

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Secara etimologi kata pendidikan itu sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *ducare*, berarti “menuntun, mengarahkan, atau memimpin”. Disisi lain pendidikan juga berarti kegiatan “menuntun ke luar”. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan. Adapun klasifikasi untuk pendidikan itu sendiri secara umum terbagi menjadi beberapa tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang.

Pendidikan sangatlah penting bagi setiap orang di dunia. Khususnya pada anak dan remaja memiliki peluang yang lebih baik untuk bersekolah namun sekitar 4,1 juta anak-anak dan remaja yang berusia 7-18 tahun tidak bersekolah. Anak-anak dan remaja tersebut berasal dari keluarga miskin yang tinggal di daerah terpencil di Negara Indonesia dan beresiko putus sekolah, karena tidak mempunyai biaya. Secara letak geografis, angka anak tidak sekolah (ATS) berkisar 1,3% di Yogyakarta sampai daerah yang relatif makmur dan 20,7% di papua sampai provinsi paling timur dan termiskin di Indonesia (Susenas 2020). Menurut analisis dan survei Penduduk Antar Sensus (SUPAS 2015) menunjukkan

bahwasanya ada 57% anak dan remaja pada usia sekolah penyandang disabilitas tidak bersekolah. Sementara menurut PISA (2015) masih banyak anak yang bersekolah dan harus berjuang untuk menguasai keterampilan akademik dasar. Kurang lebih dari separuh siswa yang berusia 15 tahun yang memiliki tingkat kemampuan dan kemahiran membaca minimum dan kurang dari sepertiga saja anak yang mencapai kemahiran minimum dalam matematika (Unicef, 2019).

Melihat fenomena yang terjadi pada tahun 2018 *The Organisation Economic Co-operation and Development* (OECD) Mengumpulkan hasil survey *Programme for International Student Assessment* (PISA), Indonesia mendapatkan peringkat yang kurang memuaskan seperti hasil PISA pada tahun-tahun sebelumnya, hal tersebut berdasarkan survey dan data yang telah diterbitkan oleh OECD pada periode 2009 sampai 2015 Indonesia mendapat peringkat ke 10 terbawah yang berarti mendapatkan skor yang hampir selalu dibawah rata-rata. Sementara hasil survey PISA pada tahun 2018, Indonesia menempati urutan ke 74 yaitu mendapatkan peringkat ke 6 dari bawah. Dilihat dari kemampuan matematika, Indonesia mendapat 379 berada di posisi 73 (Ramesyah, 2020).

Melihat fenomena yang terjadi seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa pendidikan di Indonesia sangatlah memprihatinkan karena melihat dari ranking PISA khususnya pada matematika mendapat peringkat 73. Mengapa kualitas pendidikan di Indonesia buruk/rendah hingga sekarang ini, terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab terjadinya kualitas pendidikan rendah yaitu diantaranya bisa dilihat dari sistem pendidikan yang membelenggu yaitu pada

era 4.0 ini sumber utama dalam belajar mengajar seharusnya bukan hanya dari guru saja, melainkan guru sebagai pendamping peserta didik dengan sumber-sumber belajar lainnya, tidak terpaku pada satu sumber. Maka dengan hal itu peserta didik harus menjadi lebih aktif dan belajar dengan menggunakan sumber belajar yang berada diluar sekolah yang dapat memandu siswa dalam memahami suatu pelajaran dan sesuai dengan minat bakatnya. Oleh karena itu, guru dalam belajar mengajar harus lebih kreatif sehingga dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.

Dengan melakukan wawancara ke beberapa sekolah yang ada di Tasikmalaya, yaitu SDN Sindangsari INP, SDN Cileuleus, SDN 2 Cileuleus dan SDN Condong, untuk mengetahui permasalahan yang berada di sekolah bahwasanya hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti yaitu hasil belajar siswa masih dibawah KKM pada mata pelajaran matematika dan penggunaan media pada saat pembelajaran, guru jarang menggunakan media, khususnya pada pelajaran matematika. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan dalam pembuatan media pembelajaran sehingga tidak semua pelajaran menggunakan media.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan di atas, yang dianggap solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran *dam-daman* pada materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pelajaran matematika.
2. Siswa masih ada yang belum memenuhi batas nilai KKM yang telah ditentukan sekolah pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar.

## C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian memperoleh kajian yang tepat maka perlu dibatasi masalahnya. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah

1. Penelitian ini hanya mengembangkan media pembelajaran *dam-daman* pada materi bangun datar.
2. Penelitian dilakukan untuk meneliti kemampuan kognitif siswa dengan media pembelajaran *dam-daman* pada materi bangun datar
3. Uji Kelayakan media dilakukan dengan cara validasi oleh ahli media, materi dan ahli bahasa serta melakukan uji efektivitas media pembelajaran *dam-daman* pada materi bangun datar.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *dam-daman* pada materi bangun datar di sekolah dasar?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *dam-daman* di sekolah dasar?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti memiliki tujuan diantaranya:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *dam-daman* pada materi bangun datar.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *dam-daman* pada materi bangun datar.

### F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dalam penelitian ini, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada semua pembaca secara teori mengenai pengembangan media pembelajaran *dam-daman* pada materi bangun datar.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

- 1) Dengan adanya media permainan tradisional *dam-daman*, siswa dapat lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika serta meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Dengan adanya media permainan tradisional *dam-daman*, siswa dapat meningkatkan keterampilan intelektual dan keaktifan siswa sesuai dengan tahap perkembangan dan pengalaman dalam belajar.

- 3) Media permainan tradisional *dam-daman* dapat memberikan pemahaman dalam materi bangun datar pelajaran matematika.

**b. Bagi Guru**

- 1) Dengan adanya media permainan tradisional *dam-daman*, dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan mengenai media pembelajaran matematika
- 2) Dengan adanya media permainan tradisional *dam-daman*, dapat menarik dan memfokuskan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Dengan adanya media permainan tradisional *dam-daman*, dapat lebih siap dalam penerapan kurikulum 2013 dan menyampaikan materi pelajaran matematika dengan media yang sesuai.

**c. Bagi Peneliti**

- 1) Memiliki pengetahuan mengenai jenis penelitian *Research and Development (R&D)*.
- 2) Mengetahui cara memecahkan masalah pembelajaran di sekolah dasar.
- 3) Mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk permainan tradisional.