

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bangun datar merupakan salah satu materi dalam pelajaran matematika yang tergabung dalam cabang geometri berupa bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar berupa bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus ataupun lengkung. Dalam materi bangun datar ini siswa dan kita semua sering bersinggungan dengan segala macam bentuk bangun datar yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu pembelajaran matematika pada materi ini dapat memberikan pengalaman yang berkesan terhadap anak dan dapat menarik minat siswa untuk belajar dengan sepenuh hati.

Namun seiring dengan pengalaman peneliti pada beberapa kesempatan untuk melakukan observasi ke berbagai sekolah dasar menemukan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika masih terbilang rendah. Dalam kasus ini, peneliti berpendapat hal ini dapat terjadi karena siswa pada usia sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak sehingga memerlukan alat bantu, alat peraga, atau media yang dapat membantu anak untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pernyataan Melinda yang menyatakan pembelajaran matematika yang abstrak memerlukan alat bantu berupa media atau alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru (Nursiwi Nugraheni, 2017 :143).

Sedangkan berdasarkan temuan selama melakukan observasi, peneliti beberapa kali menemukan guru hanya melaksanakan pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan memberi penjelasan kepada siswa secara satu arah, sehingga sering kali anak mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan. Ketika hal ini tidak segera dihentikan maka seringkali anak akan merasa malas bahkan tidak menyukai pelajaran matematika ini. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas maka peneliti memberikan solusi berupa pengembangan media pembelajaran berupa media permainan monopoli yang didesain sedemikian rupa menggunakan model ADDIE sebagai dasar pengembangan media yang akan dibuat. Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media yang akan dibuat

Gogi Agustian, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MATERI BANGUN DATAR SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE BERBASIS KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT BADUY

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bertujuan untuk mempermudah kegiatan pengembangan ini sendiri karena langkah – langkah yang terdapat didalamnya dirasa mudah untuk dilaksanakan. Dengan adanya media pembelajaran ini peneliti berharap dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pelajaran matematika khususnya dalam materi bangun datar ini, seiring dengan harapan peneliti, Zainal mengungkapkan fase anak – anak adalah fase dimana anak senang untuk bermain sehingga memungkinkan anak untuk mempelajari proses belajar meliputi keingintahuan, penemuan dan ketekunan (Masrukah, 2019 : 11). Terkait dengan pernyataan Zainal, Hamdalah menyatakan bahwa anak – anak memiliki sifat mudah jenuh sehingga untuk mengajak anak – anak belajar biasanya para guru dan orang tua cenderung mempergunakan berbagai alat peraga dan permainan sebagai pemancing minat anak untuk belajar (Hamdalah, 2013).

Kemudian peneliti juga berusaha untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang dibuat dengan budaya Baduy. Dengan demikian penelitian ini akan menggunakan metode etnografi yang tentunya akan mempermudah peneliti pada saat melaksanakan penelitian terhadap budaya Baduy. Diharapkan dengan adanya integrasi antara budaya dan mata pelajaran matematika dalam sebuah media pembelajaran ini maka akan memberikan pengalaman belajar yang berkesan terhadap anak. Dengan demikian penelitian ini diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dalam Materi Bangun Datar Di Sekolah Dasar Menggunakan Model ADDIE Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Baduy” yang kemudian akan peneliti tuangkan dalam sebuah permainan yang sudah umum berada di masyarakat yaitu monopoli, dengan harapan akan tumbuhnya minat belajar siswa. Tidak lupa juga peneliti akan memperhatikan Kompetensi inti, Kompetensi dasar, dan Indikator pembelajaran matematika di kelas empat sekolah dasar berdasarkan kurikulum yang sedang berlaku.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengkaji kebudayaan yang ada di masyarakat baduy menggunakan pendekatan etnografi?

Gogi Agustian, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MATERI BANGUN DATAR SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE BERBASIS KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT BADUY

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bagaimana mendesain permainan monopoli baduy menjadi sebuah media pembelajaran bangun datar menggunakan model ADDIE berbasis kearifan lokal budaya baduy?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dipaparkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendapatkan hasil kajian kebudayaan yang ada di masyarakat baduy menggunakan pendekatan etnografi.
2. Diketuinya cara mendesain permainan monopoli baduy menggunakan model ADDIE sebagai sebuah media pembelajaran bangun datar berbasis kearifan lokal budaya baduy.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran, pengetahuan, informasi, dan referensi, yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi sekolah, dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja pembelajaran tentang materi bangun datar di sekolah dasar.
 - b. Bagi guru, dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengembangkan media atau bahan ajar.
 - c. Bagi siswa, memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan kembali mengenal dan mencintai budaya yang dimiliki.
 - d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu langkah untuk mengembangkan kualitas kemampuan mengajar.

E. Definisi Istilah

1. Istilah Media Pembelajaran dalam penelitian ini adalah seperangkat alat bantu yang dapat digunakan untuk mempermudah seorang guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi.
2. Istilah Bangun Datar dalam penelitian ini adalah sebuah materi dari cabang geometri berupa bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar. Biasanya berupa bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung.

Gogi Agustian, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MATERI BANGUN DATAR SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE BERBASIS KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT BADUY

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Istilah Model ADDIE ada penelitian ini adalah suatu model penelitian yang digunakan untuk merancang media pembelajaran pada materi bangun datar berbasis kearifan lokal masyarakat baduy.
4. Istilah Kearifan Lokal dalam penelitian ini adalah suatu bagian dari budaya masyarakat berupa kebiasaan, benda, dan bangunan yang dapat dijadikan sebagai acuan pada materi bangun datar yang ingin disampaikan.

F. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini terdiri dari beberapa bagian. Adapun penguraian dari bagian-bagian tersebut adalah :

1. Bagian Cover

Pada bagian ini, tertera perihal identitas. Identitas ini terdiri dari judul penelitian, nama penyusun, identitas kampus, program studi serta tahun pembuatan penelitian skripsi ini.

2. Kata Pengantar

Kata pengantar memuat tentang ucapan rasa syukur atas selesainya penyusunan penelitian skripsi ini dan ucapan terimakasih terhadap pihak terkait yang telah membantu atas kelancaran selama proses pembuatan ini.

Selain itu juga, terdapat permintaan maaf atas segala kekurangan yang terdapat di dalam penelitian ini.

3. Daftar Isi

Pada bagian ini, daftar isi memuat halaman-halaman pada setiap bab agar memudahkan pembaca untuk menemukan bagian yang ingin ia temukan.

4. BAB I

Dalam bab ini terdapat beberapa bagian, yaitu:

- a. Latar Belakang Masalah

Latar belakang masalah menjelaskan tentang alasan-alasan yang melatar belakangi peneliti dalam mengambil masalah tersebut.

- b. Rumusan Masalah

Rumusan masalah memaparkan tentang hal penentu atau bahasan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Umumnya, rumusan masalah ini berbentuk pertanyaan deskripsi.

- c. Tujuan Penelitian

Gogi Agustian, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MATERI BANGUN DATAR SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE BERBASIS KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT BADUY

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tujuan penelitian memuat tentang jawaban-jawaban yang dipaparkan dari pertanyaan di dalam rumusan masalah. Rumusan masalah dan tujuan penelitian ini saling berkaitan antar keduanya.

d. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian disini berisi tentang manfaat penelitian secara teoritis dan secara praktis. Secara praktis diperuntukkan untuk siswa, guru, sekolah dan peneliti.

e. Definisi Istilah

Definisi istilah menjabarkan variabel-variabel dan istilah yang diambil dari judul penelitian.

f. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi memberikan gambaran-gambaran umum yang ada pada setiap bab atau sub bab pada skripsi ini.

5. BAB II

a. Landasan Teori

Landasan teori memaparkan berbagai macam teori secara umum yang sesuai dengan rumusan masalah dan judul yang di angkat di dalam penelitian ini.

b. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sebagai perbandingan dan acuan penelitian yang memiliki judul menyerupai dengan judul penelitian yang di ambil oleh penulis.

6. BAB III

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian memuat tentang cara berpikir yang diadopsi oleh peneliti sebagai acuan untuk melakukan penelitian.

b. Metode Penelitian

Metode penelitian menjelaskan tentang langkah-langkah terstruktur yang dijadikan acuan selama proses penelitian berlangsung.

c. Teknik Penelitian

Teknik penelitian memaparkan tentang cara-cara pengambilan data dan cara menganalisis data pada saat proses penelitian. Teknik penelitian

ini yang akan membantu peneliti pada saat pengumpulan data dari informan atau subjek yang diteliti.

d. Latar Penelitian

Latar penelitian merupakan tempat penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu kawasan lokal masyarakat Baduy dan lingkungan sekitar peneliti.

e. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak terkait atau responden yang dijadikan bahan penelitian.

f. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian memaparkan tentang alat bantu yang digunakan oleh peneliti selama proses penelitian berlangsung. Instrumen ini juga bisa diambil dari turunan teknik pengumpulan data penelitian.

g. Prosedur Penelitian

Dalam prosedur penelitian ini memaparkan alur atau rangkaian proses penelitian yang dilakukan.

7. BAB IV

a. Temuan dan Pembahasan

Temuan dan pembahasan disini menyampaikan mengenai dua hal, yaitu memaparkan teori-teori, hasil pengolahan data dan hasil analisis data serta menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah.

8. BAB V

a. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan saran yang termuat pada bab ini sebagai penutup yang akan menyimpulkan isi dari keseluruhan penelitian skripsi ini serta diikuti dengan beberapa saran dari penulis.

9. Daftar Referensi

Daftar referensi memuat tentang berbagai macam sumber yang peneliti jadikan acuan dalam penyusunan skripsi ini. Daftar referensi yang ada pada penelitian ini terdiri dari jurnal, buku, dan ebook dari internet.

10. Lampiran

Lampiran ini memuat tentang dokumen-dokumen pendukung dari penelitian ini, daftar tabel dan beberapa daftar gambar.