

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dua tahun lebih bahkan hampir mencapai 3 tahun sudah Pandemi Covid 19 melanda Indonesia. Adanya pandemi Covid 19 ini memberikan dampak terhadap semua sektor kegiatan, salah satunya sektor pendidikan yang mengharuskan proses pembelajaran dari tatap muka di kelas menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dengan pembelajaran jarak jauh tersebut munculah masalah baru yakni terjadinya *learning loss* akibat pandemi Covid 19. *Learning Loss* sendiri diartikan sebagai suatu kondisi dimana terdapat ketidakmaksimalan proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah (Huang et. al 2020). Dimana ketidakmaksimalan proses pembelajaran jarak jauh itu disebabkan oleh terbatasnya interaksi antara pengajar dengan pelajar, terbatasnya interaksi antara pelajar dengan pelajar lain, masalah waktu belajar, kurangnya konsentrasi dan hilangnya fokus.

Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap pembiasaan siswa dalam belajar. Berikut ini ciri anak yang mengalami *learning loss* menurut Pratiwi (2021) yaitu; 1) motivasi belajar yang menurun/berkurang 2) timbulnya kesenjangan 3) berkurangnya antusias siswa dalam belajar 4) lalai dalam mengerjakan tugas dan 5) nilai yang menurun. Efek dari keberadaan *learning loss* itu juga masih terasa dan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran sekarang ini. Dari beberapa ciri tersebut ditemukan juga di beberapa sekolah di Kota Tasikmalaya yakni di SDN Condong, SDN 2 Kalangsari, dan SD Muhammadiyah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah-sekolah tersebut ditemukan bahwa terdapat hambatan dalam pembelajaran yang termasuk ciri-ciri

anak mengalami *learning loss* yaitu kurangnya ketertarikan atau antusias siswa terhadap penjelasan yang diberikan guru, lalu motivasi belajarnya berkurang ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga kurang berinovasi membuat media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran berdasarkan observasi/wawancara dan juga melihat RPP khususnya materi matematika yakni segi banyak. Sementara materi segi banyak itu penting untuk dipelajari di awal sekolah dasar yakni sebagai materi dasar untuk ke tahap materi selanjutnya yakni keliling dan luas bangun datar serta hubungan antar garis. Namun pada kenyataannya, bukan hanya antusiasme dan motivasinya yang kurang akan tetapi hal itu bisa dilihat dari nilainya yang belum mencapai KKM dengan presentase ketuntasan dibawah 50% dimana KKM di setiap sekolah itu berbeda, yaitu untuk SDN Condong adalah 76 sedangkan di SDN 2 Kalangsari dan SD Muhammadiyah adalah 75 untuk KKM nya.

Hambatan atau permasalahan tersebut jika tidak secepatnya diatasi akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan menghambat pada materi pembelajaran selanjutnya seperti pada materi keliling dan luas bangun datar. Sebelum mempelajari materi keliling dan luas bangun datar maka siswa harus memahami bangun datar segi banyak terlebih dahulu. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hudojo dalam Sundayana (2016: 29) bahwa:

Dalam proses belajar matematika, prinsip belajar itu harus terlebih dahulu dipilih, sehingga sewaktu mempelajari matematika dapat berlangsung dengan lancar, seperti mempelajari konsep B yang mendasarkan pada konsep A, tidak mungkin orang itu memahami konsep B. Ini berarti mempelajari matematika haruslah bertahap dan berurutan serta mendasarkan pada pengalaman belajar yang lalu.

Pada dasarnya materi akan mudah dipahami apabila dalam proses pembelajaran pada materi segi banyak menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2014) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran agar dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam proses belajar sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa yang dapat membuat siswa menjadi antusias, aktif dan menyenangkan serta mudah memahami materi dalam pembelajaran yakni media pembelajaran Naseba (Menara Segi Banyak). Media pembelajaran Naseba (Menara Segi Banyak) merupakan media pembelajaran permainan yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari materi segi banyak yang memiliki tujuan untuk mempermudah siswa dalam membentuk pemahaman pada konsep segi banyak. Media naseba itu sendiri terinspirasi dari permainan jenga yang dimana media ini disusun dari balok-balok kayu yang membentuk sebuah menara dan pemain juga diharuskan untuk menyusun berbagai bentuk segi banyak sesuai balok yang diambilnya. Bukan itu saja, permainan ini juga dilengkapi dengan kartu informasi dan kartu soal/pertanyaan yang berisi mengenai materi segi banyak.

Media Naseba adalah media yang menekankan pada bermain sambil belajar. Hal tersebut sejalan dengan Sahathevan dan Yamat dalam Syifa (2020: 83) bahwa

dengan permainan atau bermain sambil belajar dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa melalui media yang menarik dan menyenangkan. Pernyataan tersebut sejalan juga dengan Mayke S. Tedjasputra (2001) dalam Prayogo (2015: 4) mengemukakan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap siswa. Pembelajaran yang dimodifikasi dengan kegiatan bermain dapat membuat siswa belajar dengan baik. Hal tersebut terjadi karena siswa merasa nyaman dalam melakukan aktivitas di kelas sehingga tidak ada unsur paksaan dalam mengikuti keseluruhan proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran naseba ini dapat memberikan rasa menantang, asik dan menyenangkan serta menghilangkan kejenuhan siswa dimana dapat membuat siswa tertarik untuk berpartisipasi langsung dan berpotensi mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran naseba (menara segi banyak) pada materi segi banyak. Oleh karena itu, peneliti membuat judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Naseba (Menara Segi Banyak) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segi Banyak Kelas 4 Sekolah Dasar.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang antusias terhadap penjelasan yang diberikan guru pada saat proses belajar berlangsung terutama pada materi pembelajaran segi banyak.

2. Motivasi siswa kurang ketika proses pembelajaran berlangsung terutama pada materi pembelajaran segi banyak.
3. Guru kurang berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik.
4. Nilai siswa pada materi bangun segi banyak masih dibawah KKM.

C. Pembatasan Masalah

Supaya penelitian mendapatkan kajian yang tepat maka perlu dibatasi masalahnya dimana masalah yang diteliti terbatas pada:

1. Penelitian ini difokuskan untuk meneliti media naseba (menara segi banyak) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi segi banyak.
2. Menguji efektifitas media pembelajaran naseba (menara segi banyak) pada materi segi banyak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran naseba (menara segi banyak) pada materi segi banyak di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana efektifitas media pembelajaran naseba (menara segi banyak) pada materi segi banyak?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran naseba (menara segi banyak) pada materi segi banyak.

2. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran naseba (menara segi banyak) pada materi bangun datar segi banyak.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan memperluas pengalaman peneliti terkait pengembangan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat lebih memahami materi yang sulit dipahami dengan lebih mudah dalam proses pembelajaran, misalnya penggunaan media ini siswa akan lebih mudah memahami materi bangun segi banyak dan membuat siswa lebih aktif saat pembelajaran.

3. Bagi Guru

Bagi guru dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan dan kesulitan belajar yang ditemukan di lapangan pada pembelajaran. Selain itu, dapat membantu guru dalam menemukan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada saat mengajar kepada siswa dan dapat membuat guru lebih termotivasi untuk membuat media yang lebih menarik bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran pada mata bangun segi banyak di kelas 4 dapat tercapai dengan maksimal.