

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wujud dari tujuan pembangunan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki tujuan untuk mengubah kepribadian seseorang untuk menjadi lebih baik. Dunia pendidikan mempunyai banyak bidang mata pelajaran yang harus dipelajari, salah satu contoh yaitu Matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang memegang posisi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar yang dibentuk oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas imajinasi berpikir peserta didik dengan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang maksimal dan efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik saat proses belajar mengajar secara aktif (Danoebroto & Wulandari, 2013).

Lembaga pendidikan berupaya untuk memperbaiki sistem dan struktur pendidikan. Hal ini dilakukan adanya tuntunan perkembangan zaman dan penyesuaian dalam pencapaian tujuan pendidikan. Seperti halnya pergantian kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan konsep dasar belajar yang dilakukan di luar kelas atau disebut outdoor, sehingga peserta didik lebih aktif dan mempunyai kesempatan yang lebih untuk berkolaborasi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Malikah et al., 2022).

Dalam penerapan kurikulum peserta didik lebih aktif dari guru untuk memberi kesempatan untuk meningkatkan kekreatifitas imajinasi peserta didik dalam memperoleh pembelajaran. Tentu dalam penerapan kurikulum merdeka terdapat kendala dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam penerapan kurikulum merdeka pendidik dapat menggunakan penunjang keberhasilan pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran (Istiqlal, 2017).

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan informasi yang berisi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam proses pembelajaran diperlukan media untuk penyampaian informasi pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini perlu adanya penjabaran materi untuk menuangkan pesan-pesan dalam simbol-simbol komunikasi baik secara verbal atau nonverbal (Budiman, 2016). Tujuan media pembelajaran digunakan sebagai penunjang untuk mempermudah peserta didik di kelas yang sesuai materi pembelajaran. Jadi, untuk memperjelas dan menyamakan pemikiran antar peserta didik yaitu dengan menggunakan media. Media pembelajaran akan memberikan efek positif melalui pembelajaran langsung untuk keberhasilan peserta didik dalam belajar. Adapun beberapa bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai salah satunya yaitu media visual.

Media visual merupakan media yang menggunakan indra penglihatan sebagai perantara dalam penyampaian informasi pada media. Media visual juga dibagi menjadi dua bagian yaitu dua dimensi dan tiga dimensi, salah satu media yang digunakan peneliti yaitu media tiga dimensi yang penyajiannya tidak abstrak akan tetapi wujud benda yang konkret (Ardiana et al., 2020:8). Media pembelajaran yang baik yaitu mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tujuan

penggunaan media dalam mencapai keberhasilan, dan dapat merangsang ingatan peserta didik dalam mendapatkan informasi (Istiqlal, 2017).

Berdasarkan hasil pengamatan yang disampaikan oleh salah satu guru kelas I SDN Pendem 01 pada tanggal Rabu, 27 Agustus 2023 dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran matematika beberapa peserta didik yang masih merasa kesulitan dalam menjumlahkan. Faktor media pembelajaran yang mempengaruhi siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal penjumlahan. Adapun media yang ada di sekolah ini adalah media yang terbuat dari bahan bekas gelas plastik salah satunya yaitu tutup botol. Oleh karena itu, peserta didik tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik masih banyak yang asik bermain sendiri dengan temannya yang menimbulkan keriuhan dalam kelas, maka untuk menarik perhatian peserta didik dan proses pembelajaran menyenangkan apabila guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lebih bervariasi.

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran maka dibutuhkan media pembelajaran dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam keberhasilan pembelajaran. Terbentuknya pembelajaran yang bermakna, maka diperlukan media pembelajaran. Untuk itu peneliti berinisiatif menciptakan media yang sesuai materi pelajaran berhitung penjumlahan yaitu media pembelajaran Pohon Pintar (POPI).

Pengembangan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik memahami konsep pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Kedudukan media pembelajaran sangat berpengaruh penting dan sejajar dengan metode pembelajaran. Maka dari itu peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran Pohon Pintar. Media

pembelajaran Pohon Pintar adalah media visual tiga dimensi yang berbentuk bagan pohon, di mana batang dan rantingnya terdapat materi pembelajaran yang saling berkaitan. Media Pohon Pintar digunakan dengan cara permainan secara berkelompok atau individu.

Permainan Pohon Pintar merupakan salah satu media visual yang dirancang untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS materi Matematika. Media ini dinamakan pohon pintar karena berbentuk seperti pohon yang memiliki batang, daun, dan buah. Dalam pohon pintar memiliki daun yang berisi angka soal yang nantinya media pohon pintar digunakan sebagai alat permainan tersebut. Tujuan dari pembuatan media pohon pintar adalah untuk menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru. Tentunya dengan memberikan inovasi-inovasi yang dapat menarik perhatian dan semangat belajar peserta didik (Isnaini et al., 2018).

Kelebihan dari media pembelajaran pohon pintar adalah terdapat materi pembelajaran yang mencakup semua materi kompetensi dasar dalam penjumlahan dan meliputi pokok bahasan dalam mata pelajaran. Media Pohon Pintar dapat bertahan lama, sehingga dapat digunakan berulang-ulang. Media pembelajaran Pohon Pintar sudah didesain semaksimal mungkin agar dapat menarik minat belajar peserta didik. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran Pohon Pintar, peserta didik dapat turut aktif selama pembelajaran berlangsung, serta memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan baik dan pada lingkungan sekitar (Isnaini et al., 2018). Cara penggunaan media pohon pintar yaitu mengkocok dadu untuk menentukan soal kemudian menggantung buah sesuai dengan soal setelah itu menghitung hasilnya dengan menghitung buahnya yang sudah di gantung di pohon.

Pertanyaan sudah terjawab siswa mencari buah yang ada tulisan angka sesuai dengan hasilnya dan di gantung di bagian akarnya. Penggunaan media pohon pintar dapat menarik minat peserta didik dan memudahkan dalam materi operasi hitung.

Sebagai acuan dalam melakukan pengembangan media Pohon Pintar, maka peneliti telah melakukan kajian terkait penelitian yang relevan. Adapun penelitian yang sejalan dengan pengembangan media pembelajaran Pohon Pintar Yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Materi Penjumlahan Pada Kelas I SDN 52 Parupuk Tabing” oleh Syafni Gustina Sari, Ambiyar, Ishak Aziz, Citra Leffega. Dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran pohon pintar pada materi penjumlahan sangat efektif. Hal ini dibuktikan pada tingkat kelayakan validator para ahli dengan tampilan dan penggunaan yang memperoleh rata-rata validitas sebesar 85,5% dengan kriteria valid, Hal tersebut menunjukkan bahwa media sudah memenuhi penyajian media dengan bahan yang tidak berbahaya dan mudah didapatkan serta komponen yang dibuat dalam media seperti angka, simbol dan pemilihan warna sudah baik dan menarik. Hasil validasi ahli media dapat disimpulkan bahwa media memperoleh rata-rata 85,5% dengan kriteria valid. Berdasarkan hasil validitas media diatas, media pembelajaran yang dikembangkan telah dapat dijadikan sebagai dalam proses pembelajaran (Sari et al., 2020).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran Pohon Pintar (POPI) yang bisa membantu dan memotivasi guru untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang efektif, terutama pada materi Penjumlahan. Pembelajaran IPAS yang berfokus pada pelajaran Matematika, untuk itu peneliti menarik judul penelitian pengembangan, dengan judul:

“Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar (POPI) pada Materi Penjumlahan Kelas I SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan penelitian pengembangan ini adalah “bagaimana pengembangan media pembelajaran Pohon Pintar (POPI) pada materi penjumlahan kelas 1 SD?”.

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan di atas maka tujuan penelitian pengembangan yang ingin dicapai adalah untuk meningkatkan pemahaman materi penjumlahan pada kelas I Sekolah Dasar dengan menggunakan media Pohon Pintar (POPI).

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Untuk karakteristik produk yang akan dikembangkan agar menghasilkan media yang menarik dan bermanfaat bagi peserta didik dalam proses pembelajaran maka seperti ini rancangan media pembelajaran Pohon Pintar (POPI):

1. Dilihat dari konten (isi)
 - a. Capaian Pembelajaran (CP)

Fase A

Elemen : Bilangan

Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100, termasuk melakukan komposisi (Menyusun) dan (Mengurangi) bilangan tersebut. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 20, dan dapat memahami pecahan setengah dan seperempat. Mereka

dapat membandingkan panjang, berat, dan durasi waktu, serta mengestimasi panjang menggunakan satuan tidak baku.

b. Tujuan Pembelajaran (TP)

Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan bilangan cacah sampai 20 dengan menggunakan benda-benda konkret.

c. Indikator

- 1) Peserta didik dapat menunjukkan operasi penjumlahan bilangan cacah sampai 20 dengan menggunakan benda-benda konkret (C1)
- 2) Peserta didik dapat menghitung operasi penjumlahan pada bilangan cacah sampai 20 dengan menggunakan benda-benda konkret (C2)
- 3) Peserta didik dapat menguraikan operasi penjumlahan pada bilangan cacah sampai 20 dengan menggunakan benda-benda konkret (C3)
- 4) Peserta didik dapat menyimpulkan operasi penjumlahan pada bilangan cacah sampai 20 dengan menggunakan benda-benda konkret (C5)

1. Dilihat dari konstruk (tampilan)

Media pohon pintar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini merupakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran siswa kelas 1. Media Pohon Pintar (POPI) ini dirancang sesuai dengan materi pembelajaran kurikulum merdeka yang berfokus pada muatan pembelajaran matematika pada kelas 1 yaitu penjumlahan. Media Pohon Pintar (POPI) ini tujuannya bermain sambil belajar, sehingga dapat menumbuhkan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Dalam media Pohon Pintar (POPI) ini pemain harus mengkokok satu dadu pertama kemudian mengkokok satu dadu lagi, selanjutnya buah yang sudah menepel di daun pohon diambil dan dimasukkan ke dalam kotak kayu sesuai

dengan jumlah kedua angka dadu dan yang terakhir dijumlahkan. Konsep seperti inilah menjadikan siswa aktif dari permainan pohon pintar tersebut. Media Pohon Pintar (POPI) ini terbuat dari bahan triplek/kayu. Bentuknya seperti pohon pada umumnya yang bisa berdiri tegak dan pada bagian batang terdapat 2 buah kotak A dan B untuk buah kemudian di bawahnya terdapat triplek angka tarik. Rincian spesifikasi produk Pohon Pintar (POPI) pada pembelajaran penjumlahan sebagai berikut:

1. Media Pohon Pintar terdiri dari beberapa komponen yaitu:

a. Daun pohon/Batang

Daun pohon /Batang dasarnya menggunakan papan triplek dan kayu untuk menopong bagian belakang pohon agar bisa berdiri tegak.

b. Dadu

Dadu terbuat dari bahan kayu yang warna merah dengan bentuk yang kokoh dengan ukuran 70 mm.

c. Triplek Angka Tarik

Triplek Angka Tarik berfungsi sebagai penentu hasil penjumlahan dengan ukuran 50x5 cm.

d. Magnet Buah

Magnet buah sebagai poin yang akan dijumlahkan, magnet buah terbuat dari magnet hitam dengan ketebalan 3mm yang berlapis gambar atau bentuk buah.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Penelitian pengembangan ini penting terhadap peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 SD pada materi penjumlahan. Pada pembelajaran matematika biasanya peserta didik cenderung lebih bosan jika melihat media yang kurang menarik dan dengan mengembangkan alat permainan edukasi ini peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan memotivasi diri dalam pelajaran matematika.

Penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran materi penjumlahan sebagai media pembelajaran yang tergolong kurang menarik. Selain itu kurangnya minat dan motivasi peserta didik sehingga menjadikan kesenjangan peserta didik yang pasif. Melalui media pengembangan Pohon Pintar (POPI) pembelajaran yang memuat materi Penjumlahan mampu membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari pelajaran matematika dengan muatan materi Penjumlahan. Pengalaman pengetahuan peserta didik yang melibatkan emosional, sehingga dapat dilakukan dalam kegiatan yang menyenangkan dengan tantangan yang mendorong kreativitas dan kemandirian peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan media Pohon Pintar (POPI) adalah sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dari pohon triplek dan dadu yang menjadi alat pembelajaran edukatif pada materi penjumlahan.

1. Asumsi Pengembangan

- a. SDN Pendem 01 Batu sudah menggunakan kurikulum merdeka
- b. Peserta didik mampu mengenali angka 1 sampai 20

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran Pohon Pintar (POPI) ini terbatas hanya untuk materi Matematika.
- b. Media Pohon Pintar (POPI) ini hanya digunakan pada kelas I Sekolah Dasar.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian pengembangan pembelajaran :

1. Pengembangan media merupakan cara yang diperoleh peneliti untuk mengembangkan suatu produk bahan ajar atau menyempurnakan produk bahan ajar yang sudah ada untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
2. Media Pohon Pintar (POPI) merupakan media pembelajaran yang dibuat dari triplek yang menyerupai pohon pada umumnya dan terdapat buah yang bergantung digunakan untuk materi penjumlahan.
3. Penjumlahan merupakan proses menambahkan 1 angka atau lebih dengan menggunakan simbol penjumlahan (+).