

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan bagian dalam pembangunan yang bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sangat penting sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang bahkan akan terbelakang. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dari fungsi 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 pada peserta didik sekolah dasar sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena umumnya materi bersifat hitungan dan sulit dipahami oleh peserta didik. Hal ini terjadi karena terdapat perbedaan antara karakteristik matematika dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Matematika memiliki objek kajian yang abstrak sedangkan anak usia sekolah dasar (antara umur 6 sampai 12 tahun) termasuk kedalam fase operasional konkrit, dimana kemampuan yang tampak pada fase ini

adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika namun, masih terkait dengan objek yang bersifat konkrit.

Susanto (2013:185), menyatakan bahwa:

“Dalam kenyataan sekarang, penguasaan matematika baik oleh siswa sekolah dasar (SD) maupun siswa sekolah menengah (SMP dan SMA), selalu menjadi permasalahan besar. Hal ini terbukti dari hasil ujian nasional (UN) yang diselenggarakan memperlihatkan rendahnya persentase kelulusan siswa dalam ujian tersebut, baik yang diselenggarakan ditingkat pusat maupun di daerah”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dilihat bahwa mata pelajaran matematika masih sulit diterima oleh peserta didik. Untuk mengatasi kesenggangan itu, pendidik harus mempunyai cara tertentu untuk meningkatkan kualitas belajar. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan alat yang cocok pada saat pembelajaran.

Alat yang digunakan oleh pendidik pada saat proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Menurut Rusman (2013:160), “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali”. Berdasarkan pendapat tersebut media sangat berperan dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran, peranan suatu media sangat membantu pendidik dalam menjelaskan materi. Peserta didik dapat mengetahui secara langsung apa yang dijelaskan pendidik, terutama pada mata pelajaran matematika. Karakter siswa sekolah dasar masih belum matang untuk menalar sesuatu yang bersifat abstrak. Untuk itulah

diperlukan kemampuan pendidik untuk dapat merancang media pembelajaran matematika yang kreatif dan dapat meningkatkan konsep matematika yang abstrak, menjadi mudah dipahami peserta didik secara konkrit.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menuntun pendidik harus cermat dan terampil dalam memilih media pembelajaran yang cocok terhadap peserta didik. Dalam memilih media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan beberapa kriteria seperti tujuan pembelajaran, keefektifan media yang digunakan, kepraktisan media yang digunakan oleh peserta didik, ketersediaan ruang dan waktu, biaya, serta kemampuan pendidik dalam merancang sebuah media yang menarik.

Untuk merancang sebuah media yang menarik, pendidik harus mampu menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik. Berdasarkan subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik sekolah dasar, maka media yang digunakan harus sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar yang senang dengan bermain. Pendidik dapat menyampaikan materi pelajaran melalui permainan. Dengan adanya media pembelajaran berupa permainan peserta didik akan lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Namun pada saat sekarang ini pendidik masih jarang dalam menggunakan media saat pembelajaran. Pendidik lebih cenderung menggunakan buku siswa dan lembar kerja siswa (LKS) dalam menyampaikan materi pelajaran. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran disebabkan kurang mampunya pendidik dalam

merancang suatu media pembelajaran. Hal ini juga berdampak pada peserta didik yang menyebabkan kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV A SDN 27 Sungai Sapih Kecamatan Kuranji, pada tanggal 12,13, dan 14 November 2018 pada saat pembelajaran matematika berlangsung, terlihat bahwa guru mendominasi dalam pembelajaran, sehingga komunikasi yang terjalin hanya satu arah. Pada saat pembelajaran guru belum efektif dalam menggunakan media pembelajaran terlihat dari metode ceramah yang berlangsung dan tidak menggunakan media selama pembelajaran. Pendidik hanya menyajikan materi dengan cara menjelaskan kepada peserta didik, kemudian diberikan contoh soal, dan latihan sebagai pengaplikasian teori yang telah disampaikan pendidik.

Melalui wawancara antara peneliti dengan salah satu guru di SDN 27 Sungai Sapih yaitu dengan Debi Rahmayuni, S.Pd., peneliti memperoleh informasi bahwa pada saat proses pembelajaran guru jarang menggunakan media, kecuali pada mata pelajaran tertentu yang sulit diterima oleh peserta didik. Kurangnya penggunaan media pembelajaran ini disebabkan kurangnya kemampuan pendidik dalam merancang media, dan masih ada yang beranggapan bahwa membuat media pembelajaran tersebut memakan tenaga, biaya dan waktu. Akibatnya, proses penerimaan konsep oleh peserta didik membutuhkan waktu lama karena kesulitan dalam menerima materi yang abstrak.

Melalui permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menciptakan 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. Permainan kartu domino adalah suatu pengaplikasian materi dengan cara menggunakan metode belajar sambil bermain.

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 SDN 27 Sungai Sapih Kecamatan Kuranji”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Guru belum mampu merancang media yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.
2. Guru jarang menggunakan media dalam proses belajar mengajar.

3. Peserta didik kurang aktif dan tidak tertarik dengan pembelajaran matematika.
4. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika.

### **C. Batasan Masalah**

Untuk meneliti suatu permasalahan perlu adanya pembatasan masalah agar tidak terlalu meluas sehingga menghilangkan makna dari asli dari penelitian itu sendiri, masalah-masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media permainan kartu domino.
2. Materi yang diajarkan adalah pengukuran sudut.
3. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 27 Sungai Sapih Tahun Pelajaran 2018/2019.

### **D. Rumusan Masalah**

Untuk menjelaskan latar belakang masalah yang diberikan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan kartu domino pada kelas IV SD Negeri 27 Sungai Sapih, Padang yang memenuhi kriteria valid dan praktis?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media dengan menerapkan permainan kartu domino

dalam pembelajaran matematika untuk siswa Kelas IV SDN 27 Sungai Sapih yang memenuhi kriteria valid dan praktis.

#### **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 dan praktis. 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 mandiri di rumah.
3. Bagi guru, membantu guru dalam menjelaskan materi pengukuran sudut.
4. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dalam penggunaan media pembelajaran.

#### **G. Spesifikasi Produk**

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

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD suatu pokok bahasan yang akan diajarkan, materi pengukuran sudut kelas IV semester II.
2. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar karakter.

3. Terdapat latihan di dalam media pembelajaran ini, serta pengguna juga dapat langsung mengetahui nilai yang diperolehnya.

#### **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. Pengembangan media pembelajaran dilakukan karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik yang akan mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Dilakukannya pengembangan terhadap media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan indonesia.