

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa saat ini Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok bagi setiap individu yang tidak bisa ditinggalkan. Pendidikan sangat berpengaruh terhadap karakter dan tumbuh kembang anak nantinya terlebih pada saat ini pemerintah telah menetapkan program wajib belajar 12 tahun di Negara kita. Pendidikan dapat menghantarkan kesiapan manusia untuk menghadapi masa depan. Sehingga pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Dunia pendidikan selalu berkaitan dengan pembelajaran. Menurut Suyono, (2019:17) pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling bergantung satu sama lain, terorganisir antara kompetensi yang harus dicapai peserta didik, materi pelajaran, pokok bahasan, metode dan pendekatan pengajaran, media pengajaran, sumber belajar, pengorganisaian kelas dan penilaian.

Pembelajaran yang ideal ditandai dengan sifatnya yang menekankan pada pemberdayaan siswa yang aktif. Keaktifan siswa yang diharapkan dapat diperoleh dengan adanya inovasi dalam belajar, inovasi pembelajaran bisa didapatkan dari lingkungan anak didik sendiri. Seperti yang kita ketahui anak usia dasar masih erat dengan dunia bermain.

Guru sebagai fasilitator untuk menuntun pesertadidik dalam kegiatan belajar dan pembelajaran di dalam kelas. Guru bisa menggunakan media pembelajaran yang baik dan menarik agar dapat menarik simpati siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan secara optimal. Guru diwajibkan untuk memahami metode pembelajaran dengan baik sehingga guru dapat mengaplikasikan metode dan media belajar tersebut sesuai dengan karakteristik dan kondisi peserta didik yang dihadapi dikelas.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan ibu Maisitra, S.Pd selaku guru kelas V di SD Negeri 01 Payakumbuh yang beralamat di : Jl. Jendral Sudirman No.19, Balai Gadang, Kecamatan Payakumbuh Utara, Kota Payakumbuh, beliau mengatakan bahwa siswa kelas V dari 17 orang siswa sering mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas mata pelajaran matematika khususnya pada materi Operasi Hitung Campuran, karena minimnya media pembelajaran, saat ini guru kelas hanya menggunakan buku siswa sebagai media pembelajaran dan metode dalam pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah sehingga kurang efektifnya proses belajar siswa, yang menyebabkan masih banyaknya siswa mengalami kesulitan dan kekeliruan dalam menyelesaikan soal-soal latihan. Siswa hanya menggunakan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, berdampak kurang semangatnya siswa dan rendahnya motivasi belajar siswa sehingga mengakibatkan hasil belajar matematika yang kurang efektif, ditambah sumber belajar hanya dari buku paket siswa saja.

Salah satu cara yang dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa sekolah dasar dalam memecahkan masalah sulitnya pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Menurut Maswar, (2019, 29) metode belajar yang variatif, inovatif dan menarik menjadikan proses belajar matematika dikelas menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa. Tugas guru tidak hanya mengajar saja, tapi juga menimbulkan minat belajar siswa agar tujuan pembelajaran tercapai dengan suasana belajar yang efektif.

Ular tangga merupakan permainan yang sangat sederhana namun menyenangkan dan dapat menarik minat belajar bagi siswa. Menurut Nutriana (2004) ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan didalam kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain (dalam Juliawati , 2013). Ular tangga juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa untuk meraih kemenangan saat bermain.

Berdasarkan fakta diatas maka peneliti berinisiatif untuk memberikan solusi berupa pengembangan media pembelajaran ular tangga yang sesuai dengan permasalahan siswa yang kesulitan dalam mengerjakan tugas latihan. Oleh karna itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Operasi Hitung Campuran Pada Kelas V SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurang efektifnya media pembelajaran
2. Metode pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah
3. Siswa sering mengalami kesulitan dan kekeliruan dalam mengerjakan soal latihan
4. Media yang digunakan hanya menggunakan buku paket matematika siswa saja.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah pada Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Operasi Hitung Campuran Pada Kelas V SD di SD Negeri 01 Payakumbuh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penelitimerumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Operasi Hitung Campuran Pada Kelas V SD yang dikembangkan ?

2. Bagaimanakah Praktikalias Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Operasi Hitung Campuran Pada Kelas V SD yang dikembangkan ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan Media Pembelajaran Ular Tangga pada materi operasi hitung campuran kelas V SD yang memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan Media Pembelajaran Ular Tangga pada materi operasi hitung campuran kelas V SD yang praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Melalui pengembangan media pembelajaran ular tangga matematika, peneliti berharap dapat memberikan manfaat kepada sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti untuk mempersiapkan media pembelajaran dikemudian hari serta landasan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Bagi Peserta didik

Untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan semangat belajar matematika melalui media pembelajaran ular tangga pada materi operasi hitung campuran.

3. Bagi Guru

Sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan media pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran matematika.

G. Spesifikasi Produk Yang di Harapkan

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Matematika pada materi operasi hitung campurann dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Media permainan terdiri dari, papan permainan, kartu soal latihan, dadu, pion, dan kartu petunjuk serta jawaban.
2. Pada papan permainan terbuat dari kertas vinil yang anti air dan dilampisi triplek berukuran 120 x 90 cm
3. Keseluruhan kotak berjumlah 100 kotak satu kotak berukuran 6x6 cm setiap sisinya yang berbentuk persegi.
4. Setiap kotak diberi angka 1-100.

5. Kotak start dilambangkan dengan panah, sedangkan kotak finish dilambangkan dengan bendera.
6. Didalam kotak ada terdapat beberapa karakter kartun, didalam karakter kartun tersebut merupakan pemain mendapatkan sebuah kartu soal latihan. Jika pemain yang mendapatkan karakter kartun tersebut maka dia berhak mencabut kartu gambar yang terdapat disamping-samping permainan yang berisikan soal latihan.
7. Kartu soal berjumlah 20 buah.
8. Tampilan kartu soal sesuai dengan karakter yang terdapat pada papan ular tangga.
9. Pion permainan ada sebanyak 4 buah yang berbentuk karakter-karakter lucu yang diambil dari mainan kunci yang berbentuk karakter dumbo, teddy bear pink, teddy bear kuning dan teddy bear coklat.
10. Dadu terbuat dari kain flannel yang berbentuk kubus dengan 6 sisi.