

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang. Prosesnya berlangsung sepanjang hayat dan dilakukan secara sadar untuk memperoleh pengetahuan. Pendidikan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki seseorang sebagai wujud pembentukan diri secara utuh, bukan hanya sebagai pengembang potensi saja. Pendidikan juga mengembangkan pola pikir yang berperan dalam membentuk karakter anak sekolah dasar untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas melalui kegiatan belajar (Trianto, 2011:1). Pendidikan sendiri dapat dilakukan apabila terjadi proses kegiatan belajar dan mengajar yang melibatkan pengajar (guru) dan yang diajar (murid).

Menurut Slameto (2003:2) belajar adalah suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Mengajar adalah proses terjadinya transfer ilmu dari guru ke murid serta membimbing siswa agar mengalami proses belajar. Proses mengajar ini tidak serta merta dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran, sebelum melakukan proses pembelajaran guru terlebih dahulu menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan dilakukan saat pembelajaran, mulai dari membuat perencanaan pembelajaran, model dan metode serta media pembelajaran yang digunakan untuk peserta didiknya. Semua itu

dilakukan agar siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Matematika merupakan disiplin ilmu yang hakikatnya bersifat abstrak dan dipelajari dari sekolah dasar. Matematika bertujuan untuk melatih siswa bernalar dan berfikir sesuai dengan logika, bukan hanya pandai berhitung. Matematika perlu diberikan kepada siswa untuk membekali mereka dengan kemampuan berfikir yang logis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerjasama. Semua itu diperlukan siswa agar dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup dalam keadaan yang tidak pasti serta kompetitif.

Dalam pembelajaran matematika siswa harus memiliki pemahaman yang benar terhadap suatu konsep. Apabila anak tidak memahami konsep dengan benar, maka siswa terus mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Bimbingan dari guru sangat diperlukan bagi anak yang mengalami kesulitan-kesulitan belajar. Kesulitan belajar pada pembelajaran matematika biasanya tidak sedikit, semua tergantung pada strategi guru dalam mengajar dan menyampaikan materi. Menurut Piaget (dalam Heruman, 2007:1) pada fase operasional konkret, yang dialami oleh peserta didik sekolah dasar yang usianya 7 sampai 12 tahun, mereka berfikir dengan objek yang konkret. Dengan objek yang konkret, pembelajaran matematika perlu diberikan alat bantu berupa media.

Media merupakan sarana penyampaian pesan atau informasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran memang sangat diperlukan, karena selain sarana

penyampaian pesan juga sebagai salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan pembelajaran. Jauhar (2011:98) mengatakan bahwa penggunaan media yang benar dapat mengurangi jumlah kata yang diperlukan dalam proses pembelajaran untuk mengomunikasikan gagasan yang bersifat konkret. Media pembelajaran ini akan memberikan pengalaman-pengalaman konkret dan juga akan membantu siswa untuk mengintegrasikan pengalaman sebelumnya. Selain itu, media dapat memperlancar proses belajar siswa memahami materi, menarik perhatian serta membangkitkan minat dan memotivasi siswa untuk belajar. Dengan pengalaman konkret yang dimiliki siswa akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai pada proses pembelajaran. Pemberian media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika memang diperlukan, agar siswa lebih antusias lagi untuk belajar matematika. Tapi faktanya yang terjadi sekarang, penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika ini belum optimal. Guru hanya mengajar dengan cara konvensional, ketika mengajar di dalam kelas tanpa menggunakan media yang membuat siswa bosan dan tidak antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Retnowati dkk (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa metode *index card match* dengan media kartu bilangan ini sudah mencapai indikator kinerja penelitian sebesar 85%. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata penggunaan metode *index card match* pada siklus I ke siklus II sebesar 10%, dari siklus II ke siklus III meningkat sebesar 9,58%. Pada hasil observasi siswa diperoleh rata-rata siklus I 65,42 %, siklus II 75,42% dan siklus III 85%. Sama halnya dengan hasil belajar siswa yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai

dan jumlah siswa yang mencapai $KKM \geq 70$. Persentase ketuntasan siswa sebesar 64,3%, siklus II sebesar 78,6% dan siklus III ketuntasan siswa sebesar 92,9%.

Hasil wawancara yang telah dilakukan oleh pengembang dengan guru kelas IV SDN Patengteng 1 pada tanggal 23 September 2017 diketahui bahwa guru dalam proses pembelajaran matematika ini tidak menggunakan media pembelajaran. Guru hanya menggunakan gambar yang berada di buku teks siswa dan yang ditulis guru di papan tulis, sehingga siswa kelas IV ini tidak antusias dalam mengikuti pelajaran matematika materi satuan berat yang menyebabkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika ini rendah.

Hal ini ditunjukkan dengan siswa yang berjumlah 32 dan yang lulus hanya 10 orang dari KKM yang telah ditentukan yaitu 66. Pada proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode konvensional dan masih berpusat pada guru. Sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sedangkan pada dasarnya dalam pembelajaran matematika siswa harus merasa tertarik dan nyaman agar tidak pasif. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan keterbatasan media, sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru bisa menggunakan media yang menarik dan inovatif agar pembelajarannya efektif. Penggunaan media yang inovatif diharapkan akan menumbuhkan semangat, antusias dan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar terutama dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan diatas, pengembang berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan mampu membuat siswa

aktif dan membantu siswa untuk memahami materi satuan berat. Siswa juga dapat menyelesaikan satuan berat dengan cara berpasangan melalui media pembelajaran *index card match*. Media ini akan membantu siswa untuk melakukan diskusi dan menyelesaikan misi secara berpasangan, sehingga pengembang tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Index Card Match* pada Mata Pelajaran Matematika Materi Satuan Berat Siswa Kelas IV SDN Patengteng 1.”

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan yang dilihat dari kevalidan, efektifitas dan kemenarikan media *index card match* pada mata pelajaran matematika materi satuan berat siswa kelas IV SDN Patengteng 1.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan media adalah sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan berupa kartu berpasangan dengan materi pokok satuan berat untuk pembelajaran matematika kelas IV SDN Patengteng 1.
- 2) Produk *index card match* ini berisikan kartu pertanyaan dan jawaban yang berbentuk labirin yang akan membuat anak bermain sambil belajar.
- 3) Bentuk kartu ini persegi panjang dengan ukuran 6,2 x 8,7 cm .
- 4) Desain kartu *index card match* menggunakan *software Adobe Photoshop* dan dicetak dengan kertas jenis *art paper 310*.

- 5) Produk yang dihasilkan dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan kartu dan kotak penyimpanan kartu

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan adanya penelitian ini, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1.4.1 Bagi guru

Dengan adanya media *index card match*, guru diharapkan mampu menyampaikan materi satuan berat secara efektif kepada siswa dengan memberikan pengalaman kepada guru untuk lebih kreatif lagi dalam menyampaikan materi. Dengan begitu siswa akan merasa tertarik untuk mempelajari matematika dan membantu guru untuk meningkatkan praktek mengajarnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang memuaskan.

1.4.2 Bagi siswa

Pengembangan media ini akan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan dapat membantu siswa untuk mencari serta menemukan sendiri konsep-konsep pada materi satuan berat sehingga mudah diingat serta dapat membuka wawasan siswa tentang mata pelajaran matematika yang selalu membosankan dan sulit untuk dipelajari.

1.4.3 Bagi Sekolah

Bisa mendorong atau memotivasi guru-guru untuk lebih kreatif lagi dalam membuat media pembelajaran yang inovatif serta bisa meningkatkan kualitas pendidikan dengan memahami konsep-konsep yang ada pada pembelajaran

melalui pengembangan media. Selain itu, dapat memberikan wawasan yang luas dalam meningkatkan pembelajaran.

1.4.4 Bagi Peneliti

Dapat mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan memberikan wawasan atau pengetahuan untuk mengetahui ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media *index card match*.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian pengembangan media *index card match* peneliti berasumsi bahwa:

- 1) Media *index card match* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang diharapkan mampu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- 2) Media ini dapat digunakan pada siswa kelas IV materi satuan berat
- 3) Media ini diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar

Keterbatasan dalam pengembangan buku ajar ini adalah:

- 1) Pengembangan media ini di uji cobakan pada siswa kelas IV SDN Patengteng
- 2) Model pengembangan media *index card match* menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono, yaitu identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal yaitu dengan menyebarluaskan dan memperkenalkan produk

akhir media *index card match* pada dua sekolah lain yaitu SDN Patengteng 2 dan SDN Patereman 2.

- 3) Media *index card match* ini hanya divalidasi oleh ahli bahasa, ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi.

1.6 Definisi Istilah atau Denifisi Operasional

- 1) Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi atau pesan dari materi yang diajarkan guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan atau sebaliknya.
- 2) Pengembangan Media merupakan salah satu model penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang sudah ada dengan memberikan sebuah inovasi agar berbeda ataupun menghasilkan sebuah produk yang memang belum ada.
- 3) Media pembelajaran *index card match* merupakan media mencari pasangan kartu yang diharapkan dapat membuat peserta didik aktif pada saat proses pembelajaran. Dua buah kartu yang berisi pertanyaan berupa satuan berat dan berisi jawaban. Kartu ini akan diacak menjadi satu sebelum diberikan kepada siswa dan untuk menemukan pasangan dari kartu siswa dapat melihat index kartu pada bagian kanan atas misal A (untuk *index* pertanyaan) dan a (untuk *index* jawaban), lalu di kartu a terdapat bentuk jawaban berupa labirin untuk menjawab pertanyaan. Dimana labirin ini di lengkapi dengan pilihan jawaban, yang akan membuat siswa menentukan jalan menuju jawaban yang benar dengan menggunakan spidol.

