

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan guru serta sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran. Belajar adalah suatu proses yang terjadi dikalangan guru untuk mendidik peserta didik agar berusaha memperoleh pengetahuan dan mengembangkan sikap dan perilaku yang positif. Menurut Majid (dalam Manisa, 2018:1), proses pembelajaran adalah suatu rencana yang disusun oleh guru untuk mengajar peserta didik melalui berbagai metode, pendekatan, model dan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan

Dalam proses pembelajaran guru seringkali hanya mengandalkan metode ceramah dan penugasan saat menyampaikan pembelajaran. Hal ini dapat membuat peserta didik cepat merasa jenuh dan bosan. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dari seorang guru untuk merancang model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Menurut Ismail (2020:43), media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi sehingga mencerminkan pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik. Hal ini bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, meningkatkan pengetahuan dan informasi yang diberikan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Hal ini untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, meningkatkan pemahaman peserta didik serta informasi yang disampaikan oleh guru, dan memastikan bahwa tujuan belajar terpenuhi. Dengan adanya media pembelajaran yang beragam dapat menghindari pembelajaran dari kejenuhan dan kebosanan yang dirasakan oleh peserta didik karena pembelajaran yang monoton, sehingga diperlukan adanya media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi (Hamid dkk., 2020:4).

Menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik, guru perlu memiliki kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Hal ini diperlukan agar mereka dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga terciptanya lingkungan pembelajaran yang efektif dan menarik. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan lebih baik. Guru perlu memiliki kemampuan dalam merencanakan, menyusun, mengevaluasi, menganalisis, dan merevisi media pembelajaran yang relevan dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kegiatan pembelajaran yang efektif adalah salah satu cara untuk mengimplementasikan kompetensi tersebut. Seorang guru yang berkualitas diharapkan memiliki keahlian dalam mengembangkan bahan penunjang pembelajaran (Saputra, 2021:7). Dalam hal ini media pembelajaran harus dirancang semenarik mungkin agar dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik dalam memperhatikan

penjelasan dari guru dan mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di UPTD SDN Dalpenang 1 Sampang pada tanggal 21 September 2023 mendapatkan hasil pada kegiatan pembelajaran guru belum bisa sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran karena sarana dan prasarana disekolah kurang memadai, metode pembelajaran yang sering digunakan ceramah, diskusi dan tanya jawab sehingga peserta didik kurang berperan aktif dalam pembelajaran dikelas. Bahan ajar yang digunakan oleh guru hanya berupa buku guru dan buku siswa yang di sediakan oleh sekolah. Pembelajaran yang kurang interaktif juga mengakibatkan peserta didik mudah bosan dan tidak bersemangat dalam belajar atau dalam mengerjakan tugas. Sehingga peserta didik kurang memahami materi pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui wawancara dengan Ibu Nur Sulehatin, S.Pd selaku guru kelas I pada tanggal 25 September 2023 di UPTD SDN Dalpenang 1 yaitu guru tidak menggunakan bantuan media pada saat pembelajaran berlangsung hanya menggunakan buku dan papan tulis. Guru hanya menyajikan soal-soal di papan tulis atau berpatokan pada soal yang ada di buku kurikulum merdeka seperti buku paket dan LKS. Meskipun buku pelajaran sebagai sarana belajar namun proses pembelajaran akan membuat siswa menjadi pasif dan mudah bosan dalam mengerjakan tugas atau persoalan yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik belum bisa memahami penjelasan dari guru. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang nilainya belum mencapai KKTP sebanyak 20 atau 64% siswa yaitu pada

mata pelajaran matematika. Materi matematika yang sulit difahami oleh peserta didik adalah penjumlahan dan pengurangan. Materi tersebut sulit bagi peserta didik karena masih kesulitan dalam menghitung jika hasil hitungnya sudah melebihi dari angka 10. Guru sebelumnya pernah menggunakan media pembelajaran tetapi media yang digunakan kurang interaktif sehingga peserta didik kurang terlibat aktif selama pembelajaran yang menyebabkan siswa mudah bosan atau guru hanya memanfaatkan benda yang ada disekitar. Banyak peserta didik beranggapan bahwa pelajaran matematika sulit untuk dipahami dan cenderung kurang menyukai pelajaran matematika sehingga dapat berpengaruh pada interaksi proses pembelajaran dan rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan.

Kegiatan penyebaran angket kebutuhan kepada seluruh peserta didik kelas I-B yang berjumlah 31 peserta didik di UPTD SDN Dalpenang 1 Sampang. Angket kebutuhan peserta didik menunjukkan hasil bahwa 35,48% peserta didik di kelas I-B menyukai mata pelajaran matematika. Peserta didik yang sudah bisa berhitung hanya sebanyak 35,48%. Sebanyak 100% peserta didik menyatakan guru tidak pernah menggunakan media saat pembelajaran dikelas. Sebanyak 77,41% peserta didik menyatakan tidak bisa menghitung soal penjumlahan dan pengurangan yang hasilnya lebih dari 10. Sebanyak 87,09% peserta didik menyatakan suka dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Sebanyak 48,38% peserta didik menyatakan suka belajar menggunakan media pembelajaran visual. Sebanyak 90,32% peserta didik menyatakan suka belajar menggunakan media

pembelajaran 3 dimensi. Sebanyak 67,74% peserta didik menyatakan suka belajar menggunakan media pembelajaran audio visual/video.

Terdapat beberapa mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran matematika. Menurut Siagian (2016:60) matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat penerapan dalam bidang ilmu lain maupun sebagai alat pengembangan matematika itu sendiri. Matematika sangatlah penting karena sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran matematika tersedia untuk peserta didik dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan nasional maka penyelenggara pendidikan memerlukan kurikulum sebagai program yang memuat seperangkat rencana pembelajaran serta berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pengembangan pendidikan, terdapat sejumlah kesenjangan yang dapat diidentifikasi, seperti kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang beragam dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Kesenjangan ini menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun dan terlihat dari rendahnya pencapaian akademik peserta didik yang dapat menjadi hambatan dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan efektif.

Harahap (2021:85) menyatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses pembelajaran tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut. Tahrim (2021:111) menyatakan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran. Peserta didik dapat memiliki pemahaman konsep matematika yang lebih baik dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan jika menggunakan media yang sesuai.

Dengan demikian, penting adanya media pembelajaran yang menarik, efektif dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Metode pembelajaran yang bervariasi dan penilaian juga perlu diperhatikan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, pendapat para ahli dan temuan dari jurnal-jurnal pendidikan dapat menjadi dasar yang kuat untuk merumuskan strategi pengembangan yang lebih efektif dan menarik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Peneliti dapat menjadi landasan penting dalam merancang strategi pengembangan media *whack an egg* yang

efektif dan berdampak positif pada pembelajaran matematika terutama di tingkat dasar kelas rendah.

Adapun penelitian terdahulu yang menjadi bahan acuan bagi peneliti untuk penyusunan media *whack an egg*, salah satunya yaitu menurut Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi, Ni Wayan Rati, dan Gusti Ayu Putu Sukma Trisna (2022), Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia dengan judul “Media Kober (Kotak Berhitung) Berbasis Permainan Spin Wheel pada Muatan Matematika” menggunakan model ADDIE dengan hasil penelitian yaitu hasil dari ahli konten 93,75 sangat baik dan praktisi yaitu 95,2% sangat baik. Hasil uji coba perorangan 96,1 sangat baik, kelompok kecil 95,1% sangat baik dan uji coba lapangan 95,8% sangat baik. Hasil ini uji-T yaitu 0,05 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menerapkan media yang dikembangkan. Disimpulkan media pembelajaran Kober (kotak berhitung) berbasis permainan spin wheel efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Nur Wahid dan Isna Nurul Inayati (2021), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran KOBELA (Kotak Belajar Ajaib) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahus Sibyan Sukosari Gondanglegi” menggunakan model yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Impelmentation, Evaluation. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. keaktifan siswa serta semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut

dapat dibuktikan dengan perolehan skor sebelum diadakannya penelitian yaitu 4,9 dengan kategori sangat rendah, dan setelah diadakannya uji coba produk mendapatkan skor 14,6 dengan kategori sangat tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran kobela dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam materi sumber daya alam.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Sofiatul Aeni, Sutrisno, dan Qoriati Mushafanah (2019), Universitas PGRI Semarang, Indonesia dengan judul “Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan”. Penelitian Research and Development (R&D). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar wawancara, angket analisis kebutuhan siswa dan guru. Teknik analisis data menggunakan intumen validator ahli materi dan ahli media, lembar respon guru dan siswa. Validasi ahli materi tahap pertama dengan hasil 72% kategori “Baik” dan validasi ahli materi tahap kedua dengan hasil 93% kategori “Sangat Baik”. Validasi ahli media tahap pertama dengan hasil 72% kategori “Baik”, validasi tahap kedua dengan hasil 98% kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil validasi media dan materi terhadap media Koper dapat dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Tema Kebersamaan di kelas. Hasil angket respon siswa terhadap media Koper dengan hasil 98,5% kategori “Sangat Baik”. Jadi dapat disimpulkan media Koper (Kotak Permainan) layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pemaparan uraian dan hasil wawancara diatas, peneliti menyatakan bahwa masalah tersebut merupakan suatu urgensi sehingga perlu adanya media yang dapat membantu pemahaman peserta didik dalam

memahami materi terkait penjumlahan dan pengurangan, dan juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara langsung. Media yang dikembangkan ini diharapkan agar dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar dan juga memahami materi, sehingga peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media *Whack an egg* Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I UPTD SDN Dalpenang 1 Sampang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan berupa media *whack an egg* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di UPTD SDN Dalpenang 1 Sampang ?
2. Bagaimana keefektifan hasil pengembangan berupa media *whack an egg* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di UPTD SDN Dalpenang 1 Sampang ?
3. Bagaimana kemenarikan hasil pengembangan berupa media *whack an egg* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di UPTD SDN Dalpenang 1 Sampang ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berikut tujuan penelitian pengembangan media *whack an egg* dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I, yang dituangkan dalam rumusan masalah di atas antara lain:

1. Kevalidan hasil pengembangan berupa media *whack an egg* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di UPTD SDN Dalpenang 1 Sampang.
2. Keefektifan hasil pengembangan berupa media *whack an egg* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di UPTD SDN Dalpenang 1 Sampang.
3. Kemenarikan hasil pengembangan berupa media *whack an egg* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di UPTD SDN Dalpenang 1 Sampang.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media *whack an egg* pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan ini dapat digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran bagi peserta didik kelas I-B jenjang pendidikan sekolah dasar, spesifikasi produk yang diharapkan meliputi :

1. Produk yang dihasilkan berupa media *whack an egg* dalam bentuk media pembelajaran 3 dimensi dengan ukuran (P:50 cm × L:40 cm × T:10 cm).
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I-B sekolah dasar.
3. Media *whack an egg* terbuat dari triplek berbentuk balok yang dilapisi cat dan diberi lukisan kerapan sapi pada bagian covernya. Selain itu, bagian dalam kotak juga diberi lukisan kartun sakera dan marlena agar tampilannya terlihat menarik.
4. Media *whack an egg* ini digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan serta

peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga mudah dalam memahami proses penggunaannya.

5. Media *whack an egg* dirancang menggunakan bahan yang kuat sehingga tidak mudah rusak dan dapat digunakan kapanpun.
6. Media pembelajaran *whack an egg* sangat menarik dan efektif karena media yang digunakan dapat mempermudah peserta didik dalam menentukan hasil berhitung pada penjumlahan dan pengurangan, media tersebut berbentuk konkret.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berikut keterbatasan penelitian dan pengembangan media *Whack an egg* antara lain:

1. Media *whack an egg* dalam penelitian ini hanya terbatas pada pembelajaran Matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan.
2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I-B di UPTD SDN Dalpenang 1 Sampang.
3. Media *whack an egg* ini difokuskan untuk pemahaman peserta didik dapat menemukan jawaban dari soal penjumlahan dan pengurangan.
4. Media *whack an egg* ini hanya digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I dan akan menjadi inventaris dari peneliti untuk sekolah, sehingga hanya diproduksi satu kali tanpa adanya produksi berkelanjutan karena faktor materi yang tidak bisa dirubah sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memproduksinya kembali.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan.

Pentingnya penelitian dan pengembangan media *whack an egg* di UPTD SDN Dalpenang 1 pada materi penjumlahan dan pengurangan, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Media *whack an egg* ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi pihak sekolah untuk dijadikan acuan kebutuhan media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Media *whack an egg* ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar jauh lebih menarik dan efektif. Dan memaksimalkan pembelajaran pada materi penjumlahan dan pengurangan.

3. Bagi Siswa

Media *whack an egg* ini diharapkan dapat lebih mudah diterima dan dipahami peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan oleh guru, sehingga hasil belajar peserta didik lebih meningkat. Serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses belajar.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang sejenis, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran *whack an egg*.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah suatu operasional yang terdapat dalam penelitian yang memperjelas dalam pengembangan ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran adalah alat bantu atau sarana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat mencakup berbagai bentuk, seperti media cetak, media visual, media 3D, dll.
2. Media *whack an egg* adalah sebuah media pembelajaran jenis 3D (dimensi) yang berupa kotak hitung yang dimodifikasi dengan berbentuk kotak terbuat dari bahan triplek yang diberi sekat dengan diisi telur mainan sebagai membantu proses berhitung serta berhias gambar-gambar menarik yang bertujuan memberikan kesan inovatif dan kreatif. *whack an egg* diciptakan untuk membantu peserta didik dan pendidik dalam menyelesaikan persoalan matematika dan untuk membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan dengan lebih efektif.
3. Penjumlahan adalah operasi matematika yang menjumlahkan satu bilangan bulat dengan bilangan bulat lainnya sehingga menghasilkan suatu hasil tertentu. Operasi ini dilambangkan dengan tanda (+) dan melibatkan dua bilangan yang disebut addend.
4. Pengurangan adalah salah satu operasi matematika yang digunakan untuk mengurangi satu bilangan bulat dari bilangan bulat lainnya. Operasi ini sering dilambangkan dengan tanda (-), dan hasil dari pengurangan disebut selisih.