

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aspek pendidikan merupakan salah satu indikator kualitas sumber daya manusia. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) memberikan bekal pengetahuan dan kemampuan dasar kepada siswa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa seperti membaca, menulis, dan menghitung dalam menghadapi tantangan masa depan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, tingkat kompetensi yang harus dicapai pada jenjang SD terdiri atas delapan muatan pelajaran, salah satu diantaranya pelajaran matematika.

Statistika merupakan cabang ilmu matematika berisi proses mengumpulkan data, mengolah data, mengkaji data, serta menarik kesimpulan dari hasil kajian data yang digunakan untuk proses pengambilan sebuah keputusan dari data yang akurat. Peran ilmu statistika dalam kehidupan sehari-hari seperti pengukuran berat badan, nilai ulangan, serta besaran pekerjaan penduduk dalam persen, dan lain sebagainya. Pada jenjang SD, materi statistika yang dipelajari meliputi menentukan nilai tertinggi, pengumpulan dan penyajian data, nilai sering muncul (*modus*), nilai tengah (*median*), dan nilai rata-rata (*mean*).

Rentang umur siswa jenjang SD berada difase operasional kongkrit yaitu kemampuan proses berpikir masih bersifat kongkrit dalam mengoperasikan kaidah-kaidah logika (Nuryati, dkk., 2021; Yayuk, 2019; Raharjo, 2019) maka dari itu siswa jenjang SD masih membutuhkan alat bantu media ketika mempelajari matematika. Menurut Pakpahan, dkk. (2020) penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran dapat mengubah pusat perhatian tertuju pada siswa atau dikenal dengan istilah *student-centered*. Media pembelajaran yang efektif perlu dikembangkan untuk mempermudah siswa lebih paham materi matematika (Prayitno, dkk., 2019). Membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan oleh guru dengan mengintegrasikan permainan dalam sebuah pembelajaran (Maisyarah, 2019). Hal tersebut, sejalan dengan hasil penelitian Nurcikawati (2018) bahwa belajar matematika menyenangkan adalah menggunakan metode bermain *game*. Berbagai jenis alat permainan edukatif dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan atau menstimulus kemampuan anak (Susilowati, 2020).

Namun, saat peneliti melakukan observasi di lokasi penelitian masih ditemukan sebagian besar siswa tidak tertarik dengan matematika karena berhubungan dengan perhitungan angka. Siswa mengeluh tidak tahu apabila guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan terkait pelajaran matematika. Selain itu, peneliti masih menemukan beberapa guru tidak mengkaitkan ilmu

matematika dengan kehidupan sehari-hari. Masih ditemukan guru menggunakan buku dan umumnya pendekatan yang dilakukan melalui metode ceramah. Hal tersebut, dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan, jenuh, dan siswa tidak fokus karena terburu-terburu untuk segera menyelesaikan jam pelajaran matematika.

Berdasarkan penelitian Tiarawati (2020) mahasiswi Universitas Negeri Semarang yang menggunakan model pengembangan *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE) pada pengembangan media ular tangga berbantuan kartu angka untuk siswa kelas II SD menunjukkan bahwa pengembangan media ular tangga dengan kartu angka dapat dipakai pada pembelajaran matematika siswa jenjang SD.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni, dkk. (2017) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika Berbasis Elektronik pada Materi Statistika untuk Peserta didik Kelas VII SMP” melalui tahapan *Analysis, Design, dan Development* menunjukkan siswa dapat tetap belajar sambil bermain. Selanjutnya, penelitian Damayanti (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Gambar Mata Pelajaran IPA di Kelas IV di SDN Wiru 01 Bringin Kabupaten Semarang” menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui media ular tangga berbasis gambar. Hasil belajar juga dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif, menurut Febriana, dkk. (2018) bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan model

pembelajaran STAD mempunyai hasil belajar lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran model konvensional. Hal ini, sejalan dengan hasil penelitian Fitriai (2018) bahwa peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang mendapat pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih baik secara signifikan dibandingkan yang mendapat pembelajaran langsung.

Apabila media *flashcard* dikolaborasikan dengan permainan ular tangga maka akan tercipta suatu hal baru dan menarik bagi siswa jenjang SD, khususnya pada pembelajaran matematika materi statistika dan dapat menjadi sebuah solusi atau cara belajar yang berbeda. Hal ini dikarenakan media tersebut mengandung banyak informasi yang dapat dibaca secara bersama-sama atau bergiliran. Selain itu, media tersebut disajikan dalam bentuk permainan sehingga menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

Berdasarkan latar belakang, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbantuan Ular Tangga bagi Peserta Didik Sekolah Dasar”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan sebelumnya terletak pada tujuannya yaitu untuk menciptakan suasana pembelajaran matematika yang menyenangkan sedangkan perbedaannya, pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* tetapi peneliti melaksanakan sampai tahap uji coba

terbatas. Perbedaan lainnya seperti pokok bahasan materi atau nilai edukasi yang diajarkan, bentuk *real* pengembangan media yang meliputi bahan yang digunakan, nilai estetika dan nilai fungsional yang disajikan, serta cara penggunaan media pengembangan ini menerapkan pembelajaran kooperatif tipe STAD.

B. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan agar penelitian dapat terfokuskan dan tidak keluar dari pembahasan. Adapun batasan masalah dari penelitian ini antara lain:

1. Muatan pelajaran matematika dan materi yang digunakan oleh peneliti adalah statistika.
2. Peneliti menggunakan buku paket pendalaman matematika kelas 5 Semester 2 Jilid 5B Kurikulum 2013 Penerbit Yudistira Seri Pengayaan.
3. Pembelajaran dilakukan pada kelas V-B SD Asy Syafi'iyah Surabaya.
4. Model pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun, peneliti melaksanakan sampai tahap uji coba terbatas.
5. Hasil yang diperoleh dalam uji coba terbatas adalah respon siswa, respon guru, dan hasil tes pemahaman siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Snader-tic*.

C. Rumusan Masalah/ Pertanyaan Penelitian

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Snake and Ladder Mathematics (Snader-tic)*?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *Snake and Ladder Mathematics (Snader-tic)* pada pokok bahasan statistika siswa kelas V SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dari penelitian ini, maka tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Snake and Ladder Mathematics (Snader-tic)*
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran *Snake and Ladder Mathematics (Snader-tic)* pada pokok bahasan statistika siswa kelas V SD.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memiliki manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat secara teoritis dan praktis pada penelitian ini antara lain:

1. Manfaat teoritis

Adanya pengembangan media pembelajaran *Snake and Ladder Mathematics (Snader-tic)* dapat dijadikan acuan penerapan belajar matematika.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Snake and Ladder Mathematics (Snader-tic)* dapat menjadi sumber dan alat belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi serta dapat membangkitkan semangat siswa untuk terus belajar.
- b. Bagi guru, media pembelajaran *Snake and Ladder Mathematics (Snader-tic)* diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan menjadi media alternatif guru mata pelajaran matematika pokok bahasan statistika sehingga guru memiliki pembelajaran matematika di kelas yang efektif untuk mendapatkan hasil optimal.
- c. Bagi sekolah, media pembelajaran *Snake and Ladder Mathematics (Snader-tic)* diharapkan sebagai bahan masukkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menambah variasi media pembelajaran pokok bahasan statistika.