

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Dwi Parsetia (2014) (dalam Ratna 2016) merupakan proses tumbuh dan berkembangnya keterampilan dan kemampuan siswa dan perilaku manusia melalui proses pembelajaran. Di dalam proses Pembelajaran yang berkualitas dan baik akan memperoleh hasil yang baik. Pembelajaran dapat dikatakan berkualitas jika guru mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman, kondusif dan interaktif. Sehingga dalam situasi ini, siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran itu sendiri merupakan serangkaian ilmu yang akan diberikan kepada siswa.

Dalam dunia pendidikan pada saat melaksanakan pembelajaran di sekolah terdapat banyak mata pelajaran salah satunya adalah matematika. Menurut Triliana dan Asih (2019) matematika merupakan mata pelajaran yang abstrak, sehingga dalam proses pembelajarannya guru dituntut untuk menciptakan pengajaran yang mudah dipahami. Tujuan dalam pelajaran matematika yaitu memberikan pengalaman belajar untuk mengembangkan potensi diri pada siswa dalam berpikir secara nalar dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam hasil wawancara yang dilakukan selama melakukan observasi di SDN Leuwiranji 03, dalam pandangan siswa pelajaran matematika dipandang sebuah pelajaran yang sulit dan membosankan. Sehingga siswa mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi dari pelajaran matematika.

Menurut Rusilowati (2007) (dalam Adam, Yudi Dan Heni 2016) Kesulitan belajar merupakan Keadaan yang menunjukkan bahwa siswa tidak dapat belajar secara normal. selain dari kesulitan belajar yang dialami siswa ada hal lain yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu

Minat siswa dalam mata pelajaran ini rendah sehingga banyak siswa yang mengalami ketertinggalan dalam pelajaran matematika.

Di dalam mata pelajaran matematika terdapat materi bangun datar. Dimana materi ini menjelaskan karakteristik dan sifat-sifat dari bangun datar. Selain itu, menjelaskan bentuk dan rumus dalam setiap bangun datar yang ada. Pengenalan materi bangun datar ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menganalisis lebih dalam mengenai dunia tempat tinggalnya. Seperti dalam barang-barang yang sehari-hari selalu mereka gunakan. Serta memberikan landasan konsep dasar dan terminologi untuk pembelajaran awal lebih lanjut. Pemahaman konsep dasar sangat menentukan keberhasilan pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan observasi peneliti di lapangan menunjukkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam materi “bangun datar” dengan metode ceramah dan media pembelajaran adalah buku paket. Hal ini, Membuat siswa kurang konsentrasi dalam proses pembelajaran matematika dan kurang interaktif nya proses pembelajaran yang berlangsung sehingga mengakibatkan pemahaman atau proses belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan hal tersebut, guru harus menggunakan atau membuat media pembelajaran yang menarik dalam proses mengajar matematika. Media yang digunakan pun harus sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan siswa. Menurut herlina ayu ariyanti (2015) (dalam Ratna 2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran dari guru ke siswa agar materi yang disampaikan dengan baik sehingga menciptakan proses belajar yang efektif.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif digital menggunakan pola permainan tradisional engklek. Permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional daerah Jawa Barat atau suku Sunda. Permainan Tradisional engklek ini akan didigitalkan

menggunakan *macromedia flash*. Jadi, akan dintegrasikan kedalam media pembelajaran dan bahan ajar menggunakan model ADDIE. Cara pengintegrasian permainan tradisional menggunakan model ADDIE memiliki 5 tahap pengembangan yaitu, *analysis* (analisa), *desaign* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Peneliti memilih permainan tradisional engklek karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti kepada siswa, permainan tradisional engklek memang cukup umum dimainkan oleh siswa di sekolah tersebut. Selain itu, karena permainan tradisional engklek sangat familiar dan konsep ini adalah permainan atau bermain, hal ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan minat siswa dalam memahami konsep materi bangun datar yang akan diajarkan. Permainan tradisional ini biasa disebut engklek atau permainan sondah. Permainan tradisional ini berasal dari suku sunda. Permainan tradisional ini dimainkan di lantai atau di tanah dengan menggambar pola petak-petak, menggunakan kapur atau semacamnya. Pada permainan tradisional ini pemain diharuskan melompati kotak dengan satu kaki kecuali pada petak yang memiliki 2 kotak. Permainan engklek biasa dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Kegiatan penelitian akan menjadi hal yang paling penting untuk dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya yaitu permainan tradisional engklek kedalam materi bangun datar. Dalam tahap pengembangannya akan didukung menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dan *macromedia Flash*.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Digital Bangun Datar menggunakan Pola Permainan Tradisional Engklek Dengan Model Addie Pada Pelajaran Matematika Kelas IV”. Hal ini dibuat menggunakan

macromedia flash untuk menghasilkan suatu output berupa produk media pembelajaran interaktif berbasis budaya (permainan tradisional engklek) dalam meningkatkan suasana pembelajaran yang interkatif dan menyenangkan yang dapat berdampak positif kepada siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas. Maka, peneliti akan merumuskan masalah dengan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan pembelajaran interaktif digital bangun datar menggunakan pola permainan Tradisional engklek pada pelajaran matematika SD dengan menggunakan *macromediaflash*?
2. Bagaimana pengintegrasian media pembelajaran interaktif digital bangun datar menggunakan pola permainan Tradisional engklek dengan model ADDIE?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah yang sudah disusun. Maka peneliti merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui pembelajaran interaktif digital bangun datar menggunakan pola permainan Tradisional engklek pada pelajaran matematika SD dengan menggunakan *macromediaflash*.
2. Mengetahui pengintegrasian media pembelajaran interaktif digital bangun datar menggunakan pola permainan Tradisional engklek dengan model ADDIE

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, berharap akan memberikan manfaat terutama bagi dunia pendidikan. Manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan ilmu yang bermanfaat pada dunia pendidikan ataupun pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif digital menggunakan pola permainan tradisional. Selain itu dapat menjadi referensi dari penelitian lain yang mengambil disiplin ilmu yang sama.

2. Manfaat praktis

Hasil dari penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif digital berbasis budaya. Peneliti berharap bisa menjadi manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa, untuk memudahkan dan lebih memberikan pembelajaran yang interaktif mengenai materi pelajaran bangun datar
- b. Bagi Guru, dapat mengembangkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis budaya dan digital dalam proses belajar mengajar.
- c. Bagi Sekolah, dapat sebagai referensi dalam menentukan media pembelajaran yang baik dan cocok bagi siswa. Selain itu, dapat dijadikan sebagai inventaris sekolah pada bahan ajar pembelajaran matematika.

E. Definisi Istilah

Berdasarkan fokus dan pemaparan pada poin sebelumnya dalam penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Integrasi

Integrasi adalah tindakan menyatukan atau pembauran komponen hingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Dalam hal ini pengintegrasian dari permainan tradisional engklek menjadi media pembelajaran interaktif digital.

2. Bangun datar

Bangun datar adalah bangun di mana semua bentuknya terletak pada bidang. Bentuk datar ini merupakan bentuk dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar, serta digambarkan dengan garis lurus atau lengkung.

3. Media Pembelajaran

media pembelajaran adalah sebuah alat yang membantu proses belajar mengajar dan memiliki fungsi untuk memperjelas pesan atau materi yang disampaikan hingga dapat mencapai tujuann pembelajaran itu sendiri.

4. Permainan Tradisional Engklek

Permainan tradisional adalah permainan yang sudah dimainkan sejak zaman dahulu di suatu daerah tertentu dan dimainkan secara turun temurun. Permainan tradisional engklek sendiri adalah permainan yang biasa dimainkan oleh masyarakat suku sunda atau daerah yang berasal dari daerah jawa barat. Permainan ini adalah permainan yang dilakukan menggunakan lantai dan membentuk pola tertentu.