

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Siapa pun akan mengakui bahwa pendidikan merupakan suatu landasan penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka mutu pendidikan di negara ini perlu ditingkatkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan peningkatan mutu materi ajar pada berbagai mata pelajaran terutama matematika, karena matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam pendidikan dan kehidupan manusia.

Mulyana (2008: 8) mengatakan bahwa :

Matematika merupakan salah satu pengetahuan manusia yang paling bermanfaat dalam kehidupan manusia. Hampir setiap bagian dari hidup kita mengandung matematika. Namun demikian, anak-anak membutuhkan pengalaman yang tepat untuk bisa menghargai kenyataan bahwa matematika adalah aktivitas manusia sehari-hari yang penting untuk kehidupan saat ini dan masa depan.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Matematika sangat berperan penting dalam pembentukan logika berpikir anak. Namun, untuk beberapa sebab matematika menjadi salah satu pelajaran yang kurang diminati. Banyak fakta menunjukkan pada saat pembelajaran matematika berlangsung, sebagian besar peserta didik kurang antusias menerimanya, peserta didik lebih bersikap pasif, enggan, takut atau malu untuk mengemukakan pendapatnya sehingga matematika sering dianggap pelajaran yang sulit dan membosankan yang pada akhirnya tidak disukai oleh peserta didik. Hal itu terbukti dari penuturan oleh beberapa peserta didik yang pernah saya temui. Kemungkinan hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kurang tepat dan efektif, atau bisa juga kurangnya antusias para peserta didik dalam memahami

materi yang disampaikan oleh pendidik serta menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan pendidik misalnya mengerjakan soal-soal pada lembar jawaban yang disediakan seperti Lembar Kerja Siswa (LKS). Oleh karena itu untuk meningkatkan perhatian dan minat peserta didik, di dalam pembelajarannya seorang pendidik tidak hanya memberikan suatu konsep materi yang diajarkan, tetapi juga diharapkan bisa membuat pembelajarannya lebih menyenangkan dengan memancing aktivitas peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugasnya tanpa adanya rasa terpaksa dari peserta didik tersebut.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara guru dengan peserta didik. Proses komunikasi yang terjadi tidak selamanya berjalan dengan lancar, bahkan proses komunikasi dapat menimbulkan salah pengertian, ataupun salah konsep. Untuk itu, pendidik harus mampu memberikan suatu alternatif pembelajaran bagi peserta didiknya agar dapat memahami konsep-konsep atau materi yang telah diajarkan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media visual yang dapat membantu peserta didik untuk lebih menyukai pelajaran matematika. Media visual tersebut dapat dimanfaatkan dengan cara membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk model bergambar yang didalamnya terdapat materi dan soal-soal latihan yang disajikan dengan gambar-gambar kartun dengan berbagai warna yang menarik serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Ini disebabkan karena media visual seperti model bergambar, komik, foto dan lain sebagainya merupakan suatu media dengan berbagai gambar menarik yang banyak disukai oleh para kalangan anak-anak mulai dari usia dini hingga remaja sehingga dapat menarik perhatian anak ataupun peserta didik. Hal ini senada dengan pendapat Weidenmann dalam buku *Lehren mit Bildmedien* seperti yang dikutip oleh Majid, (2008: 178) menggambarkan bahwa melihat sebuah foto/gambar lebih tinggi maknanya daripada membaca atau mendengar. Gambar yang didesain secara baik dapat memberikan pemahaman yang lebih baik. Menurut Levie & Levie (1975) yang mereviu hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal seperti yang dikutip oleh Arsyad (2011: 9)

menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Dengan demikian, dalam penelitian pengembangan LKS berbentuk model bergambar seperti itu diasumsikan dapat memberikan pengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di sekolah, karena media visual mampu menarik minat dan perhatian dalam menyampaikan informasi.

Lembar Kerja Siswa (LKS) menurut Hidayah, seperti yang dikutip dalam Yusup (2010) mengatakan bahwa:

LKS merupakan stimulus atau bimbingan guru dalam pembelajaran yang disajikan secara tertulis sehingga dalam penulisannya perlu memperhatikan kriteria media grafis sebagai media visual untuk menarik perhatian peserta didik. Paling tidak LKS sebagai media kartu. Sedangkan isi pesan LKS harus memperhatikan unsur-unsur penulisan media grafis, hirarki materi (matematika) dan pemilihan pertanyaan-pertanyaan sebagai stimulus yang efisien dan efektif.

LKS berbentuk model bergambar merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang tepat bagi peserta didik karena LKS berbentuk model bergambar memberikan peranan untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran serta tidak membuat peserta didik merasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar dan juga membantu peserta didik untuk memperdalam pemahaman materi pada pelajaran matematika secara efektif dan menyenangkan.

Salah satu materi pada pelajaran matematika yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah bilangan. Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi bilangan peserta didik dapat membandingkan bilangan, mengetahui urutan bilangan, menentukan posisi bilangan, menaksir bilangan, mengetahui bilangan loncat dan lain sebagainya yang berhubungan dengan bilangan. Akan tetapi didalam kenyataanya peserta didik kurang mampu mengaplikasikan materi ke dalam kehidupan nyata. Hal ini memberikan kesan bahwa matematika hanya sebagai mata pelajaran yang harus diikuti di sekolah, bukan kebutuhan yang harus dipelajari untuk kehidupan nyata. Oleh karena itu diharapkan nantinya peserta didik dapat memahami dan menguasai

materi bilangan dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik.

Di dalam proses pembelajaran, pendidik dapat menggunakan berbagai model pembelajaran yang dapat memacu keaktifan peserta didik. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT) karena pada model pembelajaran ini lebih menekankan pada melatih peserta didik agar mampu berpikir dan bekerja secara kelompok dengan ciri utamanya yaitu adanya penomoran sehingga semua peserta didik berusaha untuk memahami setiap materi yang diajarkan serta bertanggung jawab atas nomor anggotanya masing-masing. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBENTUK MODEL BERGAMBAR PADA MATERI BILANGAN DI KELAS III SD MUHAMMADIYAH 1 GIRI**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk model bergambar yang baik pada materi bilangan di kelas III SD Muhammadiyah 1 Giri?
2. Bagaimana hasil dari pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk model bergambar pada materi bilangan di kelas III SD Muhammadiyah 1 Giri?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk model bergambar yang baik pada materi bilangan di kelas III SD Muhammadiyah 1 Giri.

2. Mengetahui hasil dari pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk model bergambar pada materi bilangan peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 1 Giri.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dalam upaya mengembangkan bahan ajar seperti LKS yang lebih menarik perhatian peserta didiknya.
2. Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).
3. Dapat memberikan informasi bagi pembaca atau peneliti lain tentang proses pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang baik hingga diketahui keefektifan LKS berbentuk model bergambar dalam proses pembelajaran.

1.5 DEFINISI OPERASIONAL, ASUMSI DAN KETERBATASAN PENELITIAN

1.5.1 Definisi operasional

Agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka dibuat penjelasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah serangkaian proses yang dilakukan untuk menyajikan LKS berbentuk model bergambar yang mengacu pada model pengembangan 4-D yang diadaptasi dari Thiagarajan yang terdiri dari tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

2. Proses Pengembangan LKS

Proses pengembangan yaitu langkah-langkah kegiatan dalam mengembangkan LKS untuk menjadi lebih baik dengan mendapatkan saran dan masukan serta penilaian dari para ahli/validator hingga memperoleh hasil yang valid dan praktis.

Kevalidan LKS dilihat dari hasil penilaian LKS oleh para ahli/validator sedangkan Kepraktisan LKS dilihat dari penilaian LKS secara umum yaitu para ahli/validator menyatakan bahwa LKS dapat digunakan tanpa revisi.

3. Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk model bergambar
LKS berbentuk model bergambar adalah lembaran-lembaran yang berisikan materi, soal latihan serta lembar kegiatan yang disajikan dengan berbagai tampilan gambar kartun berwarna.
5. Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai media pembelajaran
LKS berbentuk model bergambar merupakan salah satu bagian dari beberapa media/sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar, membangkitkan keinginan dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis bagi peserta didik.
6. Hasil Pengembangan LKS adalah hasil yang diperoleh untuk mengetahui keefektifan LKS berbentuk model bergambar. Keefektifan LKS berbentuk model bergambar dilihat dari hasil pengamatan aktivitas peserta didik, hasil ketuntasan belajar klasikal peserta didik, dan hasil respon peserta didik.
7. Respon Peserta didik adalah tanggapan dari peserta didik terhadap Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk model bergambar yang digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

1.5.2 Asumsi

Agar penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan, maka peneliti perlu memberikan asumsi dasar sebagai berikut :

- a. Para penela'ah memberikan masukan dan pendapat secara obyektif karena pada lembar tela'ah terdapat petunjuk pengisian dan sebelumnya peneliti meminta penela'ah untuk memberikan saran dan masukan serta penilaian yang sesuai untuk kebaikan LKS yang dikembangkan.
- b. Para validator memberikan penilaian terhadap LKS secara obyektif karena pada lembar validasi terdapat petunjuk pengisian dan

sebelumnya peneliti meminta validator untuk memberikan penilaian yang sesuai untuk kebaikan LKS yang dikembangkan.

- c. Para pengamat pembelajaran memberikan penilaian secara obyektif terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.
- d. Peserta didik mengerjakan soal tes dengan kemampuannya sendiri tanpa bertanya maupun mencontek karena peneliti dan pengamat memberikan pengawasan selama mengerjakan soal tes.
- e. Peserta didik mengisi angket respon siswa dengan jujur dan sungguh-sungguh karena sebelumnya peserta didik diberi tahu bahwa hasil dari pengisian angket tersebut tidak mempengaruhi nilai hasil belajar mereka. Sehingga dari hasil angket tersebut mencerminkan tanggapan peserta didik terhadap LKS berbentuk model bergambar pada materi bilangan.

1.5.3 Batasan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya terbatas pada materi pokok bilangan dengan Kompetensi Dasar menentukan letak bilangan pada garis bilangan untuk kelas III SD Muhammadiyah 1 Giri.
- b. Penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan model pengembangan 4-D yang diadaptasi dari Thiagarajan yang terdiri dari tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Pada penelitian ini, pengembangan dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan saja karena adanya keterbatasan waktu dan biaya.