

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sekolah sebagai salah satu lembaga yang diberikan otoritas dalam keberlangsungan proses pendidikan dituntut untuk dapat meningkatkan mutunya dalam memberikan pengajaran yang tidak hanya mengedepankan pengetahuan tetapi juga metode dan media yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah sehingga tidak merasa dibebani dan mendapatkan hasil belajar yang sesuai. Secara sederhana hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan belajar. Karena belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap.

Di sekolah banyak mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa, salah satunya adalah pelajaran matematika. Matematika adalah ilmu dasar yang menjadi landasan dan melayani berbagai ilmu pengetahuan lain. Mata pelajaran matematika juga diberikan disemua jenjang pendidikan formal. Mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai dengan tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini menunjukkan bahwa matematika dipandang memiliki kontribusi yang

berarti bagi masa depan siswa yang mempelajarinya.<sup>1</sup> berbeda dengan jenjang di atasnya, pembelajaran matematika di SD perlu mendapat perhatian yang serius. Karena pembelajaran matematika di SD adalah peletak konsep dasar yang menjadi landasan guna mempelajari matematika pada jenjang selanjutnya yang tentunya lebih sulit dan beragam bentuknya. Selain itu penguasaan matematika yang kuat sejak dini diperlukan untuk pengembangan dan penemuan teknologi di masa depan.

Di antara pokok bahasan yang ada di dalam mata pelajaran matematika adalah pokok bahasan bidang datar yaitu salah satu objek kajian matematika yang berada ditingkat dasar. Hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SDN Kadubeureum 2 menyatakan bahwa setiap kali belajar pembelajaran bidang datar guru hanya menggambar di papan tulis kemudian siswa menuliskan kembali di buku siswa atau siswa menulis ulang gambar yang ada di buku siswa tanpa ada media atau metode khusus. Akibatnya, siswa kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung, sehingga siswa cenderung mendapatkan nilai rata-rata 50 yang tentunya belum memenuhi standar KKM. Terlebih lagi anak-anak selalu menganggap mata

---

<sup>1</sup> Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar*, (Penerbit EDUKASIA, 2009), h. 174

pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang menyebabkan karena rumus-rumus yang sulit di hapal.

Oleh karena itu perlu dibuat sebuah pembelajaran yang sesuai dengan siswa. Pembelajaran yang menarik akan terus diikuti oleh siswa. Sehingga pembelajaran tersebut terkesan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan sendiri dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang cocok dengan suasana yang terjadi dalam diri siswa. Pembelajaran yang pasif akan membuat siswa cepat jenuh, bosan dan tidak memperhatikan pembelajaran. Untuk menanganinya guru perlu seni dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelum memulai pembelajaran yang menyenangkan, tentunya perlu perencanaan terlebih dahulu. Dalam hal ini guru sebagai penyampai materi berkewajiban membuat perencanaan. Perencanaan pembelajaran merupakan proses pengambilan keputusan hasil belajar berfikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu. Yakni perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya penerapan kegiatan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada.<sup>2</sup> Komponen perencanaan pembelajaran setidaknya terdiri dari beberapa unsur di antaranya, yaitu : siswa, tujuan, kondisi

---

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Perencanaan*, (Jakarta, Kencana Prenada Media, 2012), h. 28

sumber-sumber belajar serta hasil belajar. Kelima komponen ini harus saling terkait agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Salah satu unsur komponen perencanaan pembelajaran di atas adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu contoh unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang bertujuan mengefektifkan proses belajar mengajar.<sup>3</sup> Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran, tentunya dapat membangkitkan semangat belajar siswa karena media pembelajaran adalah alat bantu pelajaran agar materi atau pesan yang ingin disampaikan guru lebih mudah dicerna oleh siswa. Masa-masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung diusia enam hingga kira-kira usia sebelas tahun. Piaget mengidentifikasi tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak, yaitu : (a) tahap sensorik motor usia 0-2 tahun, (b) tahap oprasional usia 2-6 tahun, (c) tahap oprasional kongkret usia 6-12 tahun.

Berdasarkan uraian di atas menurut teori kognitif Piaget anak berada pada tahap oprasional kongkret. Dimana pada tahap ini anak

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 1997), h. 2

dapat berfikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang kongkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda.<sup>4</sup> oleh karena itu penyusunan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa itu sendiri. Di antara karakteristik siswa sekolah dasar antara lain : (1) senang bermain, (2) senang bergerak (3) senang bekerja dalam kelompok, (4) senang merasakan/melakukan sesuatu secara langsung, (5) cengeng, (6) sulit memahami isi pembicaraan orang lain, (7) senang diperhatikan dan, (8) senang meniru.

Media pembelajaran umumnya digunakan pada mata pelajaran yang dianggap sulit. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar.<sup>5</sup> seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa matematika dianggap sulit karena rumus-rumus yang sulit di pahami terutama bidang datar.

Dengan adanya fenomena ini peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran permainan superdots. Permainan *superdots* merupakan permainan yang menghubungkan titik-titik sehingga

---

<sup>4</sup> Desmit, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2010), h. 47

<sup>5</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung, Citra Aditia Bakti, 1994), h. 19

membentuk bidang datar yang telah ditentukan. Media permainan *superdots* di desain semenarik mungkin dengan pemilihan bentuk dan warna. Dengan permainan ini siswa akan berlomba mengingat jenis-jenis bidang datar beserta rumus untuk menghitung luas dan kelilingnya kemudian mengaplikasikannya pada papan permainan. Berdasarkan latar belakang diatas, bahwasanya peneliti menginginkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul “pengembangan media permainan *superdots* pada materi bidang datar siswa kelas IV SDN Kadubeureum 2”

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pengembangan permainan *superdots* pada materi bidang datar :

1. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika
2. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika
3. Kurangnya variasi metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini dilakukan lebih fokus, sempurna dan mendalam. Maka, penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya oleh karena itu penulis membatasi diri hanya berkaitan dengan pengembangan media permainan *superdots* pada materi bidang datar dan penelitian ini dilakukan untuk siswa-siswi kelas IV SDN Kadubeurum 2.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan salah satu masalah sebagai salah satu acuan dalam penelitian yakni : Apakah media permainan *superdots* layak digunakan pada materi bidang datar siswa kelas IV SDN Kadubeureum 2?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media permainan *Superdots* bisa atau layak digunakan untuk menjadi media dalam pembelajaran matematika materi bidang datar siswa kelas IV SDN Kadubeureum 2 atau tidak layak digunakan.

## **F. Manfaat Pengembangan**

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar penelitian ini memberikan manfaat :

### 1. Bagi lembaga

#### a. Bagi instansi UIN SMH Banten

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan menjadi alat pengumpul data tentang media pembelajaran yang efektif dan efisien sebagai bentuk turut serta mengembangkan pendidikan di Indonesia menjadi berkualitas.

#### b. Bagi lembaga SDN Kadubeureum 2.

Memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran ke arah yang lebih baik melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

### 2. Bagi pengembang ilmu pengetahuan

Diharapkan dapat menjadi sumber rujukan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika.



### 3. Bagi penulis

Sebagai wadah dalam mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, serta dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif dalam pembelajaran matematika.

## **G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Produk yang diharapkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran permainan *superdots* untuk siswa sekolah dasar kelas IV mata pelajaran matematika materi bidang datar. Media pembelajaran permainan *superdots* merupakan pengembangan dari media pembelajaran geoboard, dimana media ini adalah berupa papan yang seluruh permukaannya di tancapkan paku kemudian siswa memainkannya dengan menempelkan karet gelang pada paku tersebut sehingga membentuk sebuah bangun datar kemudian peneliti kembangkan menjadi papan *superdots* dimana papan tidak menggunakan paku tetapi menggunakan titik sebagai media dan spidol sebagai penghubungnya. Media pembelajaran ini menyajikan cara mudah mengingat bentuk-bentuk bidang datar dengan berlomba-lomba menuliskannya ke papan permainan. Bidang datar pada

permainan ini tidak dibatasi bentuknya, bisa berupa segitiga, persegi, persegi panjang, belah ketupat, layang-layang, jajargenjang maupun bentuk bidang datar lainnya. Media pembelajaran permainan *superdots* ini didesain sesuai dengan SK/KD pada kelas IV. Berikut desain awal media pembelajaran permainan *superdots*.

**Gambar 1.1**  
**Permainan *Superdots***

