialah sebagai motivator dan suri tauladan bagi anak didiknya. Fungsi tersebut sejalan dengan asas pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara yaitu *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani*. Sebagai seorang guru kita dituntut untuk melaksanakan pembelajaran yang optimal. Guru harus memiliki perantara atau alat yang dapat membantu

proses pemahaman siswa dalam menyampaikan konsep. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang didalamnya terdapat komponen yang saling terikat satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan. Beberapa komponen dalam pembelajaran meliputi: (1) tujuan, (2) materi/bahan ajar, (3) metode, (4) alat/media dan, (6) evaluasi. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh sejauh mana efektifitas komponen-komponen tersebut berinteraksi.

Media sebagai salah satu komponen dari sistem pembelajaran mempunyai fungsi sarana komunikasi non-verbal. Sebagai komponen dalam sistem, maka media mutlak harus ada dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan dari sistem tersebut. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang bermanfaat untuk mengantarkan materi pembelajaran kepada siswa. Arsyad (2009:7). Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya (Arsyad, 2016). Oleh karena itu media merupakan perantara yang mengantarkan informasi dari guru kepada siswa saat proses pembelajaran.

Pemanfaatan media yang baik serta efektif, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan serta motivasi sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan bagi siswa. Verbalisme akan muncul ketika guru mengajar tanpa menggunakan media. Namun dengan menggunakan media, unsur verbalisme dapat di kurangi bahkan ditiadakan saat pembelajaran berlangsung sehingga akan memberikan pemahaman dan pengalaman terhadap konsep

yang sedang dipelajari. Menurut Sudjana dan Ahmad (dalam Puspasari, 2016) media dapat mengubah hal-hal kompleks menjadi sederhana. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang disampaikan oleh guru. Materi pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan tinggi dapat disampaikan kepada siswa dengan mudah menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

Matematika merupakan mata pelajaran umum bagi siswa karena dipelajari pada semua jenjang mulai Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari teknologi modern yang terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Matematika sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari untuk menumbuhkan sikap dan mengembangkan daya pikir sistematis, kritis, logis, analisis dan kreatif. Matematika selalu berkaitan dengan kegiatan sehari-hari. Aplikasinya dengan menggunakan benda-benda yang berada di lingkungan sekitar. Setiap konsep abstrak yang baru dipahami oleh siswa perlu diberi penguatan agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya (Heruman, 2013:2). Namun pada pembelajaran matematika guru enggan menggunakan media pembelajaran dengan alasan waktu, tenaga dan biaya yang tidak sedikit.

Siswa Sekolah Dasar umumnya berkisar antara 6 sampai 12 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada masa operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk

mengoperasikan kaidah-kaidah logika meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Pada fase ini anak memiliki sifat egoisentris yang tinggi sehingga menyebabkan pikirannya sulit dibelokkan atau dibalik. Berdasarkan penjelasan diatas siswa sekolah dasar ditinjau dari usia dan perkembangannya akan lebih mudah memahami hal-hal yang dipelajari melalui benda konkret. Penerapan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir dengan objek yang mereka temui saat belajar.

SDN Branta Paseser I merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di kecamatan Tlanakan kabupaten Pamekasan. Hasil observasi di SDN Branta Paseser 1 pada tanggal 30-31 desember 2016 bersama salah satu guru kelas IV (bapak Sugianto) bahwa pembelajaran matematika yang diterapkan masih menggunakan metode ceramah, metode diskusi serta demonstrasi pernah diterapkan namun jarang. Ketersediaan Media pembelajaran di sekolah ini sebagian sudah sesuai namun guru enggan menggunakannya dikarenakan menghabiskan waktu banyak saat pembelajaran. siswa kurang aktif saat pembelajaran dan rata-rata sudah memahami materi yang diajarkan namun masih banyak siswa yang belum paham dan kurang tertarik terhadap matematika. Kebanyakan siswa beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga tidak ada ketertarikan saat pembelajaran berlangsung.

Permasalahan diatas dibutuhkan pembaharuan cara mengajar guru untuk membangkitkan minat dan keaktifan siswa didalam kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pelaksanaan pembelajaran matematika harus

dilaksanakan secara berkesinambungan antara guru dan siswa. Apabila tidak ada kesinambungan antara guru dan siswa, maka pembelajaran tidak akan bermakna. Interaksi antara guru dan siswa dibutuhkan untuk menunjang kualitas pembelajaran. siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran agar memperoleh pemahaman dan pengalaman secara konkrit. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar. Guru sebagai fasilitator memberikan kebebasan untuk mengembangkan kreatifitas dalam mengembangkan minat siswa agar pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan menarik bagi siswa serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi siswa. Jika siswa senang saat belajar maka siswa tertarik dan berminat untuk mengikuti pembelajaran. pebelajaran yang diterapkan media berbasis permainan diharapkan mampu membangkitkan suasana kelas yang dibangun oleh guru dan siswa.

Salah satu alternatif pemecahan masalah diatas ialah menggunakan media pembelajaran variatif dan menarik. *Smart Plate Combine* merupakan media pembelajaran matematika berbasis *Game Education* menggunakan bahasa inggris pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat siswa belajar. Media ini diterapkan pada kelas IV sekolah dasar dalam materi Bangun datar. Bangun datar yang dipelajari yaitu segitiga, persegi, persegi panjang dan jajar genjang. Pengembangan media pembelajaran *Smart Plate Combine* bertujuan agar siswa dapat belajar sambil bermain serta mengenal

bahasa inggris bangun-bangun yang dipelajarinya dalam mata pelajaran matematika.

Agung (2016) melakukan penelitian pengembangan media keping putar pada materi bangun datar dan bangun ruang. Prosedur penelitian yang dilakukan adalah: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan eksperimen. Uji coba dilakukan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Penelitian ini dilakukan di SDN Semugih, Rongkop, Gunung kidul. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan adalah media pembelajaran angket respon siswa, dan tes. Hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut. 1) Media dibuat secara kreatif dengan bahan utama kertas stiker dan karton. 2) Kualitas produk media keping rumus putar adalah baik (B) dengan skor rata-rata 3,09. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan media keping rumus putar adalah positif dengan rata-rata 84,96. 3) Berdasarkan perhitungan dengan uji *t*-tes SPSS yang signifikansi menunjukan 0,000 yang artinya kurang dari 0,05 sehingga pembelajaran menggunakan keping rumus putar dapat disimpulkan efektif pada materi bangun datar dan bangun ruang.

Wulansari dan Puspasari melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran permainan roda pintar pada mata pelajaran administrasi kepegawaian kelas XI. Media roda pintar ini merupakan pengembangan dari permainan *roulette* salah satu permainan papan yang paling terkenal didunia

khususnya dalam dunia judi yang biasa disebut permainan roda kecil. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran dengan permainan roda pintar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah 4-D (Four-D Model). Penelitian ini menggunakan lembar validitas materi, media, dan bahasa oleh ahli materi yakni dosen admin perkantoran atau guru ahli media yakni guru teknik komputer dan jaringan ahli bahasa dosen jurusan bahasa dan sastra indonesia, serta angket respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Dari hasil penelitian, diperoleh bahwa berdasarkan validitas yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil 91,6% dari ahli materi, dan 100% dari validasi ahli bahasa. Sedangkan dari angket respons siswa yang diuji coba pada 35 siswa memperoleh hasil rata-rata sebesar 72% siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan roda pintar.

Berdasarkan pemikiran diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Smart Plate Combine* Pada Mata pelajaran Matematika Bangun Datar Kelas IV di SDN Branta Peseser 1”

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimanakah kelayakan produk media pembelajaran *Smart Plate Combine* pada materi bangun datar pada siswa kelas IV di SDN Branta Paseser 1?

- 2) Bagaimanakah efisiensi dan kemenarikan produk media pembelajaran *smart plate combine* materi bangun datar pada siswa kelas IV di SDN Branta Paseser 1?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) Mengetahui Kualitas/kelayakan produk media pembelajaran *smart plate combine* pada materi bangun datar pada siswa kelas IV di SDN Branta Paseser 1 dilihat dari validasi para ahli.
- 2) Mengetahui efisiensi dan kemenarikan produk media pembelajaran *smart plate combine* pada materi bangun datar pada siswa kelas IV di SDN Branta Paseser 1 dilihat lembar observasi pembelajaran dan angket respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Smart Plate Combine* yang merupakan media berbasis permainan bahasa inggris pada materi bangun datar untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.
2. *Smart Plate Combine* Media pembelajaran yang dikembangkan dari sistem kerja sebuah alat permainan piring putar disaat diputar maka piring akan berhenti pada panah yang mengarah pada piring tersebut.

3. Materi yang diajarkan adalah bangun datar dasar yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, dan jajar genjang yang diterapkan pada kelas IV sekolah Dasar.
4. Media *Smart Plate Combine* berisi rumus-rumus empat bangun datar beserta soal latihan.
5. Ukuran produk: 42cm x 58cm x 9cm

1.5 Pentingnya penelitian pengembangan

Pentingnya Penelitian pengembangan dapat dijabarkan dalam beberapa manfaat berikut ini:

1.5.1 Manfaat teoritis

Manfaat penelitian ini adalah untuk mendukung pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar.

1.5.2 Manfaat praktis

a. Bagi siswa

- Sebagai sumber belajar yang menarik bagi siswa
- Dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan konsep matematika dalam materi bangun datar

b. Bagi guru

- Menambah referensi media pembelajaran baru bagi guru dalam mengajarkan materi rumus bangun datar.
- Menambah referensi dan inspirasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi sekolah

- Memberikan alternatif media yang digunakan dalam pembelajaran Matematika.
- Hasil penelitian ini dijadikan pertimbangan dalam pembelajaran Matematika kelas IV.

d. Bagi peneliti

- Sebagai pengalaman lapangan, yang dijadikan pembelajaran yang penting untuk bekal dalam mengajar kelak.
- Sebagai landasan dalam penelitian lebih lanjut.
- Menjadikan bekal bagi peneliti untuk selektif dan inovatif dalam pemilihan media pembelajaran.

1.6 Asumsi pengembangan dan keterbatasan produk

Asumsi dan keterbatasan penelitian yang akan diteliti bertujuan, agar penelitian pengembangan media *Smart Plate Combine* dapat dilakukan dengan mudah serta mencapai tujuan yang ditetapkan. Penjelasan asumsi dan keterbatasan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1.6.1 Asumsi penelitian

Penelitian ini dapat diasumsikan bahwa, melalui pengembangan media pembelajaran *Smart Plate Combine*, guru mampu memberikan media yang layak, efisien dan menarik dalam pembelajaran Matematika kepada siswa SD.

1.6.2 Keterbatasan produk

Smart Plate Combine merupakan media pembelajaran berbasis visual yang diharapkan mampu menjadi media yang sesuai dengan karakteristik anak. Media ini dirancang untuk mempermudah siswa dalam mempelajari rumus-rumus bangun datar serta soal latihannya. Media ini dirancang agar siswa dapat belajar sambil bermain serta belajar bahasa inggris dasar pada materi bangun datar.

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa keterbatasan dalam pengembangannya, yaitu:

- 1) Pengembangan media pembelajaran *Smart plate combine* ini terbatas pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga, dan jajar genjang pada kelas IV SD.
- 2) Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall (1983) yang disederhanakan dalam skala kecil.
- 3) Guru harus menanamkan konsep persegi, persegi panjang, segitiga, dan jajar genjang terlebih dahulu sebelum menerapkan media *Smart Plate Combine*, dan keterbatasan dari media ini adalah dikarenakan ukuran media ini tidak terlalu besar maka tidak dapat terjangkau oleh semua siswa jika dalam satu kelas berisi lebih dari 25 siswa.
- 4) Penggunaan media ini masih bersifat manual karena media harus diputar dengan tangan.
- 5) Saat bermain menggunakan media *Smart Plate Combine* siswa akan mendapat soal secara acak mengikuti panah piring saat diputar. Siswa

akan mendapat soal berbeda dari bangun persegi, persegi panjang, segitiga dan jajar genjang namun hal ini bisa diatasi dengan penerapan metode diskusi dan instrumen penilaian pada pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai keseluruhan tujuan pembelajaran.

1.7 Definisi Operasional

- a) Belajar adalah suatu proses atau aktivitas yang sengaja atau tidak sengaja dilakukan untuk mendapatkan pengalaman, pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan demi mendapatkan hasil yang dapat merubah tingkah laku manusia yang awalnya belum memiliki pengetahuan menjadi insan bermanfaat dari sebelumnya.
- b) Pembelajaran adalah interaksi antara guru dengan siswa untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman serta perubahan tingkah laku dalam suatu lingkungan belajar demi meningkatkan keaktifan, keterampilan dan pemahaman peserta didik.
- c) Media pembelajaran adalah suatu alat/perantara yang dapat mengantarkan pesan atau maksud kepada siswa dalam memperoleh pemahaman konkrit saat mempelajari materi atau suatu konsep.
- d) Bangun datar adalah bidang rata yang memiliki dua dimensi panjang dan lebar tetapi tidak memiliki tinggi dan tebal yang dibatasi oleh garis-garis halus atau lengkung yang disebut sisi.
- e) Permainan adalah suatu aktifitas yang menyenangkan, ringan, dan kompetitif.

- f) *Research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji kelayakan dan efektivitas dari produk tersebut.
- g) *Smart Plate Combine* merupakan sebuah alat berbentuk persegi panjang dan memiliki piringan yang dapat diputar menggunakan tangan serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran.