

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah faktor utama yang menjadi hal terpenting dalam upaya menopang hidup sesuai dengan martabat manusia. Oleh sebab itu manusia butuh ilmu dan perlu belajar, karena dengan belajar manusia dapat mengembangkan beberapa aspek penting seperti minat dan bakat sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya (Koilmo et al., 2020, h.102). Menurut pendapat Annisa, (2022, h.7911) Secara umum Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses belajar untuk memperoleh suatu pengetahuan yang dapat terjadi sepanjang hayat dan dapat dilakukan kapanpun serta dimanapun. Sedangkan berdasarkan Undang-Undang mengenai Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, Menyatakan bahwa Pendidikan yaitu “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” .

Dalam sistem Pendidikan di Indonesia, peran guru sangatlah berkaitan dengan proses pembelajaran karena guru adalah penentu dalam proses pembelajaran (Setyawan et al., 2020, h. 571). Guru memiliki peran penting dalam mengelola kelas dan mengatur kenyamanan kelas, guru merupakan pemimpin pembelajaran yang memiliki tugas mendidik, melatih, dan mengajar (Munawir et al., 2022, h. 9). Menurut pendapat Sinaga & Mustika, (2023,h 197) Pembelajaran

tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menghubungkan antara banyaknya mata pelajaran dengan menggunakan tema, dalam pembelajaran tematik ini biasanya guru mengaitkan mata pelajaran dengan keadaan sekitar atau sehari-hari .

Menurut pendapat Imamuddin & Isnaniah(2023,h 15) matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting,mulai pendidikan anak usia dini hingga ke perguruan tinggi. Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran dan dituntut untuk aktif, kreatif dan terampil untuk mengembangkan potensi peserta didik terutama dibidang matematika. Hal tersebut dapat dilakukan dengan penggunaan media yang menarik pada saat mengajar (Yantik et al., 2022, h. 3421).

Media merupakan salah satu sarana dalam penyampaian informasi kepada penerima. Tujuan dari media pembelajaran yaitu sebagai sarana penyampaian materi kepada peserta didik supaya lebih mudah dipahami (P. H. Pradana & Gerhni, 2019,h. 26). *Flash card* merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran terutama matematika. *Flash card* adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang memiliki ukuran kecil dan mudah dibawa kemana-mana sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun (Wahyuni, 2020, h. 10).

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan di kelas V di Sekolah Dasar Negeri 140 Palembang, ditemukan konflik mengenai hambatan pada penerapan pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar dan ruang karena perlu menghafalkan rumus-rumus yang banyak membuat peserta didik menjadi bosan serta kesulitan karena hanya mengandalkan buku terutama buku tematik yang tidak leluasa untuk dibawa kemana-mana. Sehingga banyak peserta didik

yang kesulitan memahami materi tersebut. Berdasarkan permasalahan di atas, hasil belajar peserta didik masih begitu rendah, guru juga kurang mengembangkan pembelajaran terutama pada media yang sangat berpengaruh bagi peserta didik terutama pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Negeri 140 Palembang.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti melaksanakan suatu penelitian pengembangan media *flash card*, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Kartu *Flash Card* Terhadap Materi Bangun Datar Dan Ruang Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa” dan penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode R&D (*Reaserch & Development*) dan menggunakan model ADDIE, Alasan penulis memilih model ADDIE ini yaitu karena metode ini memiliki keunggulan yaitu memiliki tahapan kerja yang sistematis sehingga dapat menghasilkan produk yang valid, selain itu model ADDIE ini merupakan model yang sederhana.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media atau bahan ajar yang digunakan selama ini masih menggunakan buku tematik.
2. Hasil pembelajaran siswa masih rendah dan belum optimal terutama pada materi bangun datar dan ruang.
3. Guru di SDN 140 Palembang ini belum pernah menggunakan media pembelajaran *flash card* khususnya pada materi bangun datar dan ruang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan guna menghindari interperensi yang terlalu luas, maka penulis perlu membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan media *flash card* yang mana media ini berbentuk cetak, berisi materi bangun datar dan ruang.
- b. Mata pelajaran yang digunakan yaitu matematika.
- c. Media *flash card* ini digunakan untuk kelas V SDN 140 Palembang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan media kartu *Flash Card* terhadap materi bangun datar dan ruang untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa?
- b. Bagaimana kelayakan hasil pengembangan media kartu *Flash Card* terhadap materi bangun datar dan ruang untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa?
- c. Bagaimana Keefektifan hasil pengembangan media kartu *Flash Card* terhadap materi bangun datar dan ruang untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan media kartu *flash card* terhadap materi bangun datar dan ruang untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa.
- b. Untuk mengetahui kelayakan hasil pengembangan media kartu *flash card* terhadap materi bangun datar dan ruang untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa.
- c. Untuk mengetahui keefektifan hasil pengembangan media *flash card* terhadap materi bangun datar dan ruang untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

a. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai pengembangan ilmu khususnya dalam bidang Pendidikan dan diharapkan dapat menjadi manfaat yang lebih baik khususnya pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

b. Praktis

1) Bagi Siswa

Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menumbuhkan minat belajar dan juga mempermudah siswa dalam belajar melalui media *flash card* terutama pada pembelajaran matematika materi bangun datar dan ruang.

2) Bagi Guru

Sebagai acuan serta pertimbangan guru dalam pembuatan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa sebagai peningkatan hasil belajar siswa.

3) Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengenai media pembelajaran sebagai bekal mengajar dan juga bahan informasi untuk penelitian yang lebih lanjut.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran yang berbentuk kartu *lash card* pada materi bangun datar dan ruang, dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

- a. Produk yang akan dihasilkan adalah media pembelajaran berupa kartu *flash card* untuk siswa.
- b. Materi yang akan dikembangkan yaitu tentang rumus bangun datar dan ruang, dalam produk ini nantinya menghasilkan media pembelajaran berupa kartu *flash card*, gambar animasi, serta gambar pendukung lainnya.
- c. Bahan yang digunakan untuk pembuatan media *flash card* ini yaitu dengan menggunakan kertas *glossy*.
- d. Ukuran yang akan di gunakan untuk pembuatan media *flash card* ini yaitu 9 cm.
- e. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media *flash card* ini yaitu dengan menggunakan aplikasi *pics art*.