

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan unsur yang sangat penting dilakukan untuk mencapai tujuan suatu negara yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, yang termuat dalam Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, hal ini sesuai dengan Undang- Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003.

Pendidikan di Indonesia sendiri atau pendidikan nasional memiliki tujuan yang termuat dalam Undang- Undang Republik Indonesia pasal 3 Nomor 20 tahun 2003 yang mengatakan bahwa pendidikan dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

¹UU, "Sistem Pendidikan Nasional," 2003.

Pendidikan merupakan salah satu program pemerintah yang dilakukan secara kontinyu. Program pendidikan dititik beratkan pada penggunaan sumber daya yang merupakan kunci keberhasilan pembangunan bangsa. Usaha untuk meningkatkan sumber daya manusia ini dapat dilihat dari keinginan pemerintah memperbaiki dan memenuhi perangkat dalam komponen yang berkaitan dengan lembaga pendidikan, salah satunya adalah guru dan peserta didik. Guru dan peserta didik merupakan dua factor terpenting dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan peraturan pemerintah RI NO. 19 Tahun 2005 mengatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarya kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran pendidik harus mengetahui hal-hal yang mempengaruhi dan menghambat proses pembelajaran. Salah satu factor yang mempengaruhi pembelajaran adalah penggunaan media dan sumber belajar yang sesuai sehingga dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.²

Menurut Sukiman media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pemikiran perasaan perhatian dan minat serta kemauan peserta didik

² Raizatun Adrami dan Zulfan Martunis, "Pengaruh Media Kotak Ajaib Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Padang Tiji Kabupaten Pidie," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 5 (2) (2020): 118.

sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.³ Dengan begitu media pembelajaran mengharuskan adanya rangsangan dan keaktifan peserta didik ketika menggunakan media tersebut. Sehingga dapat memaksimalkan interaksi dan keaktifan peserta didik yang semua peserta didik terlihat pasif menjadi peserta didik yang aktif.⁴

Media dalam kegiatan pembelajaran berfungsi sebagai instrumental, dengan kata lain, media berarti hanya sekedar “alat” saja bukan sebuah tujuan. Alat ini digunakan untuk membantu proses pembelajaran, mempermudah komunikasi antar pendidik dengan peserta didik. Setiap media memiliki ciri atau karakteristik berbeda-beda, sehingga hanya digunakan untuk tujuan pembelajaran yang sesuai.⁵

Adanya media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik ke peserta didik dan sebagai alat penunjang dalam proses pembelajaran.⁶ Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar.

³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), 29.

⁴ Deviana Putri Ari Sandy, *Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Plinko Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem....*, vol. 6 (11), 2018, 2085.

⁵ Rivdya Eliza, “Media Pembelajaran Sebagai Sarana Komunikasi Matematika Di Sekolah Dasar” *Ta’dib*, Volume 13 No. 2 (Desember 2010): 153.

⁶ Puji Lestari, Dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Kobela Tema Daerah Tempat Tinggalku” *Vol. 03 Nomor 3* (2020): 528.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV MI Sabilul Muttaqin 02 Blitar tentang proses pembelajaran⁷. dalam proses pembelajaran para pendidik menggunakan metode ceramah. Metode ceramah dilakukan dengan menjelaskan materi kemudian peserta didik menulis materi yang telah disampaikan. Dalam penyampaian materi pendidik juga tidak menggunakan media pembelajaran selain buku guru dan buku siswa. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas IV tentang proses pembelajaran, peneliti menanyakan tentang penggunaan media, beliau mengatakan para pendidik belum atau tidak menggunakan media pembelajaran, karena sarana prasarana berupa media pembelajaran selain buku siswa dan buku guru untuk menunjang pembelajaran tidak disediakan atau belum mempunyai dan untuk para pendidik kurang memiliki ketrampilan dalam membuat media.

Peneliti menyimpulkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media menyebabkan peserta didik kurang bisa mandiri dalam pembelajaran, karena mereka masih bergantung dengan penjelasan dari pendidik dan mereka hanya memperlajari materi yang hanya disampaikan oleh pendidik, tanpa mengetahui informasi lain yang sedang berkembang disekitarnya. Dalam wawancara dengan wali kelas IV di ketahui bahwa ada mata pelajaran yang memiliki rata-rata rendah dari pada mata pelajaran yang lain.⁸ Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil nilai peserta didik yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal

⁷ Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqin 02 Blitar pada tanggal 15 Agustus 2021

⁸ Wawancara dengan wali kelas IV Ibu Binti Arhamni, tanggal 16 Agustus 2021 di kantor Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqin

(KKM). Nilai KKM yang harus diperoleh peserta didik kelas IV pada mata pelajaran matematika yaitu 70. Dari 16 peserta didik hanya 2 peserta didik yang mendapatkan nilai di atas 70 atau 12,5 %, sedangkan peserta yang peserta didik yang mendapat nilai dibawah 70 ada 14 peserta didik atau sekitar 87,5%. Dan mengingat peserta didik kelas IV belum mengetahui jelas dengan informasi yang berkembang maka dalam proses pembelajaran harus ada media yang menarik perhatian peserta didik dan motivasinya agar dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti berkeinginan untuk membantu pendidik memberikan inovasi baru tentang penggunaan media dan membantu peserta didik agar bisa lebih mandiri serta dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika kotak ajaib. Media kotak ajaib adalah media tiga dimensi yang berbentuk kubus memiliki ruang. Selain penggunaan media sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran media tersebut diharapkan juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam bidang kognitif.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran kotak ajaib untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Mutaqin 02 Blitar?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kotak ajaib untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Mutaqin 02 Blitar?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran kotak ajaib untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Mutaqin 02 Blitar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran matematika kotak ajaib untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Mutaqin 02 Blitar
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran matematika kotak ajaib untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Mutaqin 02 Blitar
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran matematika kotak ajaib untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Mutaqin 02 Blitar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut spesifikasi produk media pembelajaran kotak ajaib yang dikembangkan

- a. Media pembelajaran kotak ajaib yang dikemukakan merupakan media tiga dimensi
- b. Media pembelajaran kotak ajaib memuat materi pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV

- c. Media pembelajaran kotak ajaib berbentuk kotak (kubus dengan panjang sisi 24 cm x 24 cm x 24 cm)
- d. Media pembelajaran kotak ajaib terbuat dari kayu triplek , sehingga mudah dalam pembuatannya dan mudah dalam mencari bahan serta tahan lama.
- e. Media pembelajaran kotak ajaib menampilkan bentuk – bentuk materi bangun datar yang terdiri dari rumus luas , keliling dan sifat-sifat bangun datar.
- f. Disetiap sisi media memiliki warna yang berbeda- beda.
- g. Terdapat bentuk bangun dengan ketebalan 1 cm, namun hanya mengutamakan permukaan saja, sehingga tetap bisa disebut dengan bentuk bangun datar.
- h. Media pembelajaran kotak ajaib dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang tertempel di sisi dalam media kotak ajaib
- i. Media dilengkapi dengan tempat / wadah untuk menyimpan media

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran Kotak Ajaib ini diharapkan dapat menjadi fasilitas dalam pembelajaran yang menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah. Selain dari yang sudah di paparkan peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal latihan dan materi dengan pengalaman di kehidupan sehari- hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih berkualitas dan bermakna

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan bahan acuan dalam melakukan penelitian dan pengembangan sebuah produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Pendidik. Memberikan masukan kepada pendidik dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran, memberikan inovasi media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

b) Bagi Peserta Didik. Dapat Sebagai alat bantu pembelajaran dalam proses belajar, dan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

c) Bagi Madrasah. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajara yang sudah tertulis dalam kurikulum yang dikembangkan sekolah dan lebih mengembangkan sarana dan prasarana.

d) Bagi Peneliti. Dapat mengetahui cara mengembangkan sebuah produk media pembelajaran, memperoleh pengalaman dan wawasan yang lebih dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Media Kotak Ajaib dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika bagi peserta didik
2. Media Kotak Ajaib diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Penelitian dan pengembangan ini memiliki batasan- batasan dalam penerapannya yaitu:

1. Pengembangan media Kotak Ajaib ini di desain dan dibuat untuk mata pelajaran matematika kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqin 02 Blitar materi Bangun Datar
2. Pengembangan media ini berpedoman pada langkah- langkah prosedur *Research and Development* (R&D) menurut Sugiono dengan langkah- langkah prosedur yang dimaksud adalah (1) Potensi dan masalah, (2) Mengumpulkan informasi, (3) Desain Produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) uji coba pemaikain, (9) revisi produk, (10) pembuatan produk masal, tetapi dalam penelitian ini dilakuan sampai pada langkah ke delapan produk karena keterbatasan waktu dan biaya.

G. Penelitian Terdahulu

Berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Penelitian yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Cicik Tarwiti dan Arifilia Wijayanti yang berjudul “Pengembangan Media Kotak Ajaib pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik pengembangan media kotak ajaib yang layak, kevalidan, dan kepraktisan serta keefektifan produk pengembangan media kotak ajaib pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana. Dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan menunjukkan media kotak ajaib terbukti sangat layak dan valid, guru pertama dan kedua mendapatkan presentase skor 97% dan 91%, validitas dari ahli media untuk guru pertama dan kedua mendapatkan rerata presentasi skor total 90,5 % kategori “sangat layak”. kemudian validasi ahli materi menunjukkan perolehan skor kedua guru yaitu 86,49% dan 94,67%, validitas dari ahli materi kedua guru mendapatkan rerata presentase skor total 91,95% kategori “sangat layak”. Dapat disimpulkan bahwa media kotak ajaib sangat layak dan memenuhi kriteria kevalidan. Hasil angket respon guru untuk mengetahui kepraktisan media kotak ajaib kedua mendapatkan presentase skor 100% dan 96% dan mendapatlan rerata presentase skor total 89% dengan kategori “praktisi”. Kemudian terakhir untuk mengetahui keefektifan media kotak ajaib dengan melakukan pretest-posttest dan angket respon siswa, untuk menunjukkan hasil ketuntasan dengan presentase posttest 42,30% dan pretest 88,46% dan angket respon siswa 91, 93% dengan

kriteria sangat layak sehingga media kota ajaib memenuhi kriteria efektif.⁹

2. Penelitian yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Deviana Putri Ari Sandy yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box Plinko* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V SDN Lakarsantri Surabaya.” Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dan efektifitas dalam pembelajaran dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan kategori sangat layak yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dengan presentase skor 98%, dan kategori layak yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dengan presentase skor 75%, media pembelajaran *Magic Box Plinko* juga dinyatakan efektif diperoleh dari hasil belajar siswa yang menunjukkan kurang lebih 25 siswa diantara 30 siswa lebih dari nilai rata-rata KKM yaitu 75 melalui perhitungan menggunakan rumus klasikal dengan presentase 83% kategori sangat tinggi berartikan bahwa *Magic Box Plinko* dapat memberikan hasil yang baik. Untuk itu media *Magic Box Plinko* sangat layak untuk diaplikasikan atau diterapkan pada proses pembelajaran siswa.¹⁰
3. Penelitian yang Ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rahmania Diniyati dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kotak Ajaib pada Materi Pokok Mengenal Pola Bilangan Melalui Gambar/

⁹ Cicit Trawiti dan Arifilia Wijayanti, “Pengembangan Media Kotak Ajaib pada Mata Pelajaran IPA,” *Jurnal Sekolah 2* (4) (2018): 1.

¹⁰ Deviana Putri Ari Sandy, “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box Plinko* pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem untuk Siswa Kelas V...,” *JPGSD 06* (11) (2018): 2084–93.

Benda dalam Subtema Gemar Membaca untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar.” Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kualitas produk media kotak ajaib. Hasil dari media yang dikembangkan mendapat skor validasi ahli media 1 3,87 kategori “baik” dan ahli media 2 sebesar 4.07 kategori “baik” selanjutnya perolehan dari ahli materi yaitu guru kelas 1 mendapat skor 4,27 kategori ‘sangat baik’ dan guru kelas 2 mendapatkan skor 4,27 kategori “sangat baik” Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan total skor 16,48 termasuk dalam kategori “ baik” dengan rata rata 4,12 dan layak digunakan.¹¹

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Agar dapat mempermudah dalam memahami penelitian ini, maka penegasan istilah yang menjadi pokok pembahasan utama dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

¹¹ Rahmania Diniyati, *Pengembangan Media Kotak Ajaib pada Materi Pokok Mengenal Pola Bilangan Melalui Gambar/ Benda Dalam Subtema Gemar Membaca...* (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2017), 1.

2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi ke peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika.
3. Pembelajaran Matematika adalah suatu proses interaksi antar guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berfikir dan mengelola logika pada suatu lingkungan belajar
4. Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar, yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun rata yang memiliki dua dimensi yaitu panjang dan lebar, tetapi tidak mempunyai tebal dan tinggi. Dengan demikian bangun datar adalah abstrak
5. Media Kotak Ajaib adalah media tiga dimensi berbentuk kubus (kotak yang memiliki ruang). Media kotak ajaib termasuk kedalam media benda model. Media kotak ajaib yang akan dikembangkan berbentuk kotak/ kubus yang memiliki panjang sisi 24cm x 24cm x 24 cm
6. Hasil belajar adalah kemampuan yang didapat setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menjadi tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah setelah melewati beberapa proses pembelajaran