

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha manusia untuk membina kepribadian agar sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan juga merupakan salah satu bentuk pilar yang mempunyai peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas (Kurniawati, 2017:1). Hal ini menggambarkan bahwa pendidikan dapat melahirkan manusia dengan kepribadian yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan, sehingga pendidikan itu merupakan suatu bentuk proses belajar yang dapat memanusiakan manusia.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pada BAB II pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, sehat, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Kurniawati, 2017:1). Dapat disimpulkan bahwa undang-undang di atas menggambarkan pendidikan tidak hanya berbicara tentang ilmu, namun pendidikan juga melihat dari segi pembinaan kepribadian dan karakter peserta didik. Pernyataan pada Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 tersebut berlaku pada semua bidang pendidikan, salah satunya yaitu bidang matematika.

Matematika merupakan suatu ilmu pengetahuan yang didapatkan dengan cara berpikir atau bernalar dan dapat digunakan pada kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran matematika, pendidik diharapkan mampu mengoptimalkan kemampuannya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika baik secara verbal maupun nonverbal seperti media dalam memecahkan suatu masalah (Pajarwati, dkk 2019:91). Tujuan dari pembelajaran matematika tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006 dalam buku standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah (BSNP, 2006:1). Sebagaimana dalam pembelajaran matematika peserta didik harus mampu mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lainnya untuk tujuan memperjelas keahlian atau masalah.

Namun pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) peneliti menemukan di SDN 27 Sago media yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran masih kurang menarik dan sangat umum. Lebih dari itu, metode pembelajaran yang digunakan pendidik terkesan biasa atau tidak bervariasi seperti metode ceramah, sehingga pendidik mendominasi kelas yang mengakibatkan peserta didik pasif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di SDN 27 Sago yang terletak di Jalan Kampung Baru, Kenagarian Sago Salido, Kecamatan IV Jurai, Kabupaten Pesisir Selatan, Provinsi Sumatera Barat, bersama guru kelas III pada

tanggal 24 September 2020, diperoleh gambaran bahwa kesulitan peserta didik dalam memahami dan menentukan bilangan pembilang dan bilangan penyebut dari gambar ilustrasi sederhana yang diarsir. Juga ditemukan informasi bahwa kurangnya minat peserta didik dalam mengerjakan tugas/latihan yang disebabkan oleh tidak pahamnya peserta didik pada materi pecahan sederhana tersebut. Sehingga berdampak pada rendahnya nilai hasil belajar peserta didik pada ujian akhir semester 1.

Berdasarkan dari 20 peserta didik di SDN 27 Sago sebagian besar belum mencapai ketuntasan, terdapat 12 orang peserta didik dengan persentase 60% peserta didik masih di bawah Ketuntasan Belajar Minimum (KBM) dan 8 orang peserta didik dengan persentase 40% peserta didik sudah mencapai ketuntasan. Menurut peneliti permasalahan tersebut tampak jelas dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik hanya menggunakan papan tulis atau tanpa media. Adapun bentuk papan tulis yang digunakan digunakan oleh pendidik di SDN 27 Sago dapat dilihat dari gambar berikut:

Gambar 1. Contoh gambar pecahan yang di papan tulis pada SDN 27



Pada gambar di atas tampak jelas bahwa pendidik hanya menggunakan papan tulis pada saat proses pembelajaran berlangsung di SDN 27 Sago sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik, kreatif dan inovatif. Oleh sebab itu diperlukan sebuah media untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pecahan. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami pembelajaran matematika pada materi pecahan lebih mudah dipahami sehingga peserta didik tidak akan cepat merasa bosan, karena peserta didik yang berada pada kelas III lebih cenderung belajar dengan benda yang lebih bersifat nyata atau konkret.

Menurut Teori Piaget (Susanto, 2013:184) usia peserta didik sekolah dasar (7-8 tahun hingga 12-13 tahun) dikategorikan pada tahap operasional konkret. Berdasarkan perkembangan kognitif, maka anak pada usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Pada keabstrakan tersebut, matematika relatif tidak mudah untuk dipahami anak sekolah dasar pada umumnya. Peserta didik kelas 3 SD berada pada tahap operasional konkret, sehingga peneliti diharapkan dapat lebih menitikberatkan pada alat peraga atau media yang lebih bersifat konkret dan logis.

Penggunaan media atau alat peraga sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk pada pembelajaran matematika. Media pembelajaran dapat dipergunakan dalam membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan. Penggunaan media yang sesuai dan kreatif serta inovatif akan menarik perhatian peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan pemahaman dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana, salah satu media yang dapat digunakan adalah media berbentuk *Flashcard*. Media berbentuk *flashcard* merupakan media yang unik dan menarik, sehingga diharapkan media berbentuk *flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media ini mudah dibawa kemana saja, praktis dan sangat mampu meningkatkan minat belajar anak, karena media ini memiliki gambar dan warna yang menarik sehingga dapat merangsang otak peserta didik untuk lebih lama mengingat pesan atau materi pembelajaran yang disajikan pada media berbentuk *flashcard* tersebut. Oleh sebab itu, peneliti memilih melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Berbentuk *Flashcard* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Kelas III SDN 27 Sago. Dengan tujuan peserta didik dapat memahami pecahan sederhana dengan cepat dan tanggap.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih terkesan biasa atau tidak bervariasi, sehingga pendidik mendominasi kelas yang mengakibatkan peserta didik pasif dalam proses pembelajaran.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik dan masih umum, sehingga peserta didik menjadi tidak tertarik dan kurangnya minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika pada materi pecahan sederhana.

3. Nilai hasil belajar peserta didik masih rendah, terdapat 12 orang peserta didik dengan persentase 60% peserta didik masih di bawah Ketuntasan Belajar Minimum (KBM) dan 8 orang peserta didik dengan persentase 40% peserta didik sudah mencapai ketuntasan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi pada hal pengembangan media pembelajaran berbentuk *flashcard* digunakan untuk peserta didik kelas III mata pelajaran matematika dengan materi pecahan sederhana.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah di atas maka peneliti dapat merumuskan permasalahan Pengembangan Media berbentuk *Flashcard* Materi Pecahan Sederhana adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media berbentuk *flashcard* pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana kelas III di SDN 27 Sago yang dikembangkan?
2. Bagaimana pratikalitas media berbentuk *flashcard* pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana kelas III di SDN 27 Sago yang dikembangkan?
3. Bagaimana efektifitas media berbentuk *flashcard* pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana kelas III di SDN 27 Sago yang dikembangkan?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah menghasilkan:

1. Media berbentuk *flashcard* pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana yang valid
2. Media berbentuk *flashcard* pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana yang praktis
3. Media berbentuk *flashcard* pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana yang efektif

F. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat pengembangan pada pengembangan media ini diharapkan berguna:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmiah dan ilmu pendidikan kepada sekolah ataupun instansi pendidikan lainnya dalam peningkatan kemampuan matematika peserta didik. Peneliti juga mengharapkan penelitian ini dapat menjadi pijakan atau referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media berbentuk *flashcard* pada materi pecahan sederhana serta penelitian ini dapat menjadi bahan kajian lebih lanjut untuk peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai :

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung peneliti tentang cara mengembangkan media berbentuk *flashcard* pada materi pecahan sederhana dengan menggunakan metode R&D.

b. Bagi Pendidik atau Calon Pendidik

Peneliti berharap penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang mengembangkan media terutama media berbentuk *flashcard* pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana.

c. Bagi Peserta Didik

Peneliti berharap peserta didik sebagai subjek penelitian, dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran menggunakan media berbentuk *flashcard* pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana. Peneliti juga berharap peserta didik dapat tertarik dan aktif dalam pembelajaran matematika materi pecahan sederhana setelah menggunakan media berbentuk *flashcard*.

d. Bagi Sekolah

Peneliti berharap sekolah dapat menjadikan pengembangan media berbentuk *flashcard* sebagai media pertimbangan dalam pelaksanaan program pembelajaran matematika terkhusus pada materi pecahan sederhana.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media berbentuk *flashcard*, media pembelajaran matematika dengan materi pecahan sederhana yang dibuat lebih menarik bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran matematika dengan materi pecahan sederhana pada kelas III. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki spesifikasi media grafis berbentuk kartu dua dimensi
2. Pengembangan media ini berbentuk *flashcard*
3. Media berbentuk *flashcard* menggunakan kertas *art paper* atau kertas foto
4. *Flashcard* dibuat dengan bentuk persegi panjang yang berukuran yaitu: 15 cm x 10 cm, berjumlah kurang lebih 70 kartu.
5. *Flashcard* ini berisi gambar dan penjelasan tentang materi pecahan sederhana
6. Media berbentuk *flashcard* ini memiliki seri mengenal pecahan seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ dan seterusnya pada pembelajaran matematika.
7. Media *flashcard* juga terdiri dari kartu kuis yang telah disesuaikan dengan materi mengenal pecahan.
8. Media berbentuk *flashcard* yang dibuat disesuaikan dengan materi pembelajaran yaitu mengenal pecahan pada pembelajaran matematika kelas III Sekolah Dasar.

9. Media berbentuk *flashcard* dijilid dengan jilid spiral.