

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar, karena dengan adanya pendidikan manusia bisa meningkatkan kualitas hidupnya. Maksudnya di sini adalah dengan adanya pendidikan maka manusia bisa memperoleh ilmu yang bermanfaat untuk kehidupannya di masyarakat. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari pengertian pendidikan nasional di atas, maka peran guru menjadi penentu keberhasilan misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Adanya pendidik sebagai salah satu unsur penting dalam pembelajaran hendaknya memiliki kompetensi untuk memilih alat, bahan dan media yang tepat, sehingga mampu menyajikan materi agar mudah dipahami peserta didik.

      Materi yang disajikan pada setiap mata pelajaran memiliki

karakteristik tersendiri. Matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu yang lain. Matematika perlu dipelajari oleh peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Padang, pada tanggal 4 sampai dengan 9 November 2019 pada saat proses belajar matematika berlangsung, terlihat bahwa guru mendominasi dalam pembelajaran, sehingga komunikasi yang terjalin hanya satu arah. Meski siswa diminta untuk aktif dalam pembelajaran tapi masih banyak siswa yang kurang paham saat pembelajaran berlangsung hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam pembelajaran dan beberapa siswa takut mengungkapkan pendapat saat guru menerangkan pembelajaran. Agar peserta didik aktif dan menerima serta mampu memahami materi dengan baik, maka diperlukan usaha untuk menarik perhatian siswa, salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran.

Melalui wawancara guru kelas IV yaitu Lira Elita, S.Pd., peneliti memperoleh informasi bahwa kurikulum yang diterapkan pada sekolah tersebut adalah kurikulum 2013. Pada saat proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran. Walaupun ada beberapa media pembelajaran telah disediakan

Universitas Bung Hatta

oleh pihak sekolah. Kurangnya penggunaan media pembelajaran ini disebabkan kurangnya kemampuan pendidik dalam merancang media. Oleh karena itu, peserta didik kurang aktif dan tidak tertarik dengan pembelajaran matematika.

Dengan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk merancang media pembelajaran kartu kuartet dalam bentuk permainan sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru. Karena, salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yang profesional adalah kemampuannya dalam memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Setiyorini (2013:3) media kartu kuartet merupakan media yang didesain sendiri untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran. Media kartu kuartet termasuk dalam media visual gambar garis karena dalam gambar garis kita dapat menyampaikan cerita atau pesan-pesan penting. Dengan adanya media pembelajaran kartu kuartet akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih aktif, kreatif, dan sangat menyenangkan karena bisa belajar sambil bermain. Selain materi pelajaran dapat tersampaikan, penggunaan media dengan permainan juga akan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berupaya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran matematika berupa media permainan kartu kuartet dalam sebuah penelitian yang

Universitas Bung Hatta

berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu kuartet Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Padang”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru jarang menggunakan media dalam proses belajar mengajar.
2. Guru belum mampu merancang media yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.
3. Peserta didik kurang aktif dan tidak tertarik dengan pembelajaran matematika.

### **C. Batasan Masalah**

Untuk meneliti suatu permasalahan perlu adanya pembatasan masalah, agar lebih terarah dan tercapainya hasil penelitian yang diinginkan, maka peneliti melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media permainan kartu kuartet.
2. Materi yang diajarkan adalah pengukuran sudut.
3. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Padang Tahun Pelajaran 2019/2020.

### **D. Rumusan Masalah**

Untuk menjelaskan latar belakang masalah yang diberikan  
Universitas Bung Hatta

maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan kartu kuartet pada kelas IV SD Negeri Padang yang memenuhi kriteria valid?

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

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media dengan menerapkan permainan kartu kuartet dalam pembelajaran matematika untuk siswa Kelas IV SD Negeri Padang yang memenuhi kriteria valid.

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat untuk:

1. Bagi peneliti, untuk memenuhi persyaratan dalam menulis skripsi.
2. Bagi peserta didik, sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi guru, membantu guru dalam memaparkan materi pengukuran sudut.
4. Bagi sekolah, memberi nilai tambah yang positif dan bahan ajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui media pembelajaran.

Universitas Bung Hatta

## G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah:

- 1) Jumlah kartu 24 set yang terdiri dari empat kartu pada setiap set nya dengan materi pengukuran sudut .
- 2) Kartu kuartet dikembangkan memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran 7 x 10 cm dan warna yang digunakan adalah warna cerah. Tujuannya agar lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik.
- 3) Didesain menggunakan kertas foto yang dilaminasi
- 4) Dilengkapi dengan kartu petunjuk permainan kartu kuartet
- 5) Dapat digunakan dalam model pembelajaran di sekolah dengan bimbingan guru.

## H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan penting dilakukan karena pengembangan merupakan suatu langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran di sekolah, proses pembelajaran akan lebih menarik sehingga mendorong peserta didik untuk belajar. Dilakukannya pengembangan terhadap media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat

Universitas Bung Hatta

meningkatkan mutu pendidikan Indonesia.

Universitas Bung Hatta