

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap individu, baik sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan nasional Indonesia, yaitu agar berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan di Indonesia terus berjuang untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia agar menjadi lebih baik, dari peningkatan wajib belajar 9 tahun menjadi 12 tahun, perubahan kurikulum dari waktu ke waktu, serta peningkatan sarana dan prasarana. Ujung tombak pendidikan adalah guru yang berada di ruang kelas yang berinteraksi langsung dengan siswa. Guru selalu berusaha untuk meningkatkan proses pembelajaran, sehingga memperoleh hasil yang efektif dan efisien.

Kualitas pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran sebagai kegiatan utama di sekolah. Proses pembelajaran merupakan suatu proses serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Muhibbin (2013:87) mengatakan bahwa belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan

bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran yaitu pemilihan media pembelajaran. Sudjana (2010:2) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa, yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Media pembelajaran harus dapat mengatasi batas ruang kelas, terutama penyajian materi yang sulit dipahami secara langsung oleh siswa. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Matematika di sekolah dasar menurut Kurikulum KTSP (dalam Kusumawinata, 2009:1), yaitu merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin dan daya pikir manusia. Matematika perlu diberikan kepada semua siswa di sekolah dasar, sebagai bekal dalam berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta mampu bekerja sama. 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.

Runtukahu (2014:17) mengatakan bahwa belajar matematika bersifat lebih abstrak jika dibandingkan dengan bidang lain yang diajarkan pada kelas yang sama. Oleh sebab itu, komunikasi sangatlah penting dalam pembelajaran matematika. Bagi anak yang mengalami kesulitan belajar matematika, belajar matematika

membutuhkan penanganan khusus. Salah satu alternatif yang dapat mengatasi kesulitan belajar matematika adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai, sehingga diharapkan dapat menyajikan pelajaran yang lebih konkret.

SDN Tanjungjati 2 dipilih sebagai tempat penelitian. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas IV pada tanggal 23 Januari 2017, tepatnya pada saat pembelajaran matematika berlangsung, tidak ditemukannya penggunaan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan hanya dengan menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab. Hal ini membuat siswa menjadi bosan dan perhatian terhadap pelajaran menjadi berkurang. Selain itu, dari wawancara dengan guru kelas mengatakan, bahwa pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit bagi sebagian besar siswa kelas IV SDN Tanjungjati 2. Masih terdapat siswa yang belum mampu mengerjakan soal-soal dengan baik terutama pada materi pecahan senilai. Siswa mudah lupa dengan materi yang telah diajarkan oleh guru. Sehingga guru terus mengulang-ulang materi yang diajarkan.

Kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika materi pecahan senilai akan mempengaruhi hasil belajar yang diperolehnya. Oleh karena itu, untuk mewujudkan hasil belajar yang lebih baik, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya, salah satunya adalah media kartu domino. Menurut Arsyad (2011:87), media kartu domino tergolong dalam jenis media hasil teknologi cetak. Media kartu domino merupakan bagian dari media sederhana.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nengsih (2014) tentang pengembangan kartu domino sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi ayat jurnal penyesuaian, yang menunjukkan hasil persentase kelayakan sebesar 82,46% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa kartu domino akuntansi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi ayat jurnal penyesuaian. Selain itu, dari hasil angket diketahui bahwa respon siswa terhadap kartu domino akuntansi sangat baik dengan persentase sebesar 95,4%.

Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Larasati (2016) tentang pengembangan permainan kartu domino kimia sebagai media pembelajaran pada materi unsur bagi siswa SMALB Tunarungu, yang menunjukkan hasil kriteria sangat layak dengan rentang persentase sebesar 73,33%–93,33% ditinjau dari kualitas penyajian, tampilan, bahasa dan persyaratan sebagai permainan pendidikan. Dilihat dari respon siswa, siswa memberikan respon positif terhadap media permainan dengan rentang nilai sebesar 70%–100%. Sedangkan hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan pada kategori sedang yang ditunjukkan melalui perhitungan skor gain dengan rentang 0,2–0,5. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Materi Pecahan Senilai”.

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan media kartu domino dalam pembelajaran matematika kelas IV SD materi pecahan senilai yang layak, dilihat dari validasi 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.
- 2) Mengembangkan media kartu domino dalam pembelajaran matematika kelas IV SD materi pecahan senilai yang efektif, dilihat dari 3 aspek, yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, dan respon siswa selama pembelajaran.

1.3 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media kartu domino dalam pembelajaran matematika materi pecahan senilai. Media kartu domino dalam penelitian dan pengembangan ini bisa juga disebut dengan media pembelajaran kartu domika (domino matematika). Media pembelajaran kartu domika mengadaptasi permainan kartu domino yang berkembang di masyarakat pada umumnya. Perbedaananya, dalam permainan domino yang berkembang di masyarakat pada umumnya, masing-masing bidang kartu berisi gambar bintik lingkaran, yaitu mulai kartu dengan dua bidang kosong sampai kartu dengan dua bidang 6 gambar bintik lingkaran. Sedangkan pada media pembelajaran kartu domika, masing-masing bidang kartu berisi nilai pecahan, yaitu mulai kartu dengan dua bidang kosong sampai kartu dengan dua bidang $\frac{7}{42}$.

Media pembelajaran kartu domika terdiri dari satu set kartu yang berisi 28 kartu berukuran masing-masing 4,5 cm x 9 cm. Pengembangan media pembelajaran kartu domika didesain dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CC* dan *Corel DRAW X7*, yang kemudian dicetak menggunakan kertas jenis *art paper 260*. Media pembelajaran kartu domika dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan yang berisi langkah-langkah bermain, materi pelajaran, dan biodata pengembang. Buku petunjuk penggunaan kemudian dicetak menggunakan kertas jenis *art paper 120*. Selain itu, media pembelajaran kartu domika juga dilengkapi dengan penghargaan (*reward*) beserta kotak pembungkusnya, yang digunakan sebagai hadiah bagi siswa setelah memenangkan permainan menggunakan media pembelajaran kartu domika. Media pembelajaran kartu domika dikemas ke dalam *box* media yang terbuat dari akrilik, yang di dalamnya berisi 4 set media pembelajaran kartu domika, 4 buku petunjuk penggunaan, dan 4 set penghargaan (*reward*). Kelebihan media pembelajaran kartu domika adalah praktis bisa digunakan di setiap waktu, tempat, dan tidak membutuhkan keterampilan khusus dalam penggunaannya. Sedangkan kekurangannya adalah tidak tahan lama karena dibuat dari bahan kertas, mudah hilang atau musnah karena bentuknya yang kecil, ringan, dan bisa dibawa kemana-mana.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1.4.1 Secara Teoritis

- 1) Media pembelajaran kartu domika dapat dijadikan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pecahan senilai.
- 2) Hasil penelitian dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya.

1.4.2 Secara Praktis

- 1) Bagi siswa
 - a. Dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pecahan senilai.
 - b. Bermain sambil belajar tentang materi pecahan senilai, sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
- 2) Bagi Guru
 - a. Dapat digunakan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran.
 - b. Untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.
 - c. Dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan media permainan edukasi yang lain.
- 3) Bagi Sekolah
 - a. Dapat mewujudkan visi dan misi sekolah dengan upaya meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran kartu domika dalam pembelajaran matematika.
 - b. Dapat memberikan motivasi bagi guru untuk mengembangkan media lain yang belum tersedia di sekolah.
- 4) Bagi Pengembang
 - a. Dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya.
 - b. Bermanfaat sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan bertujuan agar penelitian dan pengembangan media kartu domino dalam pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan mudah serta mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Berikut penjelasan mengenai asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan ini.

1.5.1 Asumsi Penelitian

Penelitian ini dapat di asumsikan, bahwa melalui pengembangan media kartu domino dalam pembelajaran matematika, guru mampu memberikan media pembelajaran yang layak dan efektif dalam pembelajaran matematika kepada siswa kelas IV SD pada materi pecahan senilai.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini mempunyai beberapa keterbatasan dalam penelitiannya. Berikut penjelasan mengenai keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini.

- 1) Pengembangan media kartu domino dalam pembelajaran matematika disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di SD yang diteliti, yaitu kurikulum KTSP.
- 2) Materi yang dibahas dalam penelitian dan pengembangan ini terbatas pada materi pecahan senilai.
- 3) Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Sugiyono yang mengadaptasi dari model Borg & Gall (dalam Emzir, 2015:271).

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari terjadinya penafsiran yang berbeda dan kesalahpahaman dari pembaca terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini. Berikut penjelasan mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan ini.

- 1) Media kartu domino dalam pembelajaran matematika materi pecahan senilai bisa juga disebut media pembelajaran kartu domika (domino matematika). Media pembelajaran kartu domika merupakan media pembelajaran kartu domino yang kedua bidang kartunya berisi nilai pecahan, yaitu mulai kartu dengan dua bidang kosong sampai kartu dengan dua bidang $\frac{7}{42}$.
- 2) Kelayakan media pembelajaran kartu domika dilihat dari hasil validasi media yang dinilai oleh 3 ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Kelayakan media diukur dari valid tidaknya media setelah melalui tahap validasi. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan media, yaitu angket validasi media.
- 3) Keefektifan media pembelajaran kartu domika dilihat dari 3 aspek, yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, dan respon siswa selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu domika. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keefektifan media, yaitu lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respon siswa.