

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) Guru adalah seseorang yang pekerjaannya mengajar. Menurut Yestiani & Zahwa (2020) juga menjelaskan bahwa guru merupakan seorang pendidik yang digugu dan ditiru, dalam hal ini guru akan menjadi teladan bagi anak didiknya pada suatu pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan sebuah proses dalam membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia dan dapat berlaku dimanapun dan kapanpun, Suardi (2018).

Dalam menerapkan pembelajaran di sekolah yang baik maka diperlukan sistem pendidikan berkualitas. Menurut Hidayat Rahmat (2019). Pendidikan merupakan suatu usaha sadar serta terencana yang didalamnya berisi tentang memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik yang diharapkan dapat mencapai kedewasaannya dan mencapai tujuan sehingga peserta didik dapat dan mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri. Pendidikan adalah usaha sistematis yang memiliki tujuan untuk setiap manusia dapat mencapai suatu tahapan tertentu dalam kehidupannya yang berakhir dengan tercapainya kebahagiaan lahir dan batin.

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan adalah sebagai usaha sadar yang bertujuan untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dan setujuan dengan alam serta masyarakatnya. Pendidikan memiliki arti lain yaitu sebuah aktifitas yang didalamnya terdapat maksud dan tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh makhluk hidup khususnya manusia baik sebagai seorang manusia maupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya.

Dalam penyelenggaraan pendidikan itu sendiri tidak dapat terlepas dari tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan adalah salah satu aspek yang dianggap penting dalam proses pendidikan yang hendak dicapai. Menurut Maunah (2009) Pendidikan bertujuan menghasilkan perubahan yang diharapkan pada suatu individu atau peserta didik setelah mereka mengalami proses pendidikan, mulai dari tingkah laku individu dan kehidupan pribadinya serta kehidupan masyarakat yang berasal dari alam sekitarnya ditempat individu atau peserta didik tersebut hidup. Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan merupakan hal yang sangat penting dimana itu akan menjadi tolak ukur keberhasilan dari proses pendidikan yang berjalan pada setiap individu yang ada.

Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan penjelasan di atas, maka sebagai langkah awal dalam kegiatan pendidikan adalah menyiapkan perangkat yang diperlukan dalam proses pendidikan, salah satunya adalah kurikulum. Pengertian kurikulum menurut Masyakur (2019) dalam buku Teori dan Telaah Pengembangan Kurikulum menyampaikan bahwa kurikulum merupakan

seluruh program dan kehidupan dalam sekolah yakni segala pengalaman anak di bawah tanggung jawab sekolah, kurikulum tidak hanya mengikuti batas pelajaran, tetapi seluruh kehidupan yang ada di dalam kelas, hubungan sosial antara guru dan murid, metode mengajar, dan cara mengevaluasi juga termasuk dalam kurikulum. Selanjutnya Mariatul (2020) menganggap kurikulum tidak hanya sebatas pada mata pelajaran saja melainkan tentang bagaimana cara mempengaruhi siswa dan fungsi kurikulum yaitu sebagai alat perubahan yang terkait dengan pribadi siswa sehingga tujuan dari pendidikan itu sendiri dapat tercapai. Atas dasar beberapa pengertian di atas maka kurikulum dapat diartikan adalah sejumlah pengalaman siswa yang direncanakan, diarahkan, dan dipertanggung jawabkan oleh sekolah atau guru.

Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan di sekolah bagi pihak – pihak yang terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung seperti guru, kepala sekolah, pengawas, orang tua, masyarakat dan siswa itu sendiri. Seperti yang diketahui saat ini bahwa penerapan kurikulum yang digunakan pada sekolah yaitu kurikulum 2013 baik di SD, SMP dan SMA. Kurikulum 2013 khususnya pada sekolah dasar meliputi beberapa mata pelajaran yang dipadukan menjadi satu tema atau biasa disebut dengan tematik. Mata pelajaran tersebut meliputi Pendidikan Agama, PKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Seni dan Budaya, Penjas, Keterampilan dan Kejuruan dan Muatan Lokal, Sugiarti (2014).

Matematika merupakan disiplin ilmu yang dipelajari mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa matematika adalah disiplin ilmu yang sangat perlu dipelajari.

Dalam pelajaran matematika banyak sekali konsep-konsep pemahaman yang diperlukan untuk membantu penyelesaian permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan belajar matematika peserta didik akan dilatih untuk bisa berfikir kreatif, kritis, jujur dan dapat mengimplementasikan ilmu matematika dalam menyelesaikan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari maupun pada disiplin ilmu lainnya.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti dan pada saat melakukan Praktik Pengalaman Lapangan di SDN 008 Palembang pada kelas V materi Pecahan khususnya pada penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan, dihasilkan data nilai hasil belajar siswa bahwa hampir sebagian besar peserta didik banyak yang merasa kesulitan pada pelajaran matematika, sehingga mengakibatkan peserta didik tersebut menjadi kurang aktif saat menghadapi permasalahan serta hanya beberapa siswa yang berani untuk maju kedepan kelas menyelesaikan masalah yang diberikan. Kesulitan yang dialami peserta didik contohnya seperti kesulitan dalam memahami konsep dan masih banyak yang kebingungan cara memahami masalah yang ada pada matematika. Sehingga hasil belajar matematika menjadi masih rendah bahkan berada dibawah KKM.

Menurut Ardil, Mashadi, dan Sumardi (2017) menyampaikan bahwa langkah atau prosedur penetapan KKM yang di buat dan diikuti oleh satuan pendidikan dengan baik, benar dan sesuai dengan aturan dari prosedur penetapan KKM itu sendiri maka akan meningkatkan mutu dari sekolah tersebut. Dari praktik pengalaman lapangan yang peneliti lakukan di SDN 008 Palembang khususnya di kelas V materi pecahan KKM yang harus di tuntaskan oleh peserta didik adalah

bernilai 66. Namun dari permasalahan yang ditemukan banyak peserta didik pada saat melakukan penilaian harian yang dilaksanakan setiap hari sabtu belum bisa mencapai KKM yang ditargetkan. Dari 24 jumlah siswa yang ada di kelas V hanya ada beberapa siswa yang mencapai KKM pada saat melakukan tes atau penilaian harian. Hal ini menunjukkan banyak siswa lainnya belum bisa memahami dan menguasai pembelajaran pecahan tersebut dengan baik.

Pada praktik pengalaman lapangan yang dilakukan oleh peneliti ada beberapa faktor yang menyebabkan KKM siswa tersebut masih rendah, yaitu bisa berasal dari dalam diri siswa yang kurang minat dalam memahami materi atau kurangnya daya ingat dan konsentrasi siswa itu sendiri maupun faktor dari luar contohnya seperti kurang kreatifnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah, materi disampaikan dengan metode yang membosankan dan monoton, serta kurangnya alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan untuk dapat menstimulus minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran sekolah.

Pada dasarnya hal yang dibutuhkan oleh siswa agar proses pembelajaran di dalam kelas dapat berjalan dengan baik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dalam suatu pendidikan disekolah khususnya dikelas akan menjadi berhasil dan lebih berguna pada proses pembelajaran matematika sehingga hasil belajar matematika yang di dapat lebih meningkat dan menjadikan hubungan yang positif antara guru dengan siswa di lingkungan sekolah. Selain itu juga media dapat menumbuhkan proses pembelajaran dimana peserta didik mampu menyampaikan pendapatnya terkait materi yang nantinya disampaikan melalui media yang digunakan oleh guru.

Selain dari kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, setiap peserta didik tentunya memiliki karakteristik dan kebutuhan anak masing-masing khususnya pada sekolah dasar yang masih berada dibawah pengawasan belajar oleh guru dan orang tua. Menurut teori perkembangan anak, Mutia (2021) menyatakan bahwa karakter anak sekolah dasar yaitu masih dalam kategori senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan /memperagakan sesuatu secara langsung.

Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, siswa belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Dalam hal ini siswa membentuk konsep tentang angka, ruang, waktu, peran, moral dan sebagainya. Bagi anak SD penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan memberi contoh bagi orang dewasa. Maka dari itu guru hendaknya merancang model pembelajaran serta menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menemukan permasalahan yaitu pembelajaran yang dilakukan masih bersifat pasif karena minimnya sarana pembelajaran disekolah serta media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Selain itu dalam proses belajar siswa diharuskan pada kondisi yang menyenangkan agar siswa semangat dalam belajar khususnya belajar matematika. Oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa untuk digunakan

dalam pembelajaran di sekolah sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan digunakan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran.

Untuk mendapatkan hasil proses belajar yang baik dan berkualitas dalam upaya meningkatkan penguasaan dan pemahaman materi pembelajaran pada peserta didik maka seorang guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik. Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan pada mata pelajaran matematika yaitu media belajar *Rolling Ball Games*.

Maka dari itu peneliti bermaksud mengembangkan produk media pembelajaran *Rolling Ball Games* menggunakan bahan yang mudah ditemukan dan terjangkau. Dalam penelitian ini media pembelajaran menggunakan bahan yang kokoh sehingga dapat digunakan secara berulang oleh guru dengan tampilan yang menarik serta sesuai dengan materi yang ada di sekolah dasar. Dengan menggunakan media pembelajaran *Rolling Ball Games* dapat meningkatkan minat belajar dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Sehubungan dengan kebutuhan pembelajaran yang ada di sekolah saat ini salah satunya yaitu media pembelajaran menjadikan siswa lebih mudah dalam belajar dan mencerna materi yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran *Rolling Ball Games* adalah media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan matematika. Tujuan dari *Rolling Ball Games* ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Media *Rolling Ball Games* merupakan media yang cara mengerjakannya melalui pengembangan dari permainan bola dimana memiliki tujuan untuk merubah cara

berpikir siswa dalam belajar dan menjadikan pembelajaran tersebut menarik serta menyenangkan. Hal ini menjadi faktor pendorong bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran di SD dan mengemasnya dalam bentuk media dengan permainan yang menarik dan cocok untuk siswa sekolah dasar.

Penelitian yang menjadi rujukan dalam penelitian ini yaitu Azami, et al., (2021) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Rolling Ball* untuk Materi Fungsi dan Invers” yang menyatakan bahwa Penelitian ini menunjukkan keberhasilan dengan adanya tanggapan positif dari murid yang telah melakukan permainan pada media *Rolling Ball*. Media *Rolling Ball* dinilai membuat pembelajaran semakin menarik, aktif dan menyenangkan. Siswa juga merasakan belajar menggunakan media permainan ini membuat mereka dapat mempelajari, memahami dan memperdalam materi fungsi dan invers dengan cara menyenangkan.

Dengan demikian, pembelajaran di sekolah khususnya materi pecahan yang hanya menggunakan buku cetak saja harus ditingkatkan lagi. Salah satunya menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Materi pembelajaran disekolah dapat diajarkan dengan menggunakan media *Rolling Ball Games* yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berlandaskan pada penelitian sebelumnya, membuktikan bahwa *Rolling Ball Games* merupakan media yang efektif dalam meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran *Rolling Ball Games* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 008 Palembang.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya konsep pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan.
2. Rendahnya nilai hasil belajar atau KKM siswa pada materi pecahan.
3. Minimnya sarana pembelajaran disekolah serta media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.
4. Belum pernah dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa *Rolling Ball Games* tiga dimensi materi pecahan pada siswa kelas V SD Negeri 008 Palembang.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian, maka peneliti memberikan pembatasan masalah yang akan di teliti yaitu sebagai berikut:

1. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas V SD.
2. Pembatasan dibatasi oleh validasi ahli.
3. Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

1.4 Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Rolling Ball Games* pada siswa kelas V SD Negeri 008 Palembang yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Rolling Ball Games* pada siswa kelas V SD Negeri 008 Palembang yang praktis?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran *Rolling Ball Games* pada siswa kelas V SD Negeri 008 Palembang yang valid.
2. Menghasilkan produk media pembelajaran *Rolling Ball Games* pada siswa kelas V SD Negeri 008 Palembang yang praktis.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian yang baik ialah penelitian yang dapat memberikan manfaat bagi lingkungan sekitarnya. Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis. Berikut uraian manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini.

a) Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai acuan untuk kajian pendidikan selanjutnya dan menjadi inspirasi bagi kemajuan dunia pendidikan dasar.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan dan pengalaman berharga dengan mengetahui keadaan yang sebenarnya di lapangan sehingga dapat dibandingkan dengan teori yang diperoleh dalam perkuliahan.
2. Bagi guru kelas dan guru lainnya, dapat dijadikan referensi untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan cara yang menarik, terutama bagi guru kelas dan guru lainnya.
3. Bagi siswa, penelitian ini menerapkan metode ini untuk dapat meningkatkan pemahaman mata pelajaran sehingga nilai hasil belajar siswa mencapai KKM dalam pembelajaran.
4. Bagi sekolah, kegiatan penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi tambahan dan materi gaya belajar, mengajar, dan melatih guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam menyajikan pembelajaran Matematika.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Rolling Ball Games* pada siswa kelas V SD Negeri 008 Palembang. Spesifikasi produk yang diharapkan terdapat beberapa bagian yang terdiri dari Judul, Papan Permainan, dan Pertanyaan dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Judul

Judul dalam produk *Rolling ball* ini adalah “Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan”.

2. Papan Permainan

- a. Media pembelajaran *Rolling Ball* ini terbuat dari triplek/papan yang berbentuk balok dengan panjang 60cm, lebar 50cm, dan tinggi 40cm.
- b. Pada media pembelajaran *Rolling Ball* ini disajikan papan datar yang diberi paku dan beberapa gelas dibagian bawahnya yang berisi pertanyaan
- c. Selanjutnya juga terdapat bola kecil yang nantinya digunakan untuk memulai permainan menggunakan media *Rolling Ball* ini untuk menentukan soal yang akan mereka kerjakan.

3. Pertanyaan

Pertanyaan yang digunakan pada media ini sesuai dengan materi pada penelitian yang akan dilakukan yaitu penjumlahan dan pengurangan pecahan pada kelas V SD.

Pengembangan media *Rolling Ball Games* dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Langkah – langkah pembuatan produk media *Rolling Ball Games* yang di hasilkan yaitu:

- a. Mengumpulkan sumber-sumber materi soal pecahan.
- b. Membuat rancangan papan *Rolling Ball Games*.
- c. Mendesain papan *Rolling Ball games*.
- d. Melakukan uji validasi yaitu validasi materi, validasi media, dan validasi desain.