

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu cara membangun bangsa. Pendidikan dilakukan agar peserta didik dapat *survive* pada kehidupannya di masa sekarang dan masa mendatang. Pendidikan membantu mengembangkan potensi peserta didik agar peserta didik mengetahui kebermaknaan hidupnya di lingkungan sekitar. Pendidikan menjadi salah satu jalan agar setiap manusia menemukan jalan hidup yang sejahtera. Selain itu, pendidikan membantu setiap insan untuk menemukan solusi hidupnya. Tujuan bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 diantaranya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan membantu peserta didik mencapai tujuan yang mulia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, akhlaq mulia, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sekolah, guru, siswa, pemerintah dan berbagai institusi pendidikan ikut membantu mewujudkan pendidikan bagi semua warga negara Indonesia. Pemerintah membantu memfasilitasi penduduk dalam dunia pendudukan.

Selain itu, pemerintah membuat peraturan wajib sekolah 9 tahun, yakni mulai SD-SMP. Untuk Jawa Timur wajib belajar 12 tahun yakni, SD-SMA. Ini menunjukkan pendidikan Indonesia semakin lama akan semakin maju. Namun, di balik itu semua ada berbagai kendala dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan beberapa solusi, seperti inovasi media pembelajaran, peningkatan kualitas guru, pengembangan kurikulum pendidikan dan pemenuhan sarana prasarana sekolah. Guru memegang peran penting meningkatkan kualitas pendidikan, yaitu merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran di kelas. Tanpa guru, pembelajaran tidak akan berlangsung secara maksimal. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam pembelajaran, yakni menjadi fasilitator dan motivator bagi siswanya. Menurut Slameto (2013:77), proses belajar mengajar guru tidak terbatas sebagai penyampai ilmu pengetahuan, akan tetapi lebih dari itu. Guru ikut bertanggung jawab akan perkembangan kepribadian siswa. Selain itu, guru mampu menciptakan proses belajar yang sedemikian rupa untuk merangsang siswa untuk aktif dan dinamis memenuhi kebutuhan dan tujuan hidup. Dari ulasan di atas dapat diketahui bahwa guru memiliki peran mengajar dan mendidik siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ditempuh siswa di sekolah dasar. Masitoch, dkk (2009:1) menjelaskan bahwa matematika turut membantu peserta didik untuk mampu menghadapi

perubahan keadaan di dalam kehidupan yang selalu berkembang melalui latihan berindak secara sistematis, rasional, logis dan kritis dalam mengkomunikasikan gagasan dan dalam pemecahan masalah. Dari ulasan tersebut, dapat diketahui bahwa matematika mempunyai nilai kebermanfaatan bagi siswa. Namun, dalam proses pembelajarannya matematika sering kali dianggap momok dan musuh siswa karena materinya yang rumit dan sulit.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III pada tanggal 13 September 2017 dapat diketahui bahwa siswa kelas III banyak yang kurang pandai matematika. Siswa ada yang malu dan diam jika ada pelajaran yang tidak bisa. Ada juga yang antusias belajar matematika. Jika guru tidak memberi stimulus, siswa tidak antusias belajar matematika. Buku yang digunakan masih mengandalkan buku paket dan LKS. Siswa SD suka bermain. Permasalahannya hingga saat ini, di sekolah-sekolah terutama di sekolah dasar, kegiatan bermain masih dianggap kurang penting, sehingga belum ada program yang terencana dan terstruktur menjadi sebuah modul panduan guru dan siswa dalam belajar. Selain itu, guru masih menggunakan metode konvensional ceramah dengan panduan buku paket. Buku pelajaran atau buku teks tersebut hanya berisi rumus dan soal latihan sehingga membuat siswa malas belajar dan siswa sulit memahami materi. Buku paket matematika yang digunakan dalam pembelajaran kurang maksimal karena guru beranggapan jika materi yang terdapat di dalam buku kurang mendalam dan tampilan buku kurang menarik minat siswa dalam belajar.

Melihat kondisi demikian, pelajaran matematika yang seharusnya dapat diajarkan dengan mudah kepada siswa sehingga siswa antusias dalam belajar. Pembelajaran yang dapat membuat siswa senang, yaitu melalui bermain. Bermain merupakan bagian aktivitas siswa yang biasanya dilakukan di luar jam pembelajaran. Yulianti (2010:25) menjelaskan bahwa melalui kegiatan bermain, siswa diajak untuk bereksplorasi, dan menemukan manfaat objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Bermain bagi anak adalah suatu proses kreatif untuk bereksplorasi. Pembelajaran dirancang sebaik mungkin agar melalui bermain siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan. Selain itu, di dalam pembelajaran dapat menggunakan modul yang menarik untuk meningkatkan minat siswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud membuat pengembangan modul matematika berbasis permainan edukatif untuk siswa kelas III SDN Socah 1 Bangkalan. Modul ini diharapkan dapat memotivasi dan menambah gairah belajar siswa.

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan modul matematika berbasis permainan edukatif untuk siswa kelas III SDN Socah 1 Bangkalan.

- 2) Mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan, kemenarikan dan keterterapan modul matematika berbasis permainan edukatif untuk siswa kelas III SDN Socah 1 Bangkalan.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah modul matematika berbasis permainan edukatif kelas III SD. Modul ini dikemas dalam bentuk *hardfile*. Spesifikasi modul matematika sebagai berikut.

- 1) Spesifikasi bahan
 - a. Ukuran modul HVS ukuran A4.
 - b. Sampul modul menggunakan *paper art* dan dilaminasi.
 - c. Tipe huruf *comic sans* ukuran 14 spasi 1,15.
 - d. Isi modul menggunakan kertas majalah.
- 2) Keunggulan produk ini dengan produk lainnya adalah
 - a. Modul menyajikan permainan untuk memotivasi belajar siswa, diantaranya teka teki silang, yuk bermain menghitung, permainan mengenal uang. Selain itu, modul ini dilengkapi penjelasan materi dan soal latihan.
 - b. Aktivitas belajar sambil bermain di dalam modul dapat memotivasi siswa senang dan tertarik untuk belajar.

- c. Modul ini berpusat pada siswa. Guru menjadi fasilitator dalam pembelajaran.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1.4.1 Secara Teoritis

- a) Pengembangan modul matematika berbasis permainan edukatif diharapkan dapat menambah pengetahuan guru terhadap sumber belajar yang variatif dan inovatif.
- b) Hasil penelitian pengembangan ini dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Secara Praktis

1) Bagi Siswa

- a) Modul ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.
- b) Siswa dapat memahami materi dengan mudah.
- c) Siswa antusias, semangat dan tertarik untuk belajar matematika.
- d) Siswa belajar dengan suasana yang tidak membosankan.

2) Bagi Guru

- a) Modul ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan modul matematika.
- b) Guru dapat terinspirasi dan mendapat pengalaman dalam mengembangkan modul.

- c) Guru menggunakan modul matematika sebagai sumber belajar siswa sehingga dapat terbantu dalam menjelaskan materi pelajaran.

3) Bagi Sekolah

- a) Diharapkan dapat dipakai sebagai sumber belajar meningkatkan proses pembelajaran dalam mata pelajaran matematika. Belajar matematika menjadi mudah dan menyenangkan.
- b) Mewujudkan visi dan misi sekolah dengan upaya meningkatkan prestasi siswa melalui penggunaan modul matematika.

4) Bagi Pengembang

Diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan pengembang dalam membuat modul dan menghasilkan modul yang tepat dan bermanfaat untuk proses pembelajaran.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Usman dan Purnomo (2008:100) menjelaskan bahwa asumsi adalah pernyataan yang dapat diuji kebenarannya secara empiris berdasarkan pada penemuan, pengamatan dan percobaan dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya. Penelitian pengembangan ini dapat diasumsikan bahwa modul matematika berbasis permainan layak, efektif, menarik dan dapat digunakan pada mata pelajaran matematika kelas III SDN Socah I Bangkalan. Pengembangan modul matematika berbasis permainan edukatif menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan sumber belajar yang inovatif dalam pembelajaran

matematika. Pada penelitian pengembangan ini terdapat beberapa keterbatasan sebagai berikut:

- a. Penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada pengembangan modul.
- b. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Socah 1 Bangkalan.
- c. Penelitian pengembangan ini hanya digunakan dalam mata pelajaran matematika kelas III semester ganjil materi uang dan pengukuran.
- d. Penelitian ini digunakan pada sekolah yang menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah pernyataan yang sangat jelas sehingga tidak timbul kesalah pahaman penafsir karena dapat diobservasi dan dibuktikan perilakunya (Widoyoko, 2012: 130). Definisi opsional dalam penelitian ini adalah

- 1) Modul adalah bahan ajar yang disusun dengan bahasa yang mudah dipahami siswa sesuai dengan usia dan tingkat pengetahuan siswa. Modul terdiri dari tujuan pembelajaran, petunjuk menggunakan modul, lembar kegiatan, lembar kerja siswa, kunci jawaban lembar kerja siswa, lembar evaluasi dan kunci lembar evaluasi. Modul disajikan dengan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada penelitian ini, modul matematika berbasis

permainan edukatif digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran matematika.

- 2) Permainan edukatif adalah permainan yang menyenangkan di dalam pembelajaran sehingga anak-anak dapat menikmati pembelajaran. Permainan edukatif yang ada dalam penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa SD. Permainan edukatif yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah permainan yang dapat menstimulus siswa belajar matematika seperti permainan ikuti petunjuknya dan bola berirama.
- 3) Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara sumber belajar, guru dan siswa dalam mata pelajaran matematika.