

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pengembangan daya pikir, nalar, kecerdasan dan keterampilan manusia. Besarnya kontribusi pendidikan mendorong pemerintah untuk mewujudkan tujuan nasional pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu upaya agar pendidikan di Indonesia sesuai dengan standar nasional yang telah ditetapkan misalnya adalah membuat suatu kebijakan atau aturan kemudian menetapkannya menurut klasifikasi pendidikan mengenai jenjang pendidikan yang terdiri dari jenjang pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal.

Sekolah Dasar (SD) termasuk dalam pendidikan formal. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 17 ayat 1 dan 2 pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah; pendidikan dasar berbentuk SD dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTs.), atau bentuk lain yang sederajat. Tujuan dari pendidikan sekolah dasar menurut Mirasa, dkk. dalam (Susanto, 2013: 70) ialah proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar setiap siswa dimana setiap siswa belajar secara aktif karena adanya dorongan dalam diri dan adanya suasana yang memberikan kemudahan (kondusif) bagi perkembangan dirinya secara optimal. Jadi, tujuan

pembelajaran di sekolah dasar bukan hanya tentang seberapa baik kemampuan siswa tetapi tentang bagaimana dapat mengembangkan potensi pada siswa baik potensi mental, sosial, dan spiritual serta mampu menerapkannya dalam kehidupan. Oleh karena itu, sekolah merupakan salah satu tempat yang tepat bagi peserta didik dalam mengembangkan potensi diri sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan pada sekolah dasar. Materi matematika yang termuat pada jenjang sekolah dasar merupakan materi dasar sebagai bekal pembelajaran materi matematika pada jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan hasil survei PISA pada tahun 2015 pada 72 negara, rata-rata skor Matematika anak Indonesia adalah 386, sedangkan rata-rata hasil survey dunia adalah 490. Hasil survei ini menunjukkan bahwa Indonesia masih berada jauh di bawah rata-rata dunia.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya dengan peningkatan kualitas pembelajaran. Peningkatan ini tentunya sangat dipengaruhi oleh sekolah dan kreatifitas guru dalam menciptakan proses pembelajaran. Sanjaya (2012: 19) Proses pembelajaran terdiri atas beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah satu guru di

kabupaten Purbalingga, yaitu guru DT di SD Negeri 1 K terkait penggunaan media pembelajaran, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran masih jarang dilakukan. Hal ini tidak berarti bahwa tidak ada guru yang menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sudah digunakan oleh beberapa guru pada materi tertentu tetapi sebagian besar guru masih jarang menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang tersedia di sekolah dasar masih terbatas dan media yang tersedia sudah ada beberapa yang mulai rusak.

Siswa SD umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Jean Piaget (Susanto, 2013: 77) Perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar yang berumur 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap operasional konkrit, siswa sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Oleh karena itu, penggunaan media sebagai bentuk memanipulasi obyek dalam pembelajaran sangat diperlukan. Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran matematika diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahaminya.

Keterbatasan media di sekolah membutuhkan kreatifitas guru dalam upaya pengadaan media pembelajaran secara mandiri. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Lebih spesifik kepada mata pelajaran Matematika, khususnya materi sifat-sifat bangun datar, upaya yang dilakukan guru DT

terkait pengadaan media adalah dengan menggunakan alat peraga bangun datar yang dibuat menggunakan kertas karton dan menggunakan media gambar. Guru DT menjelaskan, bahwa penggunaan media gambar sebenarnya sudah cukup baik, hanya saja dalam proses pembelajaran terkadang siswa masih kurang semangat dan mudah jenuh sehingga perhatian siswa kurang dan masih banyak siswa yang ternyata sulit memahami materi bangun datar ketika pembelajaran berakhir.

Materi sifat bangun datar merupakan materi untuk mengenali bangun datar dan sifat-sifatnya yang bersifat pemahaman serta mengingat sehingga siswa mudah jenuh dan kurangnya perhatian siswa pada saat proses pembelajaran mengakibatkan siswa kurang memahami sifat-sifat bangun datar. Levie dan Levie (1975) dalam Arsyad (2014: 12) menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Berdasarkan hal tersebut, maka penggunaan media visual cukup baik dalam materi sifat bangun datar, hanya saja penggunaan media visual memerlukan kreatifitas guru agar dalam penggunaannya dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga penggunaan media visual dapat membantu siswa pula dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan media sebagai inovasi pembelajaran untuk membantu guru dan siswa dalam pembinaan keterampilan sehingga dapat membantu

siswa lebih memahami materi sifat-sifat bangun datar. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media *flash card*, yaitu media kartu kata bergambar yang terdiri dari gambar dan kata atau kalimat pendukung yang dalam penggunaannya dapat dengan melakukan permainan. Kaitannya dengan penggunaan *flash card*, penelitian yang dilakukan oleh Caitlin LeBurn dkk (2014) tentang “*The Effects of a Modified Direction Flashcard System on a 14 Year-Old-Student with Learning Behavioral Issues Enrolled in a Behavior Intervention Classroom*”, penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan *flash card* menghasilkan adanya peningkatan fakta-fakta matematika yang dipahami siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Emily Pfaff dkk (2013) tentang “*The Effect of Direct Instruction Flashcards with Math Racetrack with Addition Facts for an Elementary School Student with ADHD*”, hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa DI *flashcards* dan matematika arena pacuan kuda efektif dalam meningkatkan akurasi, kelancaran dan retensi fakta matematika. Sependapat dengan penelitian tersebut, penggunaan media *flash card* pada pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk pengembangan media *flash card* pada pelajaran matematika materi bangun datar di kelas V sekolah dasar?

2. Bagaimana kelayakan media *flash card* pada pelajaran matematika materi bangun datar di kelas V?
3. Bagaimana respon guru terhadap pengembangan media *flash card* pada pelajaran matematika materi bangun datar di kelas V?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media *flash card* pada pelajaran matematika materi bangun datar di kelas V?
5. Apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan pengembangan media *flash card* pada pelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa materi bangun datar di kelas V Sekolah Dasar ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui bentuk pengembangan media *flashcard* matematika materi bangun datar di kelas V sekolah dasar.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media *flash card* pada pelajaran matematika materi bangun datar di kelas V.
3. Mengetahui respon guru terhadap pengembangan media *flash card* pada pelajaran matematika materi bangun datar di kelas V.
4. Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media *flash card* pada pelajaran matematika materi bangun datar di kelas V.
5. Mengetahui pengaruh penggunaan pengembangan media *flash card* pada pelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa pada materi bangun datar di kelas V Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis bagi semua pihak yang berkepentingan.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah sumbangan ide-ide baru untuk perkembangan media pembelajaran bidang pendidikan.
 - b. Sebagai referensi terkait pembelajaran bangun datar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan.
 - b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi bangun datar serta dapat meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik.
 - c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menambah ketersediaan media pembelajaran matematika yang dapat digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar.