

BAB I

PENDAHULUAN

A. LatarBelakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD).

“Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, Sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan siswa” (Heruman, 2010: 2).

Berdasarkan penjelasan Heruman, (2010: 2) di atas, maka sangat diperlukan kemampuan guru dalam mengajarkan matematika secara baik supaya dapat dipahami oleh peserta didik secara baik pula. Sehubungan dengan hal tersebut, guru dalam proses mengajar di tuntutan untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan bervariasi, hal tersebut bertujuan supayapeserta didik tidak merasa bosan dan dapat memberikan suasana belajar yang lebihmenyenangkan, salah satunya dengan belajar sambil bermain. “Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan perkembangan fisik” (Ismail, 2006 : 128). Jadi penyampaian materi secara efektif dapat dilakukan juga melalui sebuah permainan edukatif.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV di salah satu SD di Kecamatan Sokaraja, diperoleh keterangan bahwa guru dalam mengajarkan mata pelajaran matematika sudah menggunakan media tertentu seperti balok-

balok bangun ruang untuk materi bangun ruang. Media tersebut digunakan guru untuk mempermudah pemahaman konsep siswa. Namun tidak semua materi dalam mata pelajaran matematika menggunakan media. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan media yang terdapat di sekolah. Guru menyampaikan pada materi lambang bilangan romawi, pembelajaran hanya bersifat hafalan, di sini guru hanya menyuruh siswa untuk menghafal lambang-lambang bilangan romawi tanpa memberikan pembelajaran yang bervariasi, media yang digunakan hanya papan tulis sebagai media pengantar materi pembelajaran.

Hasil wawancara peneliti kepada beberapa siswa kelas IV menunjukkan bahwa siswa lebih senang jika guru dalam memberikan materi pembelajaran menggunakan media-media tertentu. Berdasarkan hasil observasi pada saat proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dan menikmati proses belajar ketika guru membawa media sebagai penunjang proses pembelajaran, dibuktikan langsung saat peneliti melaksanakan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di salah satu SD di Kecamatan Sokaraja, siswa selalu meminta guru untuk membawa media, karena siswa merasa senang apabila pada saat pembelajaran dapat mempraktekkan langsung atau melihat langsung kejadian-kejadian melalui media yang dibawa oleh guru.

Keberhasilan siswa dalam belajar juga tergantung pada cara penyajian materi, media pembelajaran, dan metode mengajar yang digunakan oleh guru pada saat mengajar. Banyak media yang dapat digunakan dalam menyajikan sebuah materi pelajaran.

Contoh variasi media dalam pembelajaran adalah dalam bentuk permainan seperti yang sudah dijelaskan diatas. Bentuk permainanpun sangat beraneka ragam. Salah satunya permainan kartu, cara memainkannya dengancara menjodohkan kartu-kartu yang sejenis, sejenis di sini diartikan kartu yang berpasangan. Permainan ini menggunakan media kartu yang dibuat dengan bahan kardus bekas . Media iniditerapkan pada mata pelajaran IPA oleh Tim Guru Sekolah Global Mandiri Jakarta, untuk mengetahui kualitas media kartu cerdas tangkas tersebut perlu dilakukan evaluasi media pembelajaran. Susilana (2011: 229-230) mencantumkan format bagaimana cara mengevaluasi media yang sudah ada. Hasil evaluasi media Kartu Cerdas Tangkasmata pelajaran IPAoleh peneliti dengan bantuan Ibu UF sebagai guru kelas IV adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Evaluasi Media Pembelajaran

No	Unsur yang Dinilai	Kriteria Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
	tepatan dengan tujuan pembelajaran. Artinya, media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (ranah dan tingkatannya).	√		
	dukungan terhadap isi materi pelajaran. Artinya, materi pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media pembelajaran agar mudah dipahami siswa.	√		

	mudahan memperoleh media pembelajaran. Artinya, media pembelajaran yang diperlukan mudah diperoleh, baik yang tinggal menggunakan maupun yang harus dibuat terlebih dahulu.	√		
	Tampilan media yang menarik sehingga membuat siswa tertarik untuk menggunakannya.			√
	Media pembelajaran yang digunakan telah memuat seluruh informasi.		√	
	Suai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.		√	

Media yang telah dievaluasi selanjutnya digunakan untuk pengembangan media Kartu Cerdas Tangkas ke dalam materi lambang bilangan romawi yang disajikan lebih menarik dalam bentuk permainan kartu, yaitu menjodohkan antara bilangan asli dengan bilangan romawi yang ada di kartu lain. Permainan kartu ini dapat dimainkan ketika materi selesai diberikan. Pengembangan media yang disajikan dalam bentuk permainan sebagai sarana melatih keterampilan matematika siswa dalam mempelajari lambang bilangan romawi, serta dapat mengajak siswa untuk aktif dalam proses belajar sehingga berpengaruh positif terhadap prestasi belajarnya.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk pengembangan media pembelajaran kartu cerdas tangkas bilangan romawi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran matematika kartu cerdas tangkas bilangan romawi?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran kartu cerdas tangkas bilangan romawi terhadap prestasi belajar siswa?
4. Bagaimana respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran matematika kartu cerdas tangkas bilangan romawi?
5. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran matematika kartu cerdas tangkas bilangan romawi?

C. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui bentuk pengembangan media pembelajaran matematika kartu cerdas tangkas bilangan romawi.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran matematika kartu cerdas tangkas bilangan romawi.
3. Mengetahui pengaruh media pembelajaran kartu cerdas tangkas bilangan romawi terhadap prestasi belajar siswa.
4. Mengetahui respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran matematika kartu cerdas tangkas bilangan romawi.
5. Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran matematika kartu cerdas tangkas bilangan romawi.

D. Manfaat

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran matematika kartu cerdas tangkasbilangan romawi dapat digunakan oleh siswa sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Guru

Guru dapat memperoleh media pembelajaran matematika yang baru dan lebih bervariasi sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa.

3. Bagi Sekolah

Menambah tersedianya salah satu media pembelajaran matematika yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar.

4. Bagi Peneliti

- a. Mendapatkan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran matematika kartu cerdas tangkasbilangan romawi.
- b. Mendapatkan pengalaman mempelajari proses pengembangan media pembelajaran.
- c. Menambah pengetahuan cara membuat media pembelajaran sendiri.