

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan memegang peranan penting sebagai tempat untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunianya di masa 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.

Pada kenyataannya Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipahami hanya dalam satu pertemuan. Biasanya dalam satu materi khusus disajikan secara mendalam dan berulang. Pemikiran terhadap sulitnya Matematika juga diungkapkan oleh Yuniawantika (2016) bahwasanya Matematika dianggap sebagai ilmu yang ditakuti, menyeramkan, dan membosankan bagi siswa, bahkan terdapat orang yang phobia terhadap pembelajaran Matematika. Adanya persepsi tersebut yang dirasakan sebagian peserta didik akan menghambat jalannya proses pembelajaran Matematika itu sendiri.

Pada umumnya setiap peserta didik mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Menurut Piaget (Heruman, 2010), peserta didik sekolah dasar masih beradapada masa operasional konkret yaitu kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Dikarenakan pembelajaran Matematika yang abstrak, peserta didik memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti peserta didik terutama peserta didik kelas bawah. Penggunaan media pembelajaran sangat penting.

Hamalik (Arsyad, 2015) menyatakan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Media yang dirancang baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas III C SDN 06 Kampung Lapai Kecamatan Nanggalo, pada tanggal 18 November sampai dengan 21 November 2019. Pada saat pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa guru mendominasi dalam pembelajaran, sehingga komunikasi yang terjalin hanya satu arah. Pada saat pembelajaran guru kurang efektif dalam menggunakan media pembelajaran terlihat dari metode ceramah yang berlangsung dan jarang menggunakan media selama pembelajaran. Biasanya guru hanya

menggambar tangga satuan panjang dipapan tulis untuk materi pelajaran satuan panjang.

Pada saat wawancara antara peneliti dengan salah satu guru di SDN 06 Kampung Lapai yaitu dengan Ibu Elsa Fitri Narzi. S. Pd., peneliti memperoleh informasi bahwa pada saat proses pembelajaran guru jarang menggunakan media, kecuali pada mata pembelajaran tertentu yang sulit diterima oleh peserta didik, contohnya materi satuan panjang guru hanya menggambar tangga satuan panjang dipapan tulis. Oleh sebab itu siswa menjadi kurang fokus dalam belajar dan membuat siswa mudah bosan dalam proses pembelajaran. Akibatnya, proses penerimaan konsep oleh peserta didik membutuhkan waktu yang lama karena kesulitan dalam menerima materi yang abstrak.

Melalu permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menciptakan sebuah media pembelajaran berupa media permainan dalam proses pembelajaran 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. Permainan tangga pintar adalah suatu alat untuk pengaplikasian materi dengan cara menggunakan metode belajar sambil bermain.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berupaya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran matematika berupa media permainan tangga pintar untuk membantu peserta dalam proses pembelajaran khususnya matematika pada materi satuan panjang. Media Tangga Pintar merupakan media yang dibuat menyerupai tangga berbentuk 3 dimensi.

Menurut Jonkenedi (2017) media tangga dimensi merupakan media yang cocok untuk meningkatkan keaktifan siswa karena penyajiannya konkret dan menghindari verbalisme, sehingga peserta didik akan aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa materi pada Matematika yang menggunakan bentuk tangga sebagai gambaran medianya yaitu materi konversi satuan panjang, satuan massa, satuan luas maupun satuan volume.

Penelitian mengenai pengembangan media tangga pintar pernah dilakukan oleh Vera Yuli Erviana dan Muslimah (2018) yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian tersebut mengembangkan media tangga pintar berbentuk tangga tiga dimensi untuk materi penjumlahan dan pengurangan. Media Tangga Pintar mempunyai inti persamaan pengoperasionalan yang sama dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Dilengkapi gambar-gambar yang disesuaikan dengan materi serta digunakan dengan warna-warna menarik yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah. Berdasarkan hal tersebut peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media tangga pintar berbentuk tangga tiga dimensi untuk materi satuan panjang. Media tangga pintar ini dilengkapi boneka yang

bisa bergerak naik turun dari tangga satu ke tangga yang lain, caranya dengan memutar pengangan yang ada di media tangga pintar.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berupaya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran matematika berupa media tangga pintar dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Tangga Pintar dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik kesulitan dalam memahami konsep matematika.
3. Guru belum menggunakan media tangga pintar pada kelas III Sekolah Dasar.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan ruang lingkup permasalahan, penelitian ini dibatasi pada Pengembangan media tangga pintar pada mata pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut maka diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain “Bagaimanakah Validitas Media Tangga Pintar pada mata pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar yang valid ? .”

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media tangga pintar dalam pembelajara matematika untuk siswa kelas III Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat untuk :

1. 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.
2. Bagi peserta didik, membantu peserta didik dalam proses pemahaman konsep, menguatkan daya ingat, meningkatkan minat terhadap materi pembelajaran dan membantu peserta didik belajar di sekolah.
3. Bagi guru, membantu guru dalam menjelaskan materi satuan panjang dalam proses pembelajaran.
4. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dalam penggunaan media pembelajaran.