

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting sebagai wahana untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunianya dimasa depan. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Seorang guru harus sanggup menciptakan suasana belajar yang nyaman serta mampu memahami sifat siswa yang berbeda dengan siswa yang lain. Guru juga bertanggung jawab atas segala sikap dan tingkah laku dan perbuatannya dalam rangka membina jiwa dan watak siswa.

Tujuan dari pembelajaran tersebut diperlukan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang baik agar mampu menghadapi perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan yang dimaksud adalah pendidikan yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Luasnya cakupan dalam pendidikan memerlukan banyak unsur yang saling bersinergi untuk mencapai tujuan pendidikan.

Untuk mencapai tujuan tersebut, semuanya tidak lepas dari proses belajar yang merupakan unsur penting dalam pendidikan tersebut. Dengan demikian, belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Seluruh peranan dan kemauan diarahkan supaya siswa tetap aktif untuk mendapatkan hasil pengajaran yang optimal sekaligus mengikuti proses pengajaran secara aktif. Disamping itu guru sebagai motivator harus sedapat mungkin membangkitkan minat belajar siswa dengan berbagai cara diantaranya memperkenalkan kepada siswa bermain sambil belajar. Salah satu mata pelajaran yang bisa dilakukan oleh siswa sambil bermain adalah pelajaran matematika. Belajar matematika sambil bermain serta dapat meningkatkan keterampilan, penanaman konsep, pemahaman, dan pemantapannya, dan juga meningkatkan kemampuan menemukan, serta memecahkan masalah.

Reys dalam Abidin (2017:94) menyatakan bahwa matematika diajarkan sebagai ilmu, siswa diberi sekumpulan konsep, prinsip, aturan-aturan dan rumus untuk diterapkan dalam soal, baik soal dalam angka maupun soal naratif. Sementara itu *National Research Council (NRC)* dalam Abidin (2017:96) menyatakan bahwa matematika adalah dasar dari sains dan teknologi. Matematika sebagai ilmu yang selalu berkembang dan merespon segala kebutuhan yang ada di masyarakat.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan dasar bagi siswa untuk menerima konsep-konsep matematika secara benar. Oleh karena itu pembelajaran matematika di sekolah dasar harus berjalan optimal agar mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai keberhasilan tersebut

adalah dengan menerapkan model, metode, dan strategi pembelajaran juga harus dimaksimalkan. Selain itu kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran.

Media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu sebuah media yang bisa dikombinasikan dengan permainan. Menurut Uno (2011:65) “Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada siswa”. Pemilihan jenis media ini berdasarkan karakteristik siswa yang cenderung suka bermain dan aktif, salah satu media yang cocok dengan karakteristik siswa ini adalah media permainan. Melalui media permainan diharapkan siswa dapat memperoleh kesenangan tanpa adanya paksaan, sehingga siswa akan merasa senang untuk melakukan dan terhibur. Selain itu permainan juga memberikan pengalaman nyata dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 2 Oktober 2017 dengan guru kelas V SDN 06 Cindakir bernama Suherni, S.Pd pada pembelajaran Matematika, SK 6. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun, KD 6.1 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun. Hasil penelitian pendahuluan tersebut yaitu pada proses belajar mengajar mata pelajaran matematika materi bangun datar, siswa terkadang bingung terhadap rumus luas dan keliling bangun datar dan mengaplikasikan rumus untuk menghitung luas dan keliling persegi dan persegi panjang, karena banyak dari siswa menganggap persegi dan persegi panjang tersebut sama. Selain itu, data yang diperoleh bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah, media gambar biasa dan LKS dalam

pembelajaran sehingga pembelajaran kurang optimal yang menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah dan siswa kurang aktif mengikuti proses belajar mengajar.

Dari permasalahan tersebut tindak lanjut guru tentang permasalahan tersebut masih belum maksimal karena keterbatasan alat dan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga guru masih juga menggunakan pembelajaran ceramah, media gambar biasa dan LKS sebagai acuan belajar siswa. Nilai ulang harian siswa kelas V SDN 06 Cindakir pada pelajaran matematika materi bangun datar, rata-rata hasil belajar siswa masih rendah dari KKM yaitu 69. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Matematika di SDN 06 Cindakir adalah 80. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar tersebut belum sesuai target yang diharapkan. Salah satu penyebabnya adalah cara penyajian materi yang dilakukan guru atau suasana pembelajaran yang dilakukan belum maksimal dan media pembelajaran yang tidak membuat siswa antusias dan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu adanya media yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Media yang dianggap sesuai dengan kondisi yang ada yaitu media permainan edukatif. Hal ini sesuai dengan siswa yang masih cenderung aktif dan suka bermain. Media pembelajaran merupakan salah satu alat perantara agar pesan yang disampaikan dalam pembelajaran dapat tersampaikan, sehingga proses belajar mengajar efektif. Penggunaan media untuk anak SD merupakan hal yang penting karena anak baru

mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud mengembangkan media permainan ular tangga agar memudahkan siswa dalam belajar matematika pada materi bangun datar. Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Menurut Husna (2009:145) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Selanjutnya menurut Cahyo (2011:53) menyatakan bahwa saat siswa bermain ular tangga, otak kiri siswa akan diasah untuk menghafal, mengenal, dan mengurutkan. Intinya permainan ular tangga mengasah kemampuan matematis siswa.

Berdasarkan alasan-alasan di atas, peneliti melakukan suatu perbaikan pembelajaran yang dirancang melalui Penelitian Pengembangam dengan judul: **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 06 Cindakir Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang.”**

B. Identifikasi masalah

Permasalahan yang di identifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika masih di bawah KKM yaitu 80
2. Siswa terkadang bingung terhadap rumus luas dan keliling bangun datar dan mengaplikasikan rumus untuk menghitung luas dan keliling persegi dan

persegi panjang, karena banyak dari siswa menganggap persegi dan persegi panjang tersebut sama.

3. Media pembelajaran masih menggunakan media gambar biasa dan menggunakan LKS
4. Metode pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika materi bangun datar Kelas V SD Negeri 06 Cindakir Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah validitas pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas V SD Negeri 06 Cindakir Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas V SD Negeri 06 Cindakir Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika sehingga hasil belajarnya meningkat.
2. Bagi guru, sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi sekolah, meningkatkan hasil belajar matematika serta meningkatkan citra sekolah di mata masyarakat.
4. Bagi peneliti yang lain, sebagai masukan yang berharga untuk melaksanakan tugas dimasa yang akan datang.