

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan manusia. Karena Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan potensi dan pengetahuan manusia melalui proses belajar pembelajaran.¹ Sesuai dengan Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional tentang tujuan Pendidikan di Indonesia yaitu pendidikan merupakan usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, Bangsa dan Negara.²

Menurut Yueh Min Huang, Dkk. Matematika memiliki kaitan yang sangat erat dengan kehidupan sehari-hari, Namun disamping itu matematika juga merupakan mata pelajaran yang membuat peserta didik pada sekolah dasar merasa cemas.³

Matematika merupakan mata pelajaran yang abstrak, sehingga pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran matematika merupakan salah

¹ Dwi Prasetya Danarjati, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014) 3.

² Depdiknas, Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003. Online: <http://www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf>. di akses pada tanggal 19 September 2022

³ Yueh Min Huang, Shu Hsein Huang, Ting Ting Wu, "Embedding Diagnostic Mechanisms in a Digital Game for Learning Mathematics", *Educational Technology Research and Development*, 62(2), 2014, 187-207.

satu faktor penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Mengingat bahwa usia perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Yaitu peserta didik pada sekolah dasar usia 6 sampai 12 tahun.⁴ Maka untuk memahami mata pelajaran tersebut peserta didik memerlukan alat peraga dan media yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh pendidik.⁵

Media merupakan salah satu unsur yang penting didalam proses pembelajaran. Karena media adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang membantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.⁶ Media adalah alat yang digunakan seorang pendidik untuk membangunkan semangat peserta didiknya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.⁷

Dengan menggunakan media, pembelajaran akan berjalan efektif dikarenakan peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.⁸ Disamping itu media juga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dan membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran.⁹

Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat peserta didik lebih terangsang pada saat proses pembelajaran. Disamping itu dalam penggunaan media juga harus menyesuaikan

⁴ Rita Eka Izzaty, *Perkembangan Peserta Didik* (Yogyakarta: UNY Press, 2008) 35.

⁵ Frista Meylinda, "Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Dengan Program Adobe Flash Untuk Siswa Kelas V SD", *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 1(1), 2015, 66-74,

⁶ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Misykat*, 03(01), 2018, 171.

⁷ Gerlach Vernon S, Ely Donald P, Menick Rob, *Teaching and media: a systematic approach* (New Jersey: Prentice-Hall, 1980) 241.

⁸ Herlina Ayu Ariyanti, Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatour Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SDN Kepatihan, Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, 12.

⁹ Arief S. Sadiman, Dkk, *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2018) 16.

karakteristik peserta didik pada sekolah dasar yang cenderung suka bermain dan aktif. Salah satu media yang cocok dengan karakteristik peserta didik dan dapat membuat peserta didik aktif adalah media permainan yang mengarah pada pendidikan dengan tujuan meningkatkan kemampuan matematika.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas kelas IV MI Al-Falah Pagu Wates, diperoleh beberapa catatan. Penggunaan media pembelajaran masih kurang maksimal. Pendidik hanya menggunakan buku LKS dan papan tulis saja di dalam proses pembelajaran. Dengan hanya menggunakan media buku LKS dan papan tulis dirasa kurang menarik peserta didik dalam menumbuhkan semangat belajar. Pendidik masih menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga partisipasi peserta didik tergolong sedikit, hal tersebut membuat peserta didik kurang berperan aktif di dalam kegiatan pembelajaran.

Peserta didik juga kurang dalam memahami dan menguasai materi bangun datar, dikarenakan peserta didik cenderung lupa dan lebih dominan untuk menghafalkan materi dibandingkan dengan memahami materi secara keseluruhan. Disinilah peran penting media. Media pembelajaran mempunyai fungsi motivasi yaitu meningkatkan gairah belajar peserta didik agar lebih mudah memahami materi.¹¹ Dari masalah yang telah disebutkan diatas, membuat keberadaan media pembelajaran sebagai komponen pembelajaran menjadi penting untuk diterapkan karena dapat menarik dan membantu peserta didik agar lebih mudah dalam memahami materi dan menjadikan pembelajaran menjadi

¹⁰ Nursiwi Nugraheni, "Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar", *Journal of Medives*, 1(2), 2017, 142-14.

¹¹ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1) 2018, 98 – 107.

lebih bervariasi.

Berbagai media pembelajaran sudah digunakan untuk pembelajaran matematika materi bangun datar diantaranya media Animasi Powtoon, media Lajur Bada (Langkah Juara Bangun Datar), dan Ular Tangga. Berdasarkan penelitian Sabilla Dkk., dengan menggunakan media Pembelajaran Animasi Powtoon Matematika Materi Bangun Datar hasil belajar peserta didik dikategorikan tuntas, dilihat dari hasil pre-test diperoleh persentase 33,33% termasuk pada kriteria “Sangat rendah” sedangkan pada tahap post-test didapatkan persentase ketuntasan 75% termasuk pada kriteria “tinggi”.¹² Astuti dan Ulfah dalam penelitiannya, menggunakan media Lajur Bada (Langkah Juara Bangun Datar) dapat memudahkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran matematika materi bangun datar.¹³

Penelitian dari Novia pada tahun 2013, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Ular Tangga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Segitiga dan Jajargenjang kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar. Hal ini dibuktikan dengan melihat rata-rata sebelum menggunakan media lebih kecil dibanding setelah menggunakan media yaitu $54,58 < 83,75$.¹⁴

Media ular gemetar ini serupa dengan media yang akan digunakan oleh peneliti. Alasan peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran

¹² Aprilia Fani Sabilla, Sony Irianto, Dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi Powtoon di Kelas IV SD Universitas Muhammadiyah”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 2020, 354.

¹³ Rini Dwi Astuti, Amaliyah Ulfah, “Pengembangan Media Permainan LAJURBATA (Langkahjuara Bangun Datar) Untuk Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas 4 Sekolah Dasar”, *Fundamental Pendidikan Dasa*, 1(1), 2019, 2.

¹⁴ Lely Gusliana Novia, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga Dan Jajargenjang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar”, Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013, XVII.

bentuk fisik ini adalah dikarenakan keterbatasan fasilitas pendukung, dan tidak adanya sarana TIK di MI Al-Falah Pagu Wates, selain itu ketika pembelajaran peserta didik juga tidak diperbolehkan untuk membawa smartphone ke sekolah. Media ular tangga yaitu media permainan edukatif yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional yaitu ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media Ular Gemetar (Ular Tangga Bangun datar) merupakan hasil modifikasi dari media terdahulu yaitu ular tangga, yang kemudian dimodifikasi agar dapat menarik peserta didik dengan pion yang berbentuk kartun muslim, pada setiap kotaknya diberikan desain yang menarik sesuai dengan materi bangun datar, media ini juga menambahkan kartu soal yang berisi pertanyaan terkait materi bangun datar, kartu pelanggaran yang digunakan ketika peserta didik tidak dapat menjawab soal, kartu petunjuk ular gemetar dan pada bagian kotak tertentu juga terdapat bintang sebagai tanda mendapatkan bonus untuk melangkah maju.

Berdasarkan permasalahan dan hasil pemaparan diatas, maka peneliti merasa perlu dilakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Gemetar Pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV MI Al-Falah Pagu Wates Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media ular gemetar pada pembelajaran bangun datar di kelas IV MI Al-Falah Pagu?

2. Bagaimana keefektifan media ular gemetar pada pembelajaran bangun datar di kelas IV MI Al-Falah Pagu?
3. Bagaimana kepraktisan media ular gemetar pada pembelajaran bangun datar di kelas IV MI Al-Falah Pagu?
4. Bagaimana meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran bangun datar di kelas IV MI Al-Falah Pagu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media ular gemetar pada pembelajaran bangun datar di kelas IV MI Al-Falah Pagu.
2. Untuk mengetahui keefektifan media ular gemetar pada pembelajaran bangun datar di kelas IV MI Al-Falah Pagu.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media ular gemetar pada pembelajaran bangun datar di kelas IV MI Al-Falah Pagu.
4. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik pada pembelajaran bangun datar di kelas IV MI Al-Falah Pagu.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media ular gemetar berisi materi pembelajaran matematika kelas IV SD/MI pada semester genap tentang materi bangun datar, dengan spesifikasi media yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Media ular gemetar dibuat dari kayu yang dibentuk seperti papan permainan, berukuran 36 cm x 36 cm. Pada bagian depan papan ular gemetar terdapat kotak berjumlah 100 kotak dengan ukuran 3 cm x 3 cm yang ditemplei stiker dan terdapat nomor pada setiap kotaknya. Stiker

dicetak menggunakan kertas stiker Cromo.

2. Media ular gemetar terdiri dari papan permainan ular gemetar, dadu berukuran 3 cm x 3 cm x 3 cm dibuat dari kayu, dan 4 pion karakter anak MI dari akrilik.
3. Pada media ular gemetar terdapat buku petunjuk, buku yang berisi langkah-langkah dalam menggunakan media ular gemetar, dan kunci jawaban didesain kemudian dicetak menggunakan kertas *Ivory*.
4. Kartu soal yang berisi soal cerita pada materi bangun datar, didesain dengan menggunakan canva dan dicetak menggunakan kertas *Ivory*.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peserta didik

Dapat membuat peserta didik ikut berperan aktif dalam pembelajaran matematika.

2. Bagi Pendidik

Menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dalam pengajaran matematika materi bangun datar.

3. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan mampu membantu sekolah untuk menambah media pembelajaran yang dapat mendukung kelancaran dalam pembelajaran khususnya untuk materi bangun datar kelas IV.

4. Bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman baru untuk menghasilkan produk media pembelajaran ular tangga bangun datar.

F. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian Jaiza pada tahun 2020 bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa *MAGIC SHAPES* pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil pengembangan media Magic Shapes termasuk dalam kategori sangat layak, dimana dibuktikan dari hasil uji validasi media yang masuk kategori sangat baik. Dengan skor penilaian media sebanyak 540 dengan persentase sebanyak 86% dan skor penilaian dari respon peserta didik sebanyak 325 dengan persentase dari 93% dalam kategori sangat baik. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D, namun perbedaannya pada penelitian tersebut menggunakan model 4D dari Thiagarajan, Sammel & Sammel sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Media yang dihasilkan juga berbeda, pada penelitian Jaiza menghasilkan produk Magic Shapes sedangkan media yang dihasilkan pada penelitian ini ular tangga bangun datar.¹⁵

Hasil penelitian Fitria pada tahun 2020 bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat validitas dan praktikalitas Pop Up Book pada materi bangun datar kelas IV. Hasil pengembangan media Pop Up Book tergolong sangat valid hal ini dilihat dari rata-rata nilai dari para ahli yaitu 3,72 yang masuk kategori. Dan sangat praktis dimana dibuktikan dari hasil penilaian dari peserta didik dengan rata-rata nilai 90,4 dan rata-rata penilaian dari pendidik 91,1. Sehingga media pembelajaran Pop Up Book dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Persamaan dari penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan R&D,

¹⁵ Rezky Jaiza, "Pengembangan Media Magic Shapes Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", (Mataram, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020).

namun perbedaannya pada penelitian tersebut menggunakan model Plomp yang dimodifikasi menjadi dua fase, yaitu preliminary research dan prototyping phase sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Media Media yang dihasilkan juga berbeda, pada penelitian Fitria menghasilkan produk Pop Up Book sedangkan media yang dihasilkan pada penelitian ini ular tangga bangun datar.¹⁶

Hasil penelitian Enha pada tahun 2015 bertujuan untuk mengetahui kelayakan media puzzle pada materi bangun datar terhadap pemahaman peserta didik kelas IV MI Al Mufidah Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi. Hasil pengembangan media puzzle pada materi bangun datar kelas IV layak digunakan dibuktikan dengan hasil persentase sebesar 77,14% dari ahli isi materi pelajaran, 81,54% dari ahli desain media pembelajaran, dan 88,57% dari guru mata pelajaran matematika kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo. Dan media puzzle juga memberikan perbedaan sebelum menggunakan media puzzle dengan sesudah menggunakan media puzzle. Persamaan dari penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan R&D, namun perbedaannya pada penelitian tersebut menggunakan model model prosedural sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Media Media yang dihasilkan juga berbeda, pada penelitian Fitria menghasilkan produk Puzzle sedangkan media yang dihasilkan pada penelitian ini ular tangga bangun datar.¹⁷

¹⁶ Noni Fitria, "Pengembangan Pop Up Book Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Ibnu Qoyyim Pekanbaru", (Pekanbaru, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2020).

¹⁷ Hikmatun Nisa' Enha, "Pengembangan Media Puzzle Pada Konsep Pengukuran Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi", (Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2015).

G. Asumsi dan Keterbatasan dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Dapat menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran.
- b. Menumbuhkan rasa semangat belajar peserta didik

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Media Ular Gemetar khusus untuk peserta didik kelas IV SD/MI.
- b. Media Ular Gemetar untuk pembelajaran matematika.
- c. Media Ular Gemetar hanya memuat materi bangun datar pada kelas IV SD/MI.
- d. Media Ular Gemetar digunakan pada saat tatap muka.
- e. Media Ular Gemetar tidak dapat dipraktekkan secara online.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah suatu upaya yang dilakukan seseorang dengan tujuan untuk menghasilkan produk maupun menyempurnakan produk yang sudah ada.
2. Media pembelajaran ular gemetar adalah media pembelajaran evaluasi yang berbentuk permainan dan dimainkan di atas papan yang terdapat kotak sejumlah 100 kotak dan berisikan pertanyaan mengenai materi bangun datar.
3. Pembelajaran matematika adalah kegiatan belajar mengajar pelajaran matematika untuk memberikan ilmu pengetahuan dan pemahaman kepada peserta didik terhadap materi bangun datar.