

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar ( Arsyad, 2017 : 10 ). Lebih lanjut Arsyad (2017: 29) mengatakan ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diantaranya adalah “Media Pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya”. Berdasarkan hal tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tanggal 05 November 2019 - 12 November 2019 peneliti melakukan observasi di kelas III Sekolah Dasar untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran matematika. Dari hasil observasi ditemukan fakta bahwa kurikulum yang digunakan disekolah ini adalah kurikulum 2013. Guru dalam melaksanakan pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Siswa sering keluar masuk kelas tanpa permisi, berbicara diluar topik pelajaran dengan teman sebangku. Sehingga siswa sering tidak memperhatikan penjelasan materi pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru dalam proses pembelajaran matematika masih menggunakan

media pembelajaran berupa benda nyata yang ada didalam kelas dalam menjelaskan konsep materi dan guru belum pernah mengembangkan media kartu kuartet dalam proses pembelajaran matematika. Hanya saja media konkret yang digunakan guru belum mampu menarik minat belajar siswa yang suka bermain. Sehingga saat sesi latihan, banyak siswa yang tidak bisa menjawab soal latihan sehingga ada siswa yang mencontoh jawaban temannya. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang tidak memperhatikan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari permasalahan tersebut perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa permainan edukatif dalam proses pembelajarann matematika di kelas III Sekolah Dasar. Media Permainan edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran membuat siswa bisa belajar sambil bermain sehingga siswa yang suka bermain, berbicara diluar topik pelajaran dan jarang memperhatikan guru menerangkan pelajaran menjadi tertarik untuk belajar. Melalui media permainan diharapkan siswa dapat memperoleh kesenangan tanpa adanya paksaan, sehingga siswa akan merasa senang untuk melakukannya dan terhibur adapun jenis permainan edukatif yang akan dikembangkan adalah kartu kuartet yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa serta kedalaman materi pelajaran dan juga disekolah tersebut belum pernah menggunakan media kartu kuartet dalam proses pembelajaran. Kartu kuartet ini berbeda dengan permainan kartu kuartet pada umumnya karena gambar-gambar dalam kartu kuartet ini berupa materi Matematika bangun datar yang dapat membantu siswa untuk mengenal dan memahami bangun datar beserta sifat-sifat dari bangun datar dan juga sebagai pengayaan pada siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Kartu Kuartet dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun permasalahan yang diidentifikasi dalam peneliti ini sebagai berikut:

1. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru sudah konkret hanya saja media tersebut belum mampu menarik minat belajar siswa.
3. Saat guru menjelaskan materi pelajaran siswa yang terlihat berbicara diluar topik pelajaran dengan teman sebangku, Sehingga saat sesi latihan, banyak siswa yang tidak bisa menjawab soal latihan sehingga ada siswa yang mencontoh jawaban temannya.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah dalam peneliti ini adalah pengembangan media kartu kuartet pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar kelas III Sekolah Dasar.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang ditemukan di atas, maka rumusan masalah dalam peneliti ini adalah :

1. Bagaimana validitas media kartu kuartet dalam mata pelajaran Matematika materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar yang dikembangkan?

2. Bagaimana praktikalitas media kartu kuartet pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar yang dikembangkan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai dalam peneliti ini adalah :

1. Bertujuan untuk menghasilkan produk media kartu kuartet pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar yang valid.
2. Bertujuan untuk menghasilkan produk media kartu kuartet pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar yang praktis.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari peneliti ini adalah :

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga tidak lagi beranggapan bahwa matematika itu sulit dan membosankan.
2. Bagi guru, sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran matematika selanjutnya.
3. Bagi sekolah, meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajarnya ikut meningkat dan meningkatkan citra sekolah dimasyarakat.

## G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah kartu kuartet sebagai media pembelajaran siswa kelas III Sekolah Dasar dengan materi yaitu sifat-sifat bangun datar. Terinspirasi dari karakteristik anak-anak, alat permainan ini mengambil konsep belajar sambil bermain dan dapat menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Untuk menghasilkan media kartu kuartet yang baik dan menarik dalam pembelajaran, maka peneliti merancang media kartu kuartet yang akan dikembangkan memiliki kriteria khusus sebagai berikut :

1. Kartu kuartet yang akan dikembangkan merupakan kartu yang didesain dengan gambar dan *background* yang berhubungan dengan materi bangun datar. Gambar yang digunakan berupa contoh gambar bangun datar dan sifat-sifat dari bangun datar.
2. Jumlah 1 set kartu dalam kartu kuartet ada 32 buah kartu, berarti memiliki 8 judul/materi bangun datar, yang masing-masing memiliki 4 buah kartu. meliputi sifat-sifat bangun datar .
3. Kartu kuartet dibuat dengan kertas jenis *photo paper* yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 9 cm x 6,5 cm.
4. Warna yang digunakan adalah warna yang cerah yang pada umumnya warna yang disukai oleh anak-anak. Disetiap 1 tema memiliki warna yang sama.
5. Desain kartu bagian depan berupa gambar yang menggambarkan bangun datar, bagian belakang memiliki empat bagian, yaitu judul pada bagian atas, isi berada di tengah kartu berupa gambar bangun datar, dan teks yang menunjukkan keterangan dari gambar yang berada di bawah gambar. Jenis

*font* yang digunakan pada kartu adalah *Cambria Math* dan *Times New Roman*.

6. Media kartu kuartet ini dilengkapi dengan buku pendamping berupa tata cara bermain kartu kuartet dan ulasan singkat tentang materi sifat-sifat bangun datar.