

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan berbagai macam komponen, antara lain yaitu siswa, guru, kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan. Guru termasuk komponen yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, yang memiliki tanggung jawab dan sangat menentukan dalam pencapaian keberhasilan penyelenggaraan pendidikan. Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru dituntut untuk memperhatikan berbagai komponen dalam sistem pembelajaran yang meliputi: menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan materi yang relevan, merancang metode yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, menyediakan sumber belajar dan media pendidikan (Aqib Zainal, 2013: 22).

Menyusun rencana pembelajaran merupakan komponen dalam sistem pembelajaran dalam usaha untuk mengembangkan potensi peserta didik, potensi fisik, potensi cipta, rasa dan karsanya, agar potensi ini menjadi nyata dan berfungsi dalam perjalanan hidup mereka. Pendidikan bertujuan menyiapkan pribadi dalam keseimbangan, keharmonisan, kedinamisan guna mencapai tujuan hidup kemanusiaan. Pengertian lain mengenai pendidikan adalah proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi dan mentransmisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh pendidik kepada peserta didik untuk membebaskan dari kebodohan, meningkatkan pengetahuan dan membentuk

kepribadian yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupan (Salahuddin, 2015:1).

Dalam mengembangkan potensi pendidikan dan proses pembelajaran sangat dibutuhkan suatu komponen pembelajaran yaitu perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang meliputi: silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar (handout), model dan media pembelajaran, serta Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan sesuatu yang harus dibuat serta harus diperhatikan oleh guru, karena perangkat pembelajaran berperan penting dalam mensukseskan proses pembelajaran. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun perangkat pembelajaran secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Salah satu kegiatan yang sangat erat kaitannya dengan ruang lingkup pendidikan dan pembelajaran yang menarik adalah kegiatan pembelajaran matematika. Kegiatan pembelajaran matematika wajib dilaksanakan secara aktif, kreatif, dan menyenangkan serta bagaimana caranya siswa dapat termotivasi dengan pembelajaran matematika. Pelaksanaan proses pembelajaran merupakan unsur yang paling penting untuk mencapai tingkat keberhasilan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung terjadi interaksi antara guru dengan siswa yang memungkinkan dengan guru untuk dapat mengenali karakteristik serta potensi yang dimiliki siswa. Saat pembelajaran siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga

potensi tersebut dapat dioptimalkan. Pendidikan bukan lagi memberikan stimulus tetapi usaha meningkatkan potensi yang dimiliki siswa khususnya pada pelajaran matematika. Sekolah sebagai tempat belajar mengajar berlangsung tidak boleh hanya mengarahkan siswa sekedar menggali ilmu pengetahuan, melainkan harus menjadikan ilmu pengetahuan itu semata-mata sebagai sarana menggali kehidupan (Permadi, 2010:170).

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik, sebab matematika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Matematika selalu mengalami perkembangan yang berbanding lurus dengan perkembangan sains dan teknologi. Pembelajaran matematika tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru, menghafalkan rumus, lalu memperbanyak latihan soal dengan menggunakan rumus yang sudah dihafalkan, namun tidak pernah ada usaha untuk memahami dan mencari makna sebenarnya tentang tujuan pembelajaran matematika.

Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika yang ditetapkan dalam kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 diungkapkan bahwa kompetensi lulusan dalam bidang studi matematika adalah mengangkat adanya peningkatan dan keseimbangan *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam bidang matematika. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 setara dengan proses ilmiah, oleh karena itu kurikulum 2013 menggunakan pendekatan ilmiah atau pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik berbasis pada konsep, teori dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 dijelaskan bahwa proses pembelajaran berdasarkan pendekatan saintifik terdiri dari

mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi (mengolah informasi) dan mengkomunikasikan.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kurikulum Sekolah Dasar yang menyatakan bahwa pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik harus memiliki pilihan pada materi yang dipelajari guna memiliki kompetensi. Demikian pula dalam Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa proses pembelajaran pada sekolah diselenggarakan dengan cara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menarik, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan tempat yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu setiap sekolah mengembangkan perangkat pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran serta melakukan penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas, efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013).

Salah satu penyebab pembelajaran matematika kurang disukai adalah metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Guru lebih suka memberikan ceramah mengenai materi-materi yang harus dipelajari siswa daripada mengajak siswa untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadikan belajar matematika kurang bermakna dan tidak menarik bagi siswa sehingga matematika menjadi sulit dipahami. Pencapaian prestasi belajar yang tinggi diperlukan perangkat pembelajaran untuk menunjang keterlaksanaan proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini

meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar (handout), model pembelajaran dan media sebagai media pembelajarannya dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan model dan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang sulit untuk dipahami siswa. Media sebagai salah satu perangkat pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Pengembangan perangkat pembelajaran ini penting untuk memberikan sumbangan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi model atau contoh bagi guru dan dapat memberikan rangsangan bagi kreativitas guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran lain yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

Dalam pembelajaran matematika, kemampuan guru mengembangkan perangkat pembelajaran dengan cara memilah dan membuat media yang inovatif sangatlah diperlukan sehingga peserta didik merasa senang, tertarik dan membuat kelas terasa ceria dengan adanya perangkat pembelajaran media yang dikembangkan guru, serta dengan penggunaan media belajar akan meningkatkan minat belajar siswa. Adanya media tersebut, tentunya akan mempermudah guru dalam penyampaian materi dan memudahkan siswa dalam menerima materi. Kemampuan guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran dan penggunaan media, penerapan metode dan teknik pembelajaran pada setiap pembelajaran akan berdampak pada semakin membaiknya suasana pembelajaran di kelas, yaitu aktivitas siswa dalam pembelajaran makin baik, semakin tingginya daya serap siswa, yang pada akhirnya akan meningkatkan dan prestasi belajar siswa terutama dalam mata pelajaran matematika.

Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, dijelaskan bahwa tujuan pelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam hasil belajar.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan dan pernyataan matematika.
3. Hasil belajar atau mengatasi permasalahan yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengembangkan gagasan dengan simbol, diagram, tabel, diagram, atau media yang lain guna mempertajam keadaan atau masalah memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat mempelajari mata pelajaran matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam hasil belajar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nanang Budi Nugroho (2021). Penelitian yang dilakukan berjudul “Pengembangan RPP dan LKS Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa SD Kelas VI”. Penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tujuan penelitian adalah menghasilkan RPP dan LKS *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Matematika untuk siswa kelas VI SD serta mengetahui dan mendeskripsikan kualitas RPP dan LKS berbasis *Problem*

Based Learning untuk siswa kelas VI SD ditinjau dari segi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hasil dari penelitian ini adalah RPP dan LKS yang digunakan dalam pembelajaran efektif.

Proses pembelajaran matematika memang perlu mendapat perhatian dan penanganan yang serius, sebab dalam temuan awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika di UPTD SDN Karang Nangkah 2 ini masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini dilihat dari hasil rata-rata penilaian akhir semester yang hanya berkisar pada nilai 5 dan 6. Hal ini merupakan indikator yang menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Padahal, diketahui bahwa dengan pemahaman tersebut siswa mestinya dapat mengkomunikasikan konsep yang telah dipahaminya untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Oleh sebab itu pembelajaran matematika membutuhkan kemampuan guru dalam merencanakan, mengembangkan perangkat pembelajaran, menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam pengelolaan pembelajaran, dan membuat media yang inovatif sebagai pendukung pembelajaran sehingga akan membuat kelas terasa nyaman dengan adanya media tersebut, dan hal ini akan membuat minat belajar siswa semakin bertambah.

Adanya pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan media yang menyenangkan, tentunya akan mempermudah guru dalam penyampaian materi dan memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran matematika. Kemampuan guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran penerapan metode dan teknik pembelajaran pada proses pembelajaran akan berdampak pada semakin

membaihnya suasana pembelajaran di kelas, yaitu aktivitas siswa dalam pembelajaran makin baik, semakin tingginya daya serap siswa, yang pada akhirnya akan meningkatkan dan prestasi belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran matematika, kurangnya motivasi siswa untuk belajar dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam mengelola pembelajaran. Selain itu, kurangnya media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang membuat rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti ketika melakukan observasi. Guru tidak mengembangkan perangkat pembelajaran, kurang memberikan motivasi dan tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu suksesnya proses pembelajaran tergantung bagaimana guru mengelola pembelajaran yang tepat dan menarik bagi peserta didik sehingga suasana pembelajaran menjadi situasi yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil diskusi dan masukan beberapa guru UPTD SDN Karang Nangkah 2 Kecamatan Blega Kabupaten Bangkalan untuk memecahkan masalah yang ditemukan di lapangan dan beberapa informasi serta data yang diperoleh, peneliti menetapkan alternatif untuk mengembangkan perangkat pembelajaran Matematika dengan mendorong keterlibatan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan keterampilan guru mengembangkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Audio Visual*.

Pengembangan perangkat pembelajaran Matematika menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan audio visual akan lebih valid, efektif, dan menarik jika didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

Peneliti memilih berbantuan media audio visual untuk menunjang pembelajaran Matematika dengan menggunakan model *Snowball Throwing* dikarenakan media audio visual sesuai dengan namanya merupakan kombinasi antara media audio dan visual atau yang bisa disebut media pandang dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan dan alat pelajaran kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Media pembelajaran dalam batas tertentu juga sebagai pengganti peran dan tugas guru. Sebab penyajian materi bisa diganti oleh media dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para peserta didik untuk belajar (Hamdani, 2011:249).

Dari uraian masalah dan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Audio Visual* di UPTD SD Negeri Karang Nangkah 2 Kecamatan Blega Kabupaten Bangkalan.”

B. Rumusan Masalah

Dari uraian dan latar belakang masalah yang ada, maka dapat peneliti rumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana mengembangkan perangkat pembelajaran model *Snowball Throwing* berbantuan *Audio Visual* yang valid, efektif, dan menarik?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran model *Snowball Throwing* berbantuan *Audio Visual* yang valid, efektif, dan menarik.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa perangkat pembelajaran RPP dan LKS mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran RPP dan LKS berisi materi Keliling, Luas Persegi, dan persegi Panjang
2. Perangkat pembelajaran ini menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan *Audio Visual*.
3. RPP menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi inti dan dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus.
4. Lembar kerja siswa (LKS) adalah lembar kerja yang berisi informasi dan perintah/instruksi dari guru kepada siswa untuk mengerjakan sesuatu kegiatan belajar.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan perangkat pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Audio Visual* layak digunakan di UPTD SD Negeri Karang Nangkah 2 Kecamatan Blega Kabupaten Bangkalan.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan dalam penelitian pengembangan yang meliputi:

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berupa Rencana Perangkat Pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan hanya mencakup tahapan studi literatur, merumuskan tujuan yang akan dicapai, persiapan atau menyiapkan

buku petunjuk, uji-coba lapangan dengan meminta langsung ke pada *reviewer* untuk menilai produk yang dibuat, dan melakukan perbaikan produk tahap akhir.

3. Tahap pengembangan perangkat pembelajaran ini hanya dilakukan pada uji coba skala terbatas dikarenakan adanya pandemi covid 19.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini sangat diharapkan untuk meningkatkan prestasi dan kualitas pembelajaran di UPTD SD Negeri Karang Nangkah 2 Kecamatan Blega Kabupaten Bangkalan, khususnya pelajaran Matematika.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan berupa pengembangan perangkat pembelajaran model *Snowball Throwing* dengan didukung penggunaan berbantuan media *Audio Visual* dalam pembelajaran Matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai sarana dalam mengevaluasi, dan mengadakan pengembangan perangkat pembelajaran pembelajaran Matematika yang telah diberikan.
- 2) Guru dalam menggunakan, memilih, mengembangkan dan mengaplikasikan perangkat pembelajaran model pembelajaran inovatif,

media yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan pengelolaan pembelajaran di dalam kelas.

- 3) Guru dapat mengenal dan mengaplikasikan berbagai media yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran matematika di dalam maupun di luar kelas.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan kemampuan hasil belajar matematika pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi belajar pada diri setiap siswa.
- 3) Meningkatkan penguasaan materi yang telah diajarkan.
- 4) Meningkatkan keberanian pada diri siswa untuk mengajukan pertanyaan serta menjawab pertanyaan yang muncul.
- 5) Meningkatkan aktivitas siswa dalam memecahkan segala permasalahan yang muncul dalam kehidupan sosial.
- 6) Meningkatkan kerjasama siswa dalam kegiatan diskusi kelompok.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan pengetahuan bagi guru UPTD SDN Karang Nangkah 2 tentang pengembangan perangkat pembelajaran Matematika model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* sebagai salah satu model pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien dalam pembelajaran di kelas.
- 2) Memberikan masukan yang baik bagi sekolah untuk pembaharuan proses pengajaran.

- 3) Menambah pengetahuan dan ketrampilan bagi sekolah agar guru-guru memilih dan menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung dan pedoman terlaksananya kegiatan pembelajaran di kelas.
- 4) Memberikan manfaat bagi sekolah dalam perbaikan pembelajaran di kelas sehinggameningkatkan mutu sekolah.

G. Definisi Istilah

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang berdasarkan pada sifat-sifat lain yang dapat didefinisikan dan dapat diamati menurut Pedoman Penyusunan Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura (2021: 18). Terdapat definisi operasional yang peneliti gunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Perangkat pembelajaran adalah salah satu wujud persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum mereka melakukan proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran terdiri dari RPP, handout, model pembelajaran media pembelajaran, Lembar Kerja Siswa (LKS).
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah Rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi inti dan dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus.
3. Lembar kerja siswa (LKS) adalah lembar kerja yang berisi informasi dan perintah/instruksi dari guru kepada siswa untuk mengerjakan sesuatu kegiatan belajar.
4. Model pembelajaran *snowball throwing* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar

mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*) terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada orang lain.

5. Media pembelajaran audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Contoh media audio visual diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional dan program slide suara (*soundslide*).