

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan seseorang secara sadar dan sengaja untuk memperoleh perubahan yang lebih baik. Dalam lembaga pendidikan peserta didik akan mendapatkan ilmu mulai dari tingkat dasar sampai tingkat yang lebih tinggi dan sesuai dengan jenjangnya. Pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi setiap individu dengan adanya pendidikan peserta didik akan mempunyai wadah atau tempat untuk mewujudkan potensi yang dimiliki. Artinya pendidikan mempunyai peranan yang penting bagi kehidupan manusia.

Matematika merupakan ilmu menghitung yang harus difahami dan dipelajari oleh peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Menurut Nugroho (2018) matematika merupakan salah satu bidang mata pelajaran yang diajarkan pada peserta didik di semua jenjang pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak secara informal, hingga tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Sedangkan Siagian (2016) mengatakan matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting bagi setiap peserta didik dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik itu sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Pembelajaran matematika lebih terhubung dengan angka, simbol, lambang serta harus adanya pikiran, ide, proses serta penalaran dan media konkret.

Media pembelajaran dalam matematika sangatlah dibutuhkan bagi peserta didik terutama pada jenjang sekolah dasar. Pada tingkatan ini peserta didik masih membutuhkan media pembelajaran secara langsung dan tidak abstrak, tetapi harus konkret atau nyata supaya bisa lebih memahami materi. Menurut Karimah, dkk (2014) mengatakan proses pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang perlu dirancang secara baik dan benar agar dapat

mempengaruhi peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang sudah diterapkan. Sedangkan Baiquni (2016) mengatakan media pembelajaran merupakan salah satu alat alternatif untuk guru dalam mendesain proses pembelajaran untuk peserta didik agar dapat menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran akan sangat membantu peserta didik lebih memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Dengan adanya suatu media pembelajaran peserta didik akan termotivasi untuk belajar. Tanpa adanya media pembelajaran yang bersifat konkret peserta didik akan sangat sulit memahami materi yang disampaikan guru terkait dengan masalah penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Izzatul Mawaddah, S.Pd.i selaku guru kelas I di UPT SDN 39 Gresik, mengatakan bahwa beliau merasa kesulitan dalam menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan. Karena, pada saat menyampaikan materi guru hanya menggunakan 10 jari tangan untuk membantu peserta didik belajar menghitung. Sehingga peserta didik merasa bingung dan kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru telah menggunakan media sempoa sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi. akan tetapi peserta didik masih kurang antusias mengikuti pembelajaran karena proses pembelajaran yang masih membosankan dan monoton. Sehingga ketika pembelajaran berlangsung peserta didik masih banyak yang berbicara sendiri dengan temannya. Guru juga mengatakan pada peneliti perlu adanya alat bantu atau media pembelajaran yang digunakan dalam materi penjumlahan dan pengurangan. Sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang di sampaikan.

Setiap permasalahan pasti ada penyebab dan solusi untuk permasalahan itu sendiri. Disini peneliti menemukan ada dua permasalahan yang ada di UPT SDN 39 Gresik, untuk permasalahan yang pertama yaitu peserta didik tidak semangat dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga ketika pembelajaran berlangsung peserta didik masih banyak yang berbicara sendiri dengan temannya. Cara mengatasinya, dengan merancang sebuah

pembelajaran yang lebih bervariasi, suasana kelas yang berbeda dan menarik, sehingga peserta didik lebih terfokus pada guru ketika pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini juga perlu adanya kesesuaian dengan karakteristik kelas tersebut. Permasalahan yang kedua yaitu peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru. cara mengatasinya, guru harus tetap menjelaskan materi dan membantu peserta didik belajar menghitung dengan sabar dan telaten, guru juga dapat menyampaikan materi melalui media pembelajaran.

Terkait dengan adanya permasalahan diatas diharapkan guru menggunakan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung. Karena, pada kelas I Sekolah Dasar sendiri tidak bisa menggunakan ilmu yang abstrak. Jadi guru harus bisa menggunakan media yang konkret. Selain itu, guru mampu membuat media yang bisa menarik perhatian peserta didik supaya materi dapat tersampaikan dengan baik.

Ketika peneliti berwawancara dengan guru kelas I di UPT SDN 39 Gresik yaitu, Ibu Izzatul Mawaddah S.Pd.i beliau mengatakan bahwa membutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan. Dengan menggunakan media pembelajaran kelas akan lebih terlihat hidup, tidak monoton, dan lebih melibatkan peserta didik. Sehingga semua peserta didik harus aktif dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran akan lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Melalui media peserta didik dapat mempraktekkan materi penjumlahan dan pengurangan. Dengan menghitung langkah yang di dapatkan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

Sekolah menentukan standart kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk peserta didik yaitu 60. Sehingga peserta didik harus bisa mendapatkan nilai yang baik. Terkait permasalahan diatas dapat di hubungkan dengan materi yang disampaikan guru. Fasilitas media pembelajaran yang ada di UPT SDN 39 Gresik sedikit kurang memadai. Padahal penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar sangat diperlukan, karena dengan adanya

penyaluran pesan atau informasi kepada peserta didik, pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru dapat diterima serta difahami dengan baik. Media pembelajaran Snakder Misbox merupakan sebuah permainan yang terdiri dari satu sampai 100 kotak dengan berisi gambar ular, tangga serta media box yang berisi soal-soal cerita. Sehingga media pembelajaran Snakder Misbox ini cukup baik untuk dihubungkan dengan materi penjumlahan dan pengurangan.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Snakder Misbox pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan model 4-D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*) akan tetapi pada tahap ke 4 peneliti tidak menerapkan dalam penelitiannya karena keterbatasan waktu dan biaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Aziz (2018) mengangkat judul Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga materi operasi hitung pecahan kelas V SDN 24 Cakranegara. Penelitian tersebut hanya mengembangkan media permainan ular tangga yang berupa gambar ular dan tangga saja yang ada dalam kotak. Setelah mendapat referensi, peneliti menggunakan media pembelajaran Snakder Misbox yang serupa dengan ular tangga begitupun gambar yang terdapat di dalamnya yaitu terdapat gambar ular dan tangga, akan tetapi di sini peneliti mengembangkan media tersebut dengan menambahkan gambar box dalam beberapa kotak yang berisikan soal-soal cerita. Peneliti mempunyai ide untuk mengembangkan media tersebut dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Snakder Misbox (*Snakes Ladders Mistery Box*) Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar”. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat mempermudah peserta didik memahami konsep penjumlahan dan pengurangan karena media tersebut akan mengajak peserta didik bermain sambil belajar serta menghitung bilangan cacah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada peneliti memiliki identifikasi masalah yaitu kurang maksimalnya guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik tidak semangat serta tidak antusias dan penggunaan media pembelajaran pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas I Sekolah Dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Snakder Misbox (*Snakes Ladders Mistery Box*) untuk kelas I sekolah dasar?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Snakder Misbox (*Snakes Ladders Mistery Box*) untuk kelas I sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti menuliskan tujuan penelitian yaitu :

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran Snakder Misbox (*Snakes Ladders Mistery Box*) untuk kelas I sekolah dasar.
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran Snakder Misbox (*Snakes Ladders Mistery Box*) untuk kelas I sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Produk yang diharapkan setelah penelitian ini dilakukan adalah :

1. Bagi Peserta Didik
Diharapkan media pembelajaran Snakder Misbox ini dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam hal menghitung dan memahami konsep pada materi penjumlahan dan pengurangan.
2. Bagi Guru
Dengan adanya media pembelajaran Snakder Misbox ini dapat memberikan inspirasi kepada guru dalam menyampaikan pembelajaran, proses pembelajaran lebih bervariasi, menarik, memperjelas konsep materi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman, wawasan, serta pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran Snakder Misbox pada mata pelajaran matematika.

F. Batasan Masalah

Terdapat batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan dikelas 1 UPT SDN 39 Gresik.
2. Pengembangan media pembelajaran Snakder Misbox pada materi penjumlahan dan pengurangan, dengan menggunakan model 4-D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Pada model pengembangan 4-D ini untuk penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan karena adanya keterbatasan waktu dan biaya.
3. Peneliti menggunakan materi penjumlahan dan pengurangan dan terfokus pada :
 - 1) Kompetensi Inti (KI)
 - a) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 - b) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
 - c) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan disekolah.
 - d) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2) Kompetensi Dasar (KD)

a) Matematika

1.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengkaitkan penjumlahan dan pengurangan.

b) PPKN

3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

c) Bahasa Indonesia

1.8 Merinci ungkapan penyampaian terimakasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.

- 3) Penelitian ini lebih menfokuskan pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan.
- 4) Tema 6 (Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri).
- 5) Sub Tema 1 (Lingkungan Rumahku).
- 6) Pembelajaran 3.
- 7) Penelitian dilakukan hanya 1 kali.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan yaitu suatu proses atau cara dalam mengembangkan sesuatu hal. Pengembangan dapat meliputi pengembangan strategi pembelajaran, pengembangan model pembelajaran, pengembangan media pembelajaran dan lain-lain. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Snakder Misbox (*Snakes Ladders Mistery Box*) Untuk Kelas I Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran yaitu alat yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk menyampaikan materi, sehingga peserta

didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang telah disampaikan.

3. Media Pembelajaran Snakder Misbox yang dicetak dalam sebuah banner dengan gambar ular dan tangga serta dimodifikasi gambar misteri box, dimana akan terdapat 100 kotak dan di beberapa kotak tertentu akan ada misteri box didalamnya yang berisikan soal-soal cerita untuk melatih peserta didik lebih memahami konsep pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan.

