

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Geometri merupakan cabang dari matematika dan menjadi salah satu materi pelajaran dalam matematika di Sekolah Dasar. Geometri sangat berkaitan dengan pembentukan konsep abstrak. Pembelajaran ini tidak bisa hanya dilakukan dengan transfer pengetahuan atau ceramah saja, tetapi harus dilakukan dengan pembentukan konsep melalui rangkaian kegiatan yang dilakukan langsung oleh peserta didik (Nurhasanah et al., 2017). Materi geometri bukan hanya sekedar menghitung dan mengingat sifat-sifat bangun ruang dan bangun datar, tetapi geometri juga bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Geometri merupakan salah satu materi matematika yang diajarkan di Sekolah Dasar. Materi ini diajarkan di kelas 3.

Sesuai dengan pengajaran matematika, tujuan pengajaran geometri di setiap jenjang pendidikan dasar mengacu pada penataan nalar dan pembentukan sikap, juga pada penerapan dan keterampilan geometri. Dengan kata lain, tujuan pengajaran geometri adalah menumbuhkembangkan lima kemampuan dasar peserta didik, yaitu: visual, verbal, menggambar, berlogika dan penerapan. Pengenalan geometri di Sekolah Dasar mempunyai tujuan dasar untuk memberikan suatu kesempatan kepada murid untuk menganalisis lebih jauh dunia tempat hidupnya, serta memberikan sejak dini landasan berupa konsep-konsep dasar dan peristilahan yang diperlukan untuk studi lebih lanjut. Pemahaman konsep dasar sangat menentukan keberhasilan belajar selanjutnya (Mursalin 2016). Kompetensi Dasar pembelajaran Geometri terdapat dalam Kompetensi Dasar 3.12 yakni menganalisis berbagai bangun datar beserta sifat-sifat yang dimiliki. Dalam kompetensi dasar tersebut terlihat bahwa peserta didik harus mampu mengenal bangun datar beserta sifat-sifatnya.

Menurut Herawati (dalam Nur'aeni 2010) kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa geometri kurang dikuasai oleh sebagian besar peserta didik.

Sejalan dengan Irianto (dalam Nur'aeni 2010) Melaporkan hasil penelitiannya, bahwa masih banyak peserta didik Sekolah Dasar yang belum memahami konsep-

Risna Sri Wahyuni, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET BERBASIS BANGUN DATAR DI KELAS III SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

konsep dasar geometri, di antaranya geometri dalam pemahaman konsep geometri datar.

Sejalan dengan itu, untuk mencari lebih jauh peneliti melakukan observasi langsung ke lapangan melalui wawancara kepada salah satu guru di SDN Batukarut. Guru tersebut memberikan informasi bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami konsep dasar bangun datar, jenis-jenis dan sifat-sifat bangun datar. Pembelajaran pada materi bangun datar tidak menggunakan media berbasis bangun datar, hanya mengandalkan papan tulis dan gambar yang ada di dalam buku sehingga peserta didik kurang memahami materi bangun datar karena kurangnya media yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi tentang sifat-sifat bangun datar tersebut. Hal ini dapat disebabkan oleh pembelajaran yang kurang relevan dan partisipasi peserta didik yang kurang dalam belajar geometri. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran dalam materi bangun datar masih monoton dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam materi bangun datar.

Padahal media pembelajaran sangat berperan penting dalam menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Laufer (dalam arsyad, 2017) media pembelajaran merupakan salah satu alat atau perantara mengajar bagi guru dalam membantu proses pembelajaran untuk meningkatkan isi materi, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap proses pembelajaran. sejalan dengan pendapat Rowntree (dalam arsyad, 2017) yang menyatakan bahwa ada enam fungsi media yaitu 1) membangkitkan motivasi belajar 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon peserta didik, 5) memberikan umpan balik dengan segera, dan 6) menggalakkan latihan yang serasi. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran geometri yaitu mengenal jenis-jenis dan sifat-sifat bangun datar.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media kartu kuartet. Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu yang

bergambar disertai keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut (Setiyorini & Abdullah, 2013) sejalan dengan itu menurut sukamelang (2010, hlm. 1) kartu kuartet merupakan sejenis permainan yang terdiri dari beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera gambar dengan keterangan sesuai dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. Biasanya tulisan judul pada kartu tersebut tertera di paling atas dan dipertebal. Sedangkan tulisan yang menerangkan gambar ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah-tengah judul dan gambar tersebut. Tulisan yang menerangkan gambar tersebut biasanya ditulis dengan tinta berwarna. Ukuran kartu kuartet ini sangat beragam ada yang ukuran sedang hingga ukuran yang terkecil. Mujib dan Rahmawati (2011, hlm. 39). Penggunaan media kartu kuartet sebagai salah satu upaya untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai pembelajaran bangun datar. Di sisi lain, penggunaan kartu kuartet ini sebagai salah satu upaya untuk melestarikan permainan tradisional. Oleh karena itu, Peneliti ingin melestarikan permainan kartu kuartet dan untuk menambah ketertarikan peserta didik sehingga peserta didik akan lebih mudah untuk memahami pembelajaran bangun datar dan agar pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan demikian penggunaan media kartu kuartet dapat membantu peserta didik dalam memahami materi bangun datar dan pembelajaran juga dapat berjalan lebih menarik.

Dengan demikian untuk mengatasi masalah-masalah di tersebut yang terdiri dari peserta didik kesulitan dalam memahami jenis-jenis serta sifat-sifat bangun datar dan kurangnya media pembelajaran khusus bangun datar peneliti bermaksud untuk mengembangkan media kartu kuartet berbasis bangun datar. Sehingga peserta didik dapat terbantu dalam memahami jenis-jenis serta sifat-sifat bangun datar menggunakan media kartu kuartet tersebut dan peserta didik mampu mengetahui jenis-jenis dan sifat-sifat bangun datar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat di temukan beberapa permasalahan yang timbul sebagai berikut:

1. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi tentang sifat-sifat bangun datar.
2. Pembelajaran materi bangun datar hanya memanfaatkan papan tulis dan gambar dalam buku ajar sehingga pembelajaran kurang variatif.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan Media Kartu kuartet Berbasis Bangun Datar di kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana rancangan Media Kartu kuartet Berbasis Bangun Datar di kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimana Kelayakan Media Kartu kuartet Berbasis Bangun Datar di kelas III Sekolah Dasar?
4. Bagaimana Respon penggunaan Media Kartu kuartet Berbasis Bangun Datar di kelas III Sekolah Dasar ?

1.4 Tujuan

Secara umum, tujuan pada penelitian ini adalah untuk “Mengembangkan Media Kartu kuartet Berbasis Bangun Datar”. Adapun tujuan secara khusus dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan Media Kartu kuartet Berbasis Bangun Datar di kelas III Sekolah Dasar
2. Mendeskripsikan rancangan produk Media Kartu kuartet Berbasis Bangun Datar di kelas III Sekolah Dasar
3. Mendeskripsikan Kelayakan produk Kartu kuartet Berbasis Bangun Datar di kelas III Sekolah Dasar
4. Mendapatkan respon yang baik dari peserta didik dan guru pada produk Media Kartu kuartet Berbasis Bangun Datar di kelas III Sekolah Dasar

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi pembaca baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam permasalahan bangun datar
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta didik
Dapat meningkatkan minat serta ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran bangun datar
 - b. Bagi Sekolah
Memberikan motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran bangun datar
 - c. Bagi Peneliti
Menambah wawasan dalam merancang, melakukan uji coba dan mengembangkan media Kartu kuartet berbasis bangun datar.
3. Secara Aksi sosial
Melestarikan permainan tradisional

1.6 Definisi Operasional

1. Pengembangan merupakan suatu proses kebaruan produk yang sudah ada atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media kartu kuartet berbasis bangun datar.
2. Media merupakan alat untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media dalam pembelajaran merupakan alat bantu untuk guru dalam pelaksanaan pembelajaran, media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media kartu kuartet.
3. Kartu kuartet merupakan permainan tradisional. Permainan kartu kuartet ini adalah kumpulan beberapa kartu-kartu yang berisi suatu konten yang menggambarkan isi pada kartu tersebut. Komponen yang terdiri pada kartu

kuartet yaitu judul, sub judul dan gambar. Kartu kuartet yang dikembangkan peneliti tidak jauh berbeda dengan kartu kuartet pada umumnya, hanya saja yang membedakan dengan kartu kuartet tersebut yaitu isi konten pada kartu kuartetnya. Isi konten pada kartu kuartet yang dikembangkan peneliti memuat pelajaran matematika di Sekolah Dasar khususnya pada materi sifat-sifat bangun datar di kelas III Sekolah Dasar. Dengan adanya media kartu kuartet memudahkan peserta didik dalam mengingat sifat-sifat bangun datar dan meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran bangun datar. Adapun cara bermain kartu kuartet bangun datar sebagai berikut:

- a. Kocok kartu terlebih dahulu, setelah itu bagikan 4 kartu kepada setiap pemain dan sisa kartu lainnya diletakkan di tengah-tengah permainan.
 - b. Pemain pertama menyebutkan judul jenis bangun datar. Jika salah satu pemain yang lain memegang judul kartu yang disebutkan maka pemain pertama menyebutkan sifat-sifat bangun datar
 - c. Jika benar, maka kartu tersebut diberikan pada pemain pertama.
 - d. Jika salah, maka pemain pertama mengambil 1 kartu pada tumpukan sisa kartu yang ada di tengah. Selanjutnya pemain berikutnya.
 - e. Jika pemain ada yang sudah mengumpulkan 4 kartu dengan judul kartu yang sama maka set kartu di simpan dan dihitung di akhir permainan dan permainan berakhir jika semua set kartu telah dibentuk.
4. Bangun datar adalah bangun yang memiliki dua dimensi yaitu dimensi panjang dan lebar bangun datar ini merupakan cabang materi geometri yang diajarkan di Sekolah Dasar. Materi bangun datar yaitu memuat jenis-jenis bangun datar, sifat-sifat bangun datar dan rumus bangun datar. Akan tetapi, materi bangun datar yang di ambil oleh peneliti yaitu materi sifat-sifat bangun datar.