

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membangun manusia seutuhnya yang berkualitas sesuai dengan yang diinginkan. Pendidikan tersebut antara lain bisa ditempuh melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini merupakan inti dari pendidikan secara keseluruhan. Menurut Djamarah (dalam Amir, 2014:75), proses belajar mengajar adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan bertujuan. Tujuan ini yang menjadi arah ke mana proses belajar mengajar tersebut akan dibawa.

Proses belajar mengajar akan berhasil jika mampu memberikan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap dalam diri siswa. Walaupun belajar dan mengajar adalah dua hal yang berbeda, keduanya saling berkaitan. Mengajar akan lebih efektif jika kemampuan berpikir anak diperhatikan. Karena itu perhatian ditujukan kepada kesiapan struktur kognitif siswa. Adapun struktur kognitif mengacu pada organisasi pengetahuan atau pengalaman yang telah dikuasai siswa yang memungkinkan siswa itu dapat memahami konsep-konsep baru termasuk konsep Matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan Sekolah dasar (SD). Permendiknas No. 22 Tahun 2006, sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran di Indonesia menjelaskan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar salah satunya bertujuan untuk memahami konsep matematika dan mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah secara tepat. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui pembelajaran matematika yang efektif.

Pembelajaran matematika yang efektif dapat diwujudkan salah satunya melalui penggunaan alat peraga, atau media dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran matematika yang efektif, siswa akan memiliki pemahaman konsep matematika yang baik dan kemampuan pemecahan masalah secara efektif. Kemampuan inilah yang akan menunjang berkembangnya teknologi modern dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami matematika.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2019 : 10). Sedangkan menurut Amir (2014:74) “dengan menggunakan media, siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari, karena pembelajarannya melibatkan aktivitas fisik dan mental dengan kegiatan melihat, meraba, dan memanipulasi alat peraga sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang memiliki rasa ingin tahu yang kuat.” Berdasarkan hal tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tanggal 12,13, dan 14 November 2019 peneliti melakukan observasi di kelas IV B SD Negeri 16 Surau Gadang Kecamatan Nanggalo, Kota Padang untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran matematika. Dari hasil observasi ditemukan fakta bahwa Kurikulum yang digunakan di sekolah ini adalah kurikulum 2013. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Siswa sering

keluar masuk kelas, berbicara diluar topik pelajaran dengan teman sebangku dan memainkan benda atau permainan yang dibawanya dari rumah. Sehingga siswa sering tidak memperhatikan penjelasan materi pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran berupa benda nyata dalam menjelaskan konsep materi seperti menggunakan rol busur untuk mengajarkan materi pengukuran sudut. Hanya saja media konkret yang digunakan guru belum mampu menarik minat belajar siswa yang suka bermain, berbicara diluar topik pelajaran dalam proses pembelajaran.

Melalui wawancara antara peneliti dengan salah satu guru di SD Negeri 16 Surau Gadang yaitu dengan Yulmina Roza,S.Pd., peneliti memperoleh informasi bahwa pada saat proses pembelajaran hanya menggunakan media berupa benda nyata dalam menjelaskan konsep materi. Akibatnya, proses penerimaan konsep oleh peserta didik membutuhkan waktu lama karena kesulitan dalam menerima materi yang abstrak.

Melalui permasalahan tersebut, peneliti membuat sebuah media pembelajaran berupa media permainan dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan kualitas peserta didik baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih aktif, kreatif, berfikir kritis, 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 dengan menggunakan media permainan kartu domino. Hestuaji (2014:2) mengemukakan bahwa “kartu

domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran matematika.” Permainan kartu domino adalah suatu pengaplikasian materi dengan cara menggunakan metode belajar sambil bermain.

Kelebihan dari permainan kartu domino yang dikembangkan oleh peneliti sekaligus yang membedakannya dengan penelitian sebelumnya dalam proses permainan yaitu : media permainan kartu domino digunakan untuk mengulang (*review*) pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru serta melatih siswa untuk mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan pelajaran dan siswa dituntut untuk menjawab soal tanpa mencontek karena soal diberikan secara langsung dan dijawab langsung dalam proses permainan tanpa bantuan teman karena setiap siswa bersaing untuk menjawab soal untuk menjadi pemenang.

Kelebihan dari permainan kartu domino yang dikembangkan oleh peneliti sekaligus yang membedakannya dengan penelitian sebelumnya dalam bentuk media adalah (1) Papan permainan bisa dibongkar pasang. (2) Desain kartu domino dimodifikasi menjadi 4 bagian. (3) Kartu domino didesain dengan karakter kartun agar bisa menarik perhatian siswa untuk bermain. Gambar karakter kartun yang digunakan terdiri dari karakter Spongebob, Marsha, Minion dan Doraemon yang membuat tampilan media menjadi menarik untuk siswa SD.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berupaya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran matematika berupa media permainan kartu domino dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu Domino dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi.
2. Siswa sering berbicara diluar topik pelajaran dengan teman sebangku dan memainkan benda atau permainan yang dibawanya dari rumah.
3. Guru dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa benda nyata dalam menjelaskan konsep materi seperti menggunakan rol busur untuk mengajarkan materi pengukuran sudut.
4. Belum adanya penggunaan media berupa kartu domino dalam proses pembelajaran.
5. Dalam proses pembelajaran peserta didik membutuhkan waktu lama karena kesulitan dalam menerima materi yang abstrak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah serta kemampuan peneliti yang terbatas maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media permainan kartu domino pada mata pelajaran matematika materi pengukuran sudut kelas IV SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media permainan kartu domino yang valid pada mata pelajaran matematika kelas IV SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan kartu domino yang valid pada mata pelajaran matematika kelas IV SD.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa membantu siswa dalam proses pemahaman konsep, menguatkan daya ingat, dan meningkatkan minat terhadap materi pembelajaran.
2. Bagi guru dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menggunakan media permainan kartu domino dalam proses pembelajaran materi pengukuran sudut.
3. Bagi sekolah hasil penelitian dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kelas IV SD.
4. Bagi peneliti menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti mengenai perangkat pembelajaran yang valid. Selain itu, juga bisa digunakan peneliti untuk mempersiapkan diri mengajar dikemudian hari.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media permainan kartu domino pada mata pelajaran matematika dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media permainan kartu domino terdiri dari papan permainan dan kartu domino.

2. Pada papan permainan dibuat dari karton jerami yang bisa dibongkar pasang agar praktis untuk dibawa.
3. Kartu domino berjumlah 28 kartu yang didesain dengan karakter kartun agar bisa menarik perhatian siswa untuk bermain. Gambar karakter kartun yang digunakan terdiri dari karakter Spongebob, Marsha, Minion dan Doraemon.