

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum, secara sederhana, adalah pedoman untuk penyelenggaraan pendidikan (Angga et al., 2022). Kurikulum merdeka didefinisikan sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, santai, tenang, bebas tekanan, bebas stres, serta menampilkan bakat siswa (Nikmatin Mabsutsah & Yushardi, 2022). Kemandirian peserta didik menjadi salah satu konsep yang diupayakan pada kurikulum merdeka belajar. Sehingga siswa tidak bergantung pada penjelasan detail dari guru dalam setiap materi, melainkan dapat menciptakan kegiatan belajarnya sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kurikulum merdeka tidak membatasi konsep pembelajaran di sekolah dan di luar sekolah, tetapi lebih mengedepankan kreativitas guru dan siswa. Menurut (Bahri, 2023) proses pembelajaran dalam kurikulum merdeka belajar disesuaikan dengan kebutuhan siswa (*student center*). Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi siswa dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat, dan karakteristik siswa, sarana belajar siswa yang memadai, tersedianya berbagai sumber belajar dan media yang menarik dan mendorong siswa untuk belajar, dan lain-lain. Proses penyampaian materi ajar dilakukan menggunakan media yang disesuaikan dengan materi ajar. Adanya media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar tersebut membawa perubahan dalam proses belajar.

Media pembelajaran merupakan media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mudah memahami pelajaran yang diberikan. Menurut (Yuliani H & Winata, 2017) kurangnya pemanfaatan media pembelajaran akan menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa. Media pembelajaran mampu mendukung guru dalam menyajikan materi kepada siswa (Wulandari et al., 2023). Keahlian seorang guru sangat diperlukan dalam pemilihan media pembelajaran untuk mendukung aktivitas pembelajaran disesuaikan dengan keadaan atau kondisi siswa. Penentuan media yang cocok bisa membangkitkan antusias, aktif, keikutsertaan siswa dalam belajar. Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya sebagai sarana untuk mengkomunikasikan isi materi, tetapi media pembelajaran bisa menarik minat, ketertarikan siswa dalam belajar, memperlancar aktivitas di kelas, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

Salah satu pelajaran akademis yang diajarkan yaitu pelajaran matematika. Matematika merupakan subjek yang wajib diajarkan di seluruh tingkat pendidikan. Matematika bertujuan untuk mengajarkan siswa berfikir secara logis, kreatif, kritis serta dapat memecahkan permasalahan sehari-hari (Sopiah et al., 2020). Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan dasar bagi siswa untuk menerima konsep-konsep matematika secara benar. Oleh karena itu pembelajaran matematika di sekolah dasar harus berjalan optimal agar mencapai tujuan pembelajaran.

Karakteristik anak di usia Sekolah Dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya di tingkat Sekolah Dasar yaitu Karakteristik pertama anak SD adalah senang bermain. Karakteristik ini

menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan untuk kelas rendah. Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Karakteristik yang ketiga dari anak usia SD adalah anak senang bekerja dalam kelompok. Dari pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi. Karakteristik yang keempat anak SD adalah senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di SDN Gadingkulon 01 Dau kelas 1, peserta didik memiliki kendala pada mata pelajaran matematika yaitu materi geometri. Peserta didik mengalami kesulitan mengenal dan mengingat nama bangun datar dan bangun ruang, serta peserta didik kesulitan mengetahui dan menghitung sisi dan titik sudut bangun datar dan bangun ruang. Selain itu diperoleh data bahwa pada materi geometri peserta didik sebanyak 61,9% memiliki rata rata nilai 40 sampai 0, sedangkan nilai KKM pada mata pelajaran matematika yaitu 70. Selain itu di dalam capaian pembelajaran kurikulum merdeka matematika fase A kelas 1 pada elemen geometri peserta didik dapat mengenal berbagai bangun datar dan bangun ruang. Sehingga menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan pada materi geometri. Serta di peroleh data juga pada saat proses pembelajaran geometri peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran karena banyaknya peserta didik yang main sendiri, berbicara sendiri atau sibuk berbicara sendiri dengan teman sebangkunya ketika guru sedang menjelaskan didepan kelas. Pada saat proses pembelajaran juga peserta didik hanya diminta untuk memegang langsung bangun datar yang

ada di dalam ruang kelas tersebut contohnya seperti bingkai foto, selanjutnya peserta didik menghitung berapa jumlah sisi dan berapa jumlah titik sudut yang ada pada bangun datar tersebut. Namun ternyata pada saat proses pembelajaran tersebut peserta didik tidak memperhatikan apa yang di perintahkan oleh gurunya dan ramai sendiri. Sehingga pembelajaran kurang optimal yang menyebabkan hasil belajar peserta didik masih rendah dan peserta didik kurang aktif mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan karakteristik siswa kelas 1 yang aktif dan cenderung suka bermain, salah satu media yang cocok dengan karakteristik siswa ini adalah media permainan. Dengan media permainan ini diharapkan siswa merasa senang saat menggunakan media permainan dan terhibur. Selain itu media permainan dapat memberikan pengalaman dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Menurut (Sabani, 2019) berkata bahwa pada masa usia sekolah dasar, sesuai dengan perkembangannya mereka memiliki karakteristik yang unik senang “bermain”. Permainan yang sering dilakukan oleh peserta didik kelas 1 ialah permainan ular tangga. Berdasarkan uraian tersebut, analisis kebutuhan bermaksud mengembangkan media permainan edukatif berbentuk ular tangga agar memudahkan siswa dalam belajar matematika pada materi geometri bangun datar dan ruang .

Media ular tangga secara umum dapat diberikan untuk anak usia 5 sampai dengan 9 tahun (Baiquni, 2016) . Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Menurut Melsi dalam (Setiawati et al., 2019) kelebihan permainan ular tangga yaitu melatih kerjasama , memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang

menyenangkan dan mengasyikan, media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan, dapat meningkatkan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran ini, dan media ini sangat disenangi oleh anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan full colour. Sedangkan kekurangan dalam permainan ular tangga yaitu membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran, jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain, penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak, dan kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.

Penelitian sebelumnya mengenai ular tangga pop up box telah dilakukan oleh Fatimah Dwi Utari (2021), menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga pop up box siswa merasa senang dan terus bermain. Hasil belajar yang didapat siswa melalui media tersebut yaitu mendapatkan hasil kategori sangat baik sehingga melalui media tersebut dapat disimpulkan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian tersebut, media pembelajarannya hanya berupa papan ular tangga biasa yang dikemas ke dalam pop up box.

Berdasarkan uraian di atas, dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa Ular Tangga Pop Up, yaitu permainan ular tangga yang diinovasi berbentuk pop up pada papan permainannya. Permainan ular tangga ini terdiri dari kotak – kotak yang berisikan angka dimasing – masing kotaknya dan di beberapa kotak digambar tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lainnya. Pada papan permainan tersebut juga dilengkapi dengan adanya kotak yang akan menampilkan bentuk pop up ketika

dibuka.

Proses pembelajaran menggunakan media berupa ular tangga pop up diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik melalui gambar tiga dimensi yang disajikan. Selain itu, proses pembelajaran dengan media Pop Up Book dipandang dapat memberikan kesan yang dapat menarik perhatian peserta didik dan di pandang dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik (Karisma, 2020). Sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Uraian latar belakang dan analisis kebutuhan yang telah dijelaskan diatas maka peneliti akan mengembangkan sebuah media Ular Tangga Pop Up Materi Bangun Datar. Tujuan pembuatan media tersebut agar dapat menarik siswa supaya pembelajaran lebih efektif. Dengan itu agar memudahkan siswa dalam belajar matematika pada materi geometri bangun datar dan ruang .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan analisis kebutuhan maka rumusan masalah yang diketahui, bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga pop up materi bangun datar mata pelajaran matematika kelas 1 di sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang mengacu pada latar belakang diatas maka tujuan penelitian ini, untuk menghasilkan produk media pembelajaran ular tangga pop up materi bangun datar mata pelajaran matematika kelas 1 di sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

a. Konten

Elemen : Geometri

Tabel 1.1 Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator
Pada akhir Fase A, peserta didik dapat mengenal berbagai bangun datar (segitiga, segiempat, segibanyak, lingkaran) dan bangun ruang (balok, kubus, kerucut, dan bola). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) suatu bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak). Peserta didik juga dapat menentukan posisi benda terhadap benda lain (kanan, kiri, depan belakang).	Peserta didik dapat mengenal berbagai bangun datar (segitiga, segiempat, segibanyak, lingkaran) dan bangun ruang (balok, kubus, kerucut, dan bola).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengenal macam macam bangun datar (C1) 2. Peserta didik dapat menjelaskan macam macam bangun datar (C2) 3. Peserta didik dapat menganalisis sifat sifat bangun datar (C4) 4. Peserta didik dapat mendemonstrasikan sifat sifat bangun datar (P2)

b. Konstruksi

Media ular tangga didesain menggunakan aplikasi *Canva*. Media ular tangga ini terbuat dari kayu dengan ukuran 60 cm x 60 cm/ Dan dilapisi kertas sebagai tempat untuk menulis materi dan soal. Media ular tangga ini terdiri dari judul dan 25 kotak ular tangga yang didesain dengan keterpaduan warna yang menarik. Pada setiap kotak ular tangga memiliki ukuran 5 cm x 5 cm. Permainan ular tangga ini terdiri dari kotak – kotak yang berisikan angka dimasing – masing kotaknya dan dibeberapa kotak digambar tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lainnya. Setiap kotak memiliki pop up yang jika dibuka maka akan muncul materi dan soal yang berbentuk 3 dimensi. Soal dan kegiatan berada di bagian 17 kotak terakhir, dan 8 kotak lainnya berisi materi.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Permasalahan yang terjadi pada SDN Gadingkulon 01 Dau adalah peserta didik mengalami kesulitan mengenal dan mengingat nama bangun datar dan ruang, serta peserta didik kesulitan mengetahui dan menghitung sisi dan titik sudut bangun datar dan ruang. Hal itu disebabkan karena pada saat proses pembelajaran geometri peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran karena banyaknya peserta didik yang main sendiri, berbicara sendiri atau sibuk berbicara sendiri dengan teman sebangkunya ketika guru sedang menjelaskan didepan kelas. Maka dari itu pentingnya dikembangkan suatu produk yang dapat mengatasi masalah tersebut seperti media pembelajaran, salah satunya adalah Ular Tangga Pop Up Materi Bangun Datar.

Pentingnya penelitian dan pengembangan :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini berpotensi memberikan sumbangsih pengetahuan pada pendidikan terutama pendidikan guru sekolah dasar, yang nantinya menjadi guru yang mampu membantu siswa meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.
- b. Sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut terkait pengembangan media, seperti media konkrit.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Melalui pengembangan media Ular Tangga Pop Up diharapkan siswa mampu meningkatkan semangat belajar dalam pembelajaran matematika materi geometri khususnya pada kelas 1 Sekolah Dasar.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini tidak hanya terfokus pada peserta didik maupun pendidik. Penelitian ini juga bermanfaat bagi sekolah untuk memberikan kontribusi dalam perbaikan sistem pembelajaran khususnya dalam penggunaan media pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Melalui media Ular Tangga Pop Up diharapkan mampu memberikan dampak positif dan memberikan pengalaman bagi peneliti yang terlibat dalam pengembangan dan penggunaan media selama pembelajaran di kelas.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

a. Asumsi penelitian dan pengembangan

1. SDN Gadingkulon 01 Dau sudah menggunakan kurikulum merdeka.
2. Peserta didik mampu mengenal bentuk benda
3. Peserta didik mampu melakukan permainan ular tangga.
4. Peserta didik mampu memahami aturan.

b. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

1. Media Ular Tangga Pop Up Bangun Datar dapat digunakan hanya pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.
2. Media Ular Tangga Pop Up Bangun Datar ini hanya dapat digunakan pada kelas 1 SDN Gadingkulon 01 Dau.
3. Uji coba dilakukan di SDN Gadingkulon 01 Dau, Jika SD lain ingin mengimplementasikan harus memiliki karakteristik yang sama.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan istilah yang terkait dengan judul.

1. Media pembelajaran adalah alat atau sarana dalam menyampaikan materi yang diberikan guru untuk disampaikan kepada peserta didik.
2. Permainan ular tangga adalah permainan pesan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil didalamnya ada angka dan di beberapa kotak digambarkan sejumlah “tangga” atau “ ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya.
3. Pop Up adalah sebuah gambar yang didalamnya mengandung unsur 3 dimensi ketika halaman dibuka.
4. Ular Tangga Pop Up adalah permainan ular tangga yang di setiap kotak ular tangga berbentuk pop up.
5. Matematika adalah bidang ilmu, yang mencakup studi tentang topik-topik seperti bilangan, rumus dan struktur terkait, bangun dan ruang tempat mereka berada, dan besaran serta perubahannya.