

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar dapat dilakukan oleh setiap manusia dengan tujuan untuk memperoleh ilmu. Pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dan harus dilakukan ketika proses pendidikan berlangsung (Nugroho, 2022). Menurut Fitriana et al (2020) dalam kegiatan pendidikan belajar ini berlangsung kapanpun dan dapat dilakukan setiap manusia sejak lahir dengan tujuan mendapatkan ilmu pengetahuan dan pemahaman yang luas. Pendidikan adalah proses perubahan perilaku pada diri manusia yang dapat menjadikan manusia yang memiliki sikap dan daya berfikir yang kritis dari peningkatan wawasan dan penambahan pengalaman yang telah dilalui oleh peserta didik (Putri, 2018). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3, tentang Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan atau potensi diri yang ada pada peserta didik dengan harapan agar menjadi seseorang yang berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, cakap, bertanggung jawab, menjadi warga yang demokratis bagi Negara, beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Dengan adanya pendidikan seseorang dapat menentukan dan mengarahkan dirinya menuju masa depan lebih baik. Sehingga dapat diartikan secara umum, bahwa pendidikan adalah pondasi yang utama atau modal dasar yang harus dimiliki seluruh manusia dalam kemajuan bangsa, semakin tinggi seseorang dalam berpendidikan maka semakin tinggi adab sopan santun terhadap sesama dan terciptanya pemikiran yang luas. Maka sebagai guru diperlukan untuk memiliki wawasan luas guna memberikan bekal dan pengetahuan yang terbaik bagi peserta didik (Sari & Alfiansyah, 2018). Di dalam dunia pembelajaran terdapat beberapa mata pelajaran yang harus dipelajari dalam setiap jenjangnya. Begitu juga dengan matematika adalah salah satu mata pelajaran yang selalu ada dan harus dipelajari tiap jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi.

Matematika merupakan suatu ilmu yang berisi tentang konsep dan prinsip dalam bernalar, untuk penyelesaian materi pada matematika perlu adanya kemampuan dalam memahami permasalahan yang ada melalui ide-ide matematika sesuai dengan konsep dan prinsip yang ada pada matematika (Zulkarnain et al., 2019). Matematika identik dengan simbol dan angka sehingga dalam pembelajaran Matematika seringkali dirasa kesulitan oleh peserta didik Sekolah Dasar yang menyebabkan timbul rasa ketakutan dalam belajar. Kesulitan yang dialami peserta didik yaitu pengukuran, khususnya memahami satuan panjang. Pengukuran pada satuan panjang digunakan untuk perubahan dalam menentukan panjang, berupa ukuran suatu benda atau jarak. Dalam kehidupan sehari-hari banyak pengaplikasian matematika dalam bentuk permasalahan yang terjadi, maka peserta didik perlu dibekali untuk berfikir sistematis, logis dan kritis.

Tujuan yang dapat digunakan dalam meningkatkan mutu pendidikan lebih baik berupa media pembelajaran yang tepat, menarik dan sederhana bagi peserta didik agar dapat meningkatkan kualitas dan menunjang pembelajaran peserta didik. Menurut Yanto (2019) Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dapat berupa materi pembelajaran, media pembelajaran dengan berbasis perangkat lunak atau perangkat keras yang bertujuan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran dan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran. Menurut Rohani menyatakan bahwa Fungsi dari penggunaan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, memberikan dorongan belajar, sehingga dapat menambah variasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Trisiana, 2020). Media pembelajaran dapat berbentuk cetak, suara atau yang lain dengan tujuan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hal ini membuktikan bahwa dengan adanya media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Melalui media pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang optimal dan berkualitas bagi peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik dan bervariasi sangatlah dibutuhkan bagi peserta didik agar dapat memudahkan guru dalam menyampaikan suatu pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru wali kelas V di UPT SD Negeri 248 Gresik, hasil yang diperoleh bahwa ketika proses pembelajaran matematika berlangsung dengan materi pengukuran guru menjelaskan melalui buku paket dan menggambar di papan tulis. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal dan pertanyaan

yang diajukan oleh guru, sehingga mata pelajaran Matematika pada materi pengukuran kelihatannya mudah tetapi dianggap sulit dipahami oleh peserta didik. Salah satu pendukung dalam kegiatan pembelajaran adalah media, namun di sekolah terdapat kendala dengan adanya ketersediaan media pembelajaran (Alwi, 2017).

Kurangnya dari penggunaan media pembelajaran dapat menimbulkan peserta didik menjadi kurang aktif dan kurangnya pemahaman materi. Dengan adanya kendala tersebut membuat peserta didik mengalami kesulitan tentang pengukuran panjang, karena dalam kegiatan ini peserta didik diharapkan dapat mengalikan dan membagikan sepuluh pada tiap anak tangga yang di lalui, tetapi peserta didik banyak yang mengalami kebingungan ketika diberikan soal yang berbeda dengan contoh yang diberikan, seperti soal yang berisi bilangan berkoma dan soal cerita. Hal ini para guru dituntut untuk memiliki kemampuan memilih dan mendesain program atau metode mengajar agar dapat diterapkan menjadi pembelajaran yang efektif. Sehingga dengan melalui adanya media pembelajaran tangga pintar materi satuan diharapkan peserta didik dapat memahami materi dengan konkret.

Media tangga pintar merupakan suatu alat peraga yang berupa media pembelajaran yang dapat digunakan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, media pembelajaran ini bersifat tiga dimensi dan bentuk pada media ini berbentuk menyerupai tangga (Erviana & Muslimah, 2018). Menurut Jonkenedi dalam Lestari (2021) media tiga dimensi adalah sebuah media yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, media ini memiliki tujuan agar dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan bagi peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran yang telah diajarkan, serta dapat mengurangi percakapan secara verbal. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media tangga pintar yang digunakan dalam media pembelajaran tiga dimensi sangat menarik dan cocok digunakan, selain itu media tangga pintar ini dapat memberikan manfaat bagi peserta didik berupa dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut pendapat Hayati & Rahmawati dalam Erviana & Muslimah (2018) pengembangan media yang berbentuk tiga dimensi ini sudah pernah dilakukan pada anak sekolah dasar, di mana pada masa itu peserta didik masih memiliki cara berfikir yang operasional konkret.

Dari hasil uraian yang ada di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran Matematika pada materi Pengukuran satuan terdapat suatu permasalahan, sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan bagi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti

memberikan sebuah solusi untuk mengatasi sebuah permasalahan yang ada melalui pengembangan suatu produk media pembelajaran, media tersebut berupa Media pembelajaran yang menyerupai tangga dan bersifat tiga dimensi yang disebut dengan Media *Gapinsa* (Tangga Pintar Satuan), dalam setiap anak tangga terdapat satuan ukur yang dapat digunakan untuk menghitung satuan yang dibutuhkan. Sebutan media *gapinsa* ini dibuat tersendiri oleh peneliti, agar memudahkan dalam penyebutan media tersebut. Berikut judul yang akan digunakan peneliti sebagai berikut **“Pengembangan Media *Gapinsa* Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Kelas V Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Gapinsa* materi Pengukuran kelas V di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Gapinsa* materi Pengukuran kelas V di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Gapinsa* materi Pengukuran kelas V di Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Gapinsa* materi pengukuran Kelas V di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran *Gapinsa* materi pengukuran kelas V di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Gapinsa* materi pengukuran kelas V di Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat mendapatkan manfaat dari berbagai pihak diantaranya

1. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *Gapinsa* diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi Pengukuran selain itu dapat menciptakan suasana yang menyenangkan.

2. Bagi Guru

Pembelajaran Matematika melalui alat peraga yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat mengatasi hambatan dari kurangnya alat peraga.

3. Bagi Sekolah

Dapat digunakan untuk mengoptimalkan sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan memberikan pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran *Gapinsa*.

E. Pembatasan Penelitian

Dalam penelitian terdapat beberapa batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V di UPT SD Negeri 248 Gresik.
2. Media *Gapinsa* dikembangkan pada materi Pengukuran kelas V di Sekolah Dasar.
3. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

F. Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian tersebut, definisi operasional sebagai berikut:

1. Media *Gapinsa*

Media *Gapinsa* adalah singkatan dari Tangga Pintar Satuan. Media pembelajaran tersebut diartikan sebagai sebuah media pembelajaran yang menyerupai tangga dengan sifat tiga dimensi yang di dalam setiap tangganya terdapat pengukuran pada setiap satuan.

2. Pengukuran

Pengukuran merupakan proses kegiatan yang dilakukan untuk mengukur atau membandingkan besaran. Satuan panjang adalah satuan yang digunakan untuk menghitung atau mendeskripsikan pada tinggi, panjang, dan jarak suatu benda. Dengan satuan Kilometer (km), Hektometer (hm), Dekameter (dam), Meter (m), Desimeter (dm), Centimeter (cm), Milimeter (mm).