

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak setiap manusia, dan merupakan kewajiban bagi manusia untuk mengikuti pendidikan. Berkaitan dengan hak dan kewajiban pendidikan bagi setiap manusia, di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 (Amandemen) Pasal 31 Ayat 1 yang menyatakan bahwa setiap warga negara Indonesia berhak mendapat pendidikan, selanjutnya dalam Ayat 2 juga disebutkan bahwa setiap warga negara Indonesia wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Manusia dengan adanya pendidikan, akan mampu mengembangkan pola pikir dan kemampuan yang dimiliki, sehingga bermanfaat bagi dirinya, masyarakat dan bangsa.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan, pengajaran yang layak tanpa terkecuali. Guru sebagai fasilitator harus memahami kebijakan pendidikan, menguasai berbagai keterampilan, keahlian agar dapat bekerja secara optimal dalam proses pembelajaran di sekolah.

Permendiknas No. 22 Th. 2006 sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran di Indonesia menjelaskan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar salah satunya bertujuan untuk memahami konsep matematika dan mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah secara tepat. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui pembelajaran matematika yang efektif. Pembelajaran matematika yang efektif dapat diwujudkan salah satunya melalui penggunaan alat peraga, atau media lainnya dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran matematika yang efektif, siswa akan memiliki pemahaman konsep matematika yang baik dan kemampuan pemecahan masalah secara efektif. Kemampuan inilah yang akan menyokong berkembangnya teknologi modern dalam kehidupan bermasyarakat.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Penyajian pembelajaran matematika yang menarik akan terus diikuti oleh siswa sehingga pembelajaran tersebut terkesan menyenangkan. Jika siswa tidak senang, pasti mereka tidak akan memperhatikan. Sehingga siswa akan menjadi pasif, jenuh, bosan, dan bersikap masa bodoh terhadap pelajaran tersebut.

Penggunaan media yang tepat dan sesuai pada pembelajaran matematika salah satu cara guru menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. Permasalahan yang sering terjadi dalam proses belajar mengajar di kelas IV SD Swasta Kartika 1-1 Medan dipengaruhi oleh faktor guru dan siswa. Faktor yang berasal dari guru adalah kurang kreatifnya guru dalam pemilihan media pembelajaran. Faktor berasal dari siswa adalah keterampilan hitung operasi perkalian yang masih rendah, pembelajaran yang masih berpusat pada guru.

Penjelasan diperoleh dari guru kelas IV yang mengatakan, salah satu kesulitan anak-anak dalam belajar matematika disebabkan karena kurangnya keterampilan operasi hitung perkalian bahkan untuk bilangan 1 – 100. Faktor yang berasal dari guru, yaitu guru masih belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran, kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional sehingga pembelajaran cenderung monoton karena pembelajaran berpusat pada guru.

Padahal paradigma pembelajaran dalam Sistem Pendidikan Nasional Indonesia mengandung arti bahwa peran guru adalah sebagai fasilitator, bukan sebagai aktor yang dominan di dalam kelas (Dananjaya 2013:29). Pembelajaran yang tidak disertai penggunaan media tidak sejalan dengan Permendiknas No. 22 Th. 2006. Dengan demikian, permasalahan yang terjadi pada pembelajaran matematika operasi hitung perkalian karena kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran harus segera dicarikan solusi yang tepat.

Pada masa saat sekarang ini proses belajar mengajar dari jenjang Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi dilaksanakan secara daring. Pembelajaran sistem daring dilaksanakan dikarenakan virus yang sedang melanda di Indonesia, sehingga berdampak pada pendidikan kita. Walaupun demikian, guru harus tetap berusaha untuk selalu kreatif dan terampil dalam menciptakan media pembelajaran yang asik dan menarik. Sehingga siswa tetap merasa berada dalam suasana kelas yang sebenarnya.

Media pembelajaran operasi hitung perkalian memiliki banyak variasi, salah satunya media permainan kartu. Permainan kartu pada pembelajaran matematika juga sudah sering digunakan di sekolah-sekolah di Indonesia namun

dengan bentuk kartu serta aturan permainan yang telah dimodifikasi, dan dua diantaranya dikenal istilah domino matematika (domat) dan *domi numbers*.

Sukmawarti (2014) mengadakan penelitian tentang penggunaan permainan kartu domino untuk meningkatkan keterampilan operasi operasi hitung pecahan bagi siswa SD Swasta PAB di Deli Serdang. Alasan penggunaan permainan kartu domino ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan siswa pada operasi operasi hitung pecahan. Dalam penelitian Sukmawarti ini, permainan kartu domino diujicobakan pada pembelajaran di kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu domino pada pembelajaran matematika memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar pada operasi operasi hitung pecahan.

Dalam hal ini peneliti menawarkan alternatif pemecahan masalah tersebut melalui pengembangan permainan *domi numbers* menjadi permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian. Dengan demikian, judul penelitian yang diajukan oleh peneliti adalah pengembangan permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian pada siswa kelas IV SD Swasta Kartika 1-1 Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Guru kurang terampil dalam pemanfaatan media pembelajaran.
2. Proses pembelajaran berpusat pada guru.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan ketidak tertarikannya dengan pelajaran.

4. Peserta didik gampang bosan dan gampang kehilangan fokusnya jika belajar dengan situasi yang tidak menarik perhatiannya.
5. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa.

1.3 Batasan Masalah

Dikarenakan banyaknya permasalahan yang teridentifikasi, maka peneliti membatasi permasalahan yang diteliti yaitu pengembangan permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran perkalian pada siswa kelas IV Sd Swasta Kartika 1-1 Medan.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah media pengembangan permainan *multiply cards* sebagai media pembelajara/n operasi hitung perkalian kelas IV SD Swasta Kartika 1-1 Medan ?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian kelas IV SD Swasta Kartika 1-1 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan pengembangan desain permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian kelas IV SD Swasta Kartika 1-1 Medan.

2. Menentukan kelayakan pengembangan permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian kelas IV SD Swasta Kartika 1-1 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengembangan permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian sebagai berikut :

Manfaat Teoretis

1. Memberikan tambahan wawasan bagi para guru tentang pengembangan permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian.
2. Sebagai referensi pada penelitian penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian.

Manfaat Praktis

1. Mengoptimalkan kualitas pembelajaran matematika
2. Meningkatkan kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.