

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu upaya pembelajaran yang dilakukan dalam mengatasi kebodohan dan kemiskinan di suatu negara. Pendidikan dapat dikatakan suatu hal yang utama dalam mencapai kesuksesan masa depan suatu generasi yang akan membangun suatu bangsa. Pendidikan tidak luput dari kehidupan suatu individu maupun suatu kelompok manusia. Dalam melakukan suatu pembelajaran seorang pendidik membutuhkan bahan ajar dan alat peraga dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut agar pendidik dapat merealisasikan pendidikan dengan sukses. Menurut Gagne (dalam Ruhimat, T. Dkk. 2016, hlm.124) adalah suatu proses dimana suatu individu mengalami perubahan perilaku sebagai akibat dari suatu pengalaman. Belajar merupakan serangkaian proses kegiatan yang dialami suatu individu dengan melalui interaksi dengan lingkungan baik dari dalam maupun dari luar diri sendiri yang berlangsung sepanjang masa. Menurut Slameto. (2013, hlm. 2), Belajar adalah sebuah proses yang terdapat usaha yang dilakukan oleh individu dalam mencapai suatu perubahan karakter yang baru dari berbagai aspek dari hasil pengalaman. Aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan dilingkungan tertentu baik secara formal maupun nonformal, seperti sekoah, bimbingan belajar ataupun lingkungan sekitar.

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau tenaga pendidik untuk membelajarkan siswa. (Ruhimat, T. Dkk. 2016, hlm. 128). Dalam arti lain pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar sehingga dengan belajar dan pembelajaran seorang peserta didik dapat memahami pelajaran yang akan diberikan kepadanya. Tujuan dalam belajar yaitu supaya suatu individu mencapai suatu perubahan baik pengetahuan maupun tingkah laku yang lebih baik dari berbagai aspek melalui pengalaman dalam interaksi di lingkungan sekitarnya. Dengan adanya proses belajar ini, seseorang yang tidak mengerti menjadi mengerti dan yang

tidaktahu menjadi tahu. Untuk mencapai tujuan tersebut guru sangat berperan penting. Guru harus dapat mengkonstruksi pemahaman siswa dengan mengaitkan pengetahuan dan pengalaman interaksi siswa dengan dunia sekitarnya. Pengetahuan yang diperoleh siswa berpengaruh langsung dan tidak langsung saat proses pembelajaran, maka dari itu guru harus benar-benar memahami dan menguasai konsep-konsep materi pembelajaran yang diberikan. Guru diharapkan dapat membangkitkan minat belajar, membimbing, memfasilitasi siswa dalam proses belajar agar siswa mendapat pemahaman yang tepat dan benar terhadap pembelajaran yang akan diberikan.

Menurut Soedjadi, (1999: 138) Matematika adalah salah satu ilmu dasar, baik dari aspek terapannya maupun aspek penalarannya memiliki peranan dalam upaya menguasai ilmu dan teknologi. Oleh karena itu, sampai batas tertentu matematika penting dipelajari oleh setiap orang di dunia ini, baik dari cara berfikirnya maupun penerapannya. Matematika merupakan ilmu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan induk dari semua disiplin ilmu. Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki peran penting dalam segala aspek kehidupan. Maka dari itu matematika memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Pada hakikatnya pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada anak didik dengan melibatkan pengembangan pola berpikir siswa dalam memahami atau memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa memperoleh kompetensi matematika serta mendukung disiplin ilmu lainnya yang telah disesuaikan dengan tahap pikir anak.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. (Tegeh dan Kirna, 2010) mengemukakan bahwa penentuan penelitian model ADDIE berdasarkan atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada dasar teoretis gambaran pembelajaran. Penentuan model ini dilandaskan atas suatu pertimbangan yakni model ADDIE dikembangkan

dengan tersistematis dan berdasar pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini diurutkan dengan terprogram menggunakan susunan-susunan kegiatan yang secara sistematis untuk upaya penyelesaian masalah belajar yang tidak terlepas dengan media belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pada umumnya pembelajaran matematika di sekolah dasar berkaitan dengan karakteristik anak. Oleh sebab itu dalam melakukan proses belajar mengajar guru dapat memperhatikan dan menyesuaikan karakteristik matematika dengan karakteristik anak supaya disaat guru menyampaikan pemahaman konsep matematika kepada peserta didik dapat diterima dengan baik.

Dari hasil pengamatan peneliti di lapangan, ditemukan kenyataan bahwa siswa tidak terlalu aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan masih kurang dalam mengatasi masalah keaktifan siswa dalam mempelajari bangun datar. Masalah lain yang sering ditemukan disekolah adalah masih adanya guru yang tidak menggunakan media ajar dalam menerapkan pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh dalam kesuksesan belajar siswa. Sebagian besar pendidik menghadapi kesulitan saat membuat bahan ajar, baik itu terjadi dari dalam diri maupun luar diri guru tersebut. Contoh dari dalam yaitu kurangnya ide-ide atau pengetahuan guru terhadap kreativitas pembuatan media ajar, sedangkan dari luar yaitu keterbatasan bahan dan alat ajar yang akan digunakan dalam membuat media pembelajaran. Seorang guru harus mampu mengembangkan media ajar yang menarik agar mendukung kesuksesan belajar siswa baik itu memanfaatkan permainan dalam kehidupan sehari-hari yang dimodifikasi menjadi suatu bahan ajar. Guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan mengembangkan metode baru yang inventif dalam mengajar matematika (Ariska, 2018: 84).

Guru membutuhkan media yang bisa meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari materi bangun datar. Selain itu, belum ada media kartu domino pada materi bangun ruang di sekolah dasar. Ada beberapa hal yang menyebabkan siswa tidak terlalu aktif dalam pembelajaran, misalnya takut

untuk mengemukakan pendapat atau jawaban. Walaupun ada siswa yang bisa, tetapi ia tidak percaya diri dan malu untuk mengemukakannya. Siswa juga terkadang tidak yakin dengan jawabannya sendiri. Hasil wawancara ini diperkuat dengan apa yang telah dikemukakan oleh Nugraheni (2017) yang mengatakan bahwa salah satu disiplin ilmu yang sering menimbulkan kecemasan pada siswa adalah matematika.

Media pembelajaran digunakan sebagai perantara ataupun penghubung guru kepada siswa agar bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran dengan mengembangkan permainan domino merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menanggulangi masalah ini. Media pembelajaran sangat mempengaruhi aktivitas belajar dan lingkungan belajar yang sukses di kelas dengan memfasilitasi kegiatan belajar siswa menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan permainan domino diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa tentang bangun datar, yang mengarah pada pemahaman yang lebih besar, pemikiran kritis, dan retensi materi yang diajarkan. Ketika digunakan secara imajinatif, media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan efisiensinya, sehingga memungkinkan siswa mencapai tujuan pendidikannya (Kurniawati, 2018. Hlm.69).

Pada penelitian ini, pengembangan produk yang dikembangkan bukan seperti domino yang biasa dimainkan, akan tetapi media yang dikembangkan yaitu media kartu dimana bentuknya menyerupai domino, namun isi dan tampilan sudah dimodifikasi dengan sedemikian rupa sehingga menjadi media pembelajaran bangun datar. Produk yang dikembangkan disesuaikan dengan materi bangun datar. Adapun yang membedakan media ini dengan permainan domino pada umumnya yaitu, terdapat sebuah pertanyaan di sisi kanan kartu domino dan sebuah jawaban di sisi kiri kartu domino. Soal-soal di dalam kartu domino yang dimodifikasi ini disesuaikan dengan kemampuan siswa. Selain itu, tampilan media kartu domino modifikasi juga dibuat semenarik mungkin sehingga siswa tertarik untuk menggunakannya. Di

dalam penelitian ini juga peneliti akan mengintegrasikan media pembelajaran dengan budaya .

Menurut Rahaju & Hartono (2017), media kartu domino bisa digunakan sebagai media yang digunakan untuk memberikan latihan soal kepada siswa. Dengan begitu, siswa tidak mudah bosan dalam mengerjakan kumpulan latihan soal yang ada di buku ataupun di papan tulis. Siswa bisa menyelesaikan soal-soal latihan dengan kegiatan belajar sambil bermain. Permainan bisa digunakan sebagai perantara belajar bagi siswa khususnya siswa sekolah dasar. Dengan belajar sambil bermain ini, siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan bisa melatih siswa berdiskusi bersama kelompok.

Dari berbagai masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk media kartu domino pada pembelajaran matematika materi bangun datar di sekolah dasar yang valid, praktis, dan bermanfaat. Untuk mendukung suatu pembelajaran yang berkaitan dengan budaya dan dengan tujuan membantu guru dalam mengajarkan matematika terutama pada materi bangun datar, pembuatan media pembelajaran permainan domino berbasis Etnomatematika Banten sangat penting. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini berjudul “Penggunaan Permainan Domino Sebagai Media Pembelajaran Etnomatematika Menggunakan Model ADDIE pada Materi Bangun Datar Segi Empat di Kelas IV SD” dengan menggunakan Metode Etnografi untuk mengumpulkan informasi dan menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajarannya, maka peneliti percaya akan menghasilkan suatu media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta bisa mengembangkan motivasi siswa dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas oleh penulis, permasalahan yang dapat ditemukan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengintegrasikan budaya Banten dengan permainan domino agar menjadi sebuah media pembelajaran pada materi bangun datar segi empat?
2. Bagaimana cara mendesain permainan domino batik Banten menggunakan model ADDIE sebagai media pembelajaran berbasis batik Banten pada materi bangun datar segi empat di kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian

Setelah merumuskan masalah, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menggabungkan budaya banten dengan permainan domino agar menjadi sebuah media pembelajaran pada materi bangun datar segi empat.
2. Mengetahui cara mendesain permainan domino batik Banten menggunakan model ADDIE sebagai media pembelajaran berbasis batik Banten pada materi bangun datar segi empat di kelas IV SD.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang telah dilaksanakan penulis diharapkan dapat memberi manfaat bagi banyak orang, baik secara teoritis maupun secara praktis, diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap hasil dari penelitian ini akan dapat memberikan tambahan pengetahuan, informasi, dan referensi bagi para pembaca pada seluruh kalangan tentang penggunaan permainan Domino sebagai pengembangan media pembelajaran pada materi bangun datar segi empat.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat :

a. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru, yaitu sebagai tambahan informasi baru, sebagai bahan acuan penggunaan bahan ajar, atau

media pembelajaran permainan domino dalam menjelaskan materi pembelajaran bangun datar segi empat.

b. Bagi siswa

Penelitian ini, diharapkan dapat menjadi pengalaman dan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran bangun datar segi empat karena media permainan domino dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan.

c. Bagi Peneliti

Dapat digunakan untuk menambah sumber pengetahuan dan motivasi peneliti selanjutnya untuk menjadikan penelitian ini sebagai bahan rujukan dalam pengembangan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti selanjutnya.

E. Definsi Istilah

Defenisi istilah ini bertujuan agar penelitian ini terhindar dari meluasnya penfsiran terhadap istilah yang digunakan dalam permasalahan-- permasalahan yang akan dibahas oleh peneliti sebagai berikut.

1. Etnografi

Etnografi mempunyai arti sama dengan `tulisan` tentang suatu budaya atau individu. Maka, etnografi dapat diartikan sebagai metode penelitian yang melibatkan peneliti secara langsung utuk berbicara pada orang-orang yang terlibat pada budaya tersebut dan melakukan observasi pada suatu budaya atau objek yang akan diteliti.

2. Etnomatematika.

Suatu ilmu yang bertujuan untuk memberikan penjelasannya materi matematika yang dikaitkan dengan unsur-unsur budaya di sekitar lingkungan yang ditinggali oleh siswa .

3. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dipakai untuk memberikan pesan serta informasi yang dapat mengacu pikiran, perhatian. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran serta mendorong terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan,

sehingga dapat mengatasi permasalahan keterbatasan ruang, indera, waktu, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru, masyarakat, dan lingkungannya.

4. Budaya

Budaya adalah sekumpulan norma yang diterapkan dan dilakukan bersama oleh sebuah kelompok masyarakat dan akan diwariskan dari suatu generasi ke generasi berikutnya.

5. Bangun Datar

Bangun datar yaitu bentuk sebuah bangun objek dua dimensi yang dibatasi oleh garis lurus atau garis lengkung. Bangun dua dimensi merupakan sebuah bangun yang mempunyai luas dan keliling, namun tidak mempunyai isi.

6. Permainan Domino

Domino adalah semacam permainan kartu generik. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berukuran 3cm x 5cm, berwarna dasar kuning terdapat beberapa titik hitam yang berfungsi sebagai pengganti angka. Dalam media pembelajaran kartu permainan domino matematika dan permainan kartu domino biasa mempunyai kesamaan, dimana kartu domino setiap bodangnya mempunya 0-6 titik, akan tetapi media pembelajaran kartu domino matematika peneliti mengubahnya dengan satu sisi menggunakan soal persegi dan belah ketupat dan sisi yang satu dengan jawaban dari pertanyaan tersebut.

7. Batik Banten

Batik Banten merupakan salah satu kearifan lokal yang berasal dari Provinsi Banten. Batik Banten adalah salah satu peninggalan dari kerajaan pemerintah Islam Kesultanan Banten yang mempunyai motif yang berasal dari kerabah dan keramik pada masa kesultanan banten lama.