

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat diperlukan oleh manusia sebagai sarana untuk pengembangan dan peningkatan kualitas diri. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran pengetahuan, kemampuan, serta keterampilan yang dapat dilihat dari kebiasaan setiap manusia, yang menjadi bahan warisan dari kelompok sebelumnya hingga sekarang. Menurut Ki Hajar Dewantara, proses penunjang kekuatan kodrat sebagai manusia yang memiliki akal dalam menguasai pengetahuan pada siswa. Manusia dapat meninggikan derajatnya melalui pendidikan yang setinggi-tingginya. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai bantuan perkembangan melalui kegiatan atau proses belajar. Secara psikologis, belajar dapat didefinisikan sebagai usaha menciptakan perubahan tingkah laku (baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotor) untuk mendapatkan respon yang diperlukan dalam interaksi dengan lingkungan secara efisien.

Pada abad 21 ini pendidikan tidak hanya menjadi sarana untuk meningkatkan pengetahuan. Ada empat keterampilan yang perlu ditingkatkan dan dikembangkan supaya siswa mampu menaklukkan segala tantangan global yang akan menghadang di masa depan. Keterampilan atau *soft skill* ini dikenal dengan singkatan 4C, yaitu *Critical thinking* atau berpikir kritis, *Collaboration* atau kemampuan bekerja sama yang baik, *Communication* atau kemampuan berkomunikasi, dan *Creativity* atau kreatifitas.¹ Keterampilan-keterampilan tersebut perlu dibekali sejak dini melalui dunia Pendidikan.

Dalam dunia pendidikan terdapat sebuah program yang dinamakan kurikulum. Kurikulum merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan dan pengajaran. Kurikulum memuat sejumlah mata ajaran

¹ Resti Septikasari dan Rendy Nugraha Frasandy. Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*. 2018, vol.8, p.112-122.

yang harus ditempuh dan dipelajari oleh siswa untuk memperoleh sejumlah pengetahuan.

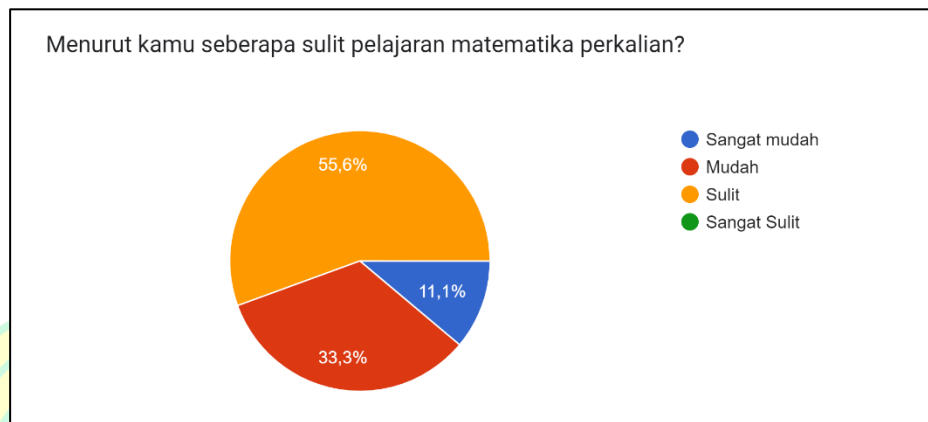
Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat 1 menyatakan bahwa Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, dan muatan lokal.²

Kurikulum disebut juga suatu program yang dirancang sebagai panduan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pendidikan. Karena proses pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh Lembaga Pendidikan untuk mencapai tujuan Pendidikan yang telah ditetapkan. Pada kurikulum 2013, pembelajaran di Sekolah Dasar berkonsep terpadu, yaitu hampir semua muatan pelajaran seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang dikemas menjadi satu dalam bentuk Tematik atau pembelajaran terpadu.

Pembelajaran terpadu bertujuan agar siswa mendapatkan pengalaman langsung dari apa yang dipelajari dengan menghubungkan muatan pelajaran satu dengan lainnya. Dalam satu pembelajaran terpadu, siswa dapat mempelajari 2-3 muatan pelajaran. Namun pada kelas tinggi, muatan pelajaran Matematika tidak dimuat dalam pembelajaran terpadu melainkan disajikan terpisah dengan muatan lainnya. Pembelajaran matematika dilakukan untuk mendukung proses belajar siswa dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan mengukur dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Matematika juga dapat mengembangkan penalaran yang dapat memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam belajar. Namun, pada kenyataannya setiap siswa memiliki minat dan pandangan berbeda terhadap pelajaran matematika.

² Presiden Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003, p.14. Diunduh tanggal 10 Mei 2022.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dikumpulkan secara daring, pelajaran matematika dikatakan sebagai pelajaran yang sulit.



Gambar 2.1 Hasil Analisis Kebutuhan kepada Siswa kelas II SD

Siswa mengalami kesulitan memahami konsep, keterampilan, dan pemecahan masalah serta penguasaan fakta dasar dalam belajar Matematika. Kurangnya pemahaman konsep dikarenakan guru yang mengajarkan dengan cara yang kurang tepat dan tidak menggunakan contoh konkret.³ Siswa yang berkesulitan belajar menyatakan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa tidak terlibat aktif dan tidak mendapat pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas 2 SDN Ancol 01 Pagi pada tanggal 11 Mei 2022. Guru tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media gambar atau *power point*, sehingga hanya sebagian kecil siswa yang terlibat aktif secara langsung dalam proses pembelajaran.⁴ Padahal melalui keaktifan mendengar, menyimak, bertanya, berdiskusi, dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh saat itu siswa memahami materi pelajaran yang diajarkan. Proses Pembelajaran yang baik akan melibatkan siswa secara aktif, misalnya dengan melakukan interaksi sosial sesama siswa maupun dengan guru.

³ Nurul Amallia dan Een Unaenah. Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Attadib Journal Of Elementary Education*. 2018, pp.123–133.

⁴ Wawancara dengan Rafi Taris, S.Pd, tanggal 11 Mei 2022, secara daring melalui *Whatsapp*.

Interaksi termasuk bagian dari kerja sama yang merupakan hal penting dalam pembelajaran dan pengembangan pengetahuan. Interaksi sosial yang dibangun antara dua orang atau lebih akan membangun atau mentransformasi pengalaman belajar siswa. Siswa yang memiliki interaksi kooperatif akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi.⁵ Begitupun sebaliknya, siswa yang cenderung diam di dalam kelas akan sulit memperoleh pengalaman belajar yang baik. Interaksi yang baik dalam proses pembelajaran tidak hanya antara siswa dengan guru, tetapi bisa juga dengan membangun komunikasi dan kerja sama antar siswa. Dalam penelitian Ernawati dikemukakan bahwa interaksi dengan teman sebaya memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.⁶

Secara tidak langsung interaksi sangat dibutuhkan untuk proses mendapatkan pengetahuan dan pemahaman dari apa yang dipelajarinya. Adanya interaksi dalam proses pembelajaran membantu siswa memahami dan mendapatkan pengalaman langsung mengenai materi yang dipelajari. Namun, saat ini interaksi siswa sudah mulai berkurang, baik interaksi siswa dengan temannya maupun dengan guru. Interaksi sebagai bagian dalam proses pembelajaran sudah mulai hilang. Maka, dalam hal ini perlu adanya upaya untuk meningkatkan kembali interaksi dan komunikasi siswa dengan temannya maupun dengan guru.

Terdapat beberapa hal yang menyebabkan berkurangnya interaksi yaitu di antaranya *gadget* dan jejaring sosial. *Gadget* memiliki dampak positif maupun negatif bagi penggunanya. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* bagi siswa yaitu menghambat proses interaksi siswa terhadap sesama, berakibat buruk pada perilaku sosial dan sikap siswa, serta mengabaikan lingkungan sekitar.⁷ Dalam penelitian Kurniawati

⁵ Endalina Br Karo Sekali dan Monica Agita Br Tarigan. Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*. 2019, pp.794–797.

⁶ N. Ernawati, M. Sadia, dan M. Arnyana. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua, Interaksi Teman Sebaya Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Mengawi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*. 2014, p.11.

⁷ Aisyah Anggraeni dan Hendrizal. The Effect of Gadget Use on The Social Life of High School Students. *Jurnal PPKN & Hukum*. 2018, pp.64–76.

dikemukakan bahwa siswa yang sering menggunakan *gadget* akan mengalami kecanduan, terutama pada aplikasi yang ada pada *gadget* yang dimiliki, diantaranya seperti game, jejaring sosial, internet, dan aplikasi lainnya yang sering digunakan.⁸ Penelitian Ramdhan Witarsa juga menyimpulkan bahwa *gadget* memengaruhi interaksi sosial dan daya pikir pada siswa Sekolah Dasar.⁹ Siswa yang kecanduan memainkan *gadget* menjadi tidak peduli dan kurang interaksi dengan Lingkungan di sekitarnya. Kurangnya interaksi siswa juga akan mengakibatkan siswa sulit bergaul, tidak memiliki teman dekat, kurang percaya diri, malu bertanya kepada guru maupun temannya, tidak bisa bekerja sama dengan baik bersama teman, dan menyebabkan siswa cenderung tertutup kepada orang lain, bahkan orang tuanya sekalipun.

Dalam mengatasi kurangnya interaksi diperlukan strategi yang dilakukan oleh guru sebagai orang tua di sekolah maupun orang tuanya ketika siswa berada di rumah. Guru dapat memberikan tugas kelompok agar siswa mengerjakan tugas tersebut bersama teman dan secara tidak langsung siswa juga akan melakukan interaksi dengan teman. Namun, strategi tersebut memiliki kelemahan yaitu hanya beberapa siswa yang aktif, sehingga guru perlu menyajikan tugas yang menarik dan menuntut siswa berpartisipasi aktif. Salah satunya dengan memberikan media pembelajaran berupa permainan yang dipadukan dengan metode belajar kelompok agar dapat meningkatkan daya kreativitas, interaksi siswa, dan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri maupun bekerja sama dengan siswa yang lain, misalnya dengan menggunakan model *team games tournament*.

Selain peran guru, orang tua juga sangat diperlukan untuk mengontrol aktivitas siswa di rumah. Pada zaman serba canggih saat ini sudah banyak permainan tradisional yang tersingkirkan dengan adanya

⁸ Dian Kurniawati. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2020, pp.78–84.

⁹ Ramdhan Witarsa, dkk. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*. 2021, vol.5.1, pp.276–284.

mobile game atau permainan yang ada di *gadget* sehingga interaksi siswa dengan teman sebayanya di rumah atau dengan orang tua pada saat bermain berkurang. Banyak pula hal-hal bebas lainnya yang tersedia secara *online* ketika siswa menggunakan *gadget*. Hal ini perlu dikurangi dengan adanya strategi dari orang tua untuk mengontrol siswa saat bermain di rumah. Salah satunya dengan menyediakan permainan-permainan berbasis edukasi, yang dapat mengembangkan kemampuan serta meningkatkan interaksi siswa.

Salah satu media pembelajaran berupa permainan yang dapat meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran matematika adalah media kartu, diantaranya permainan kartu UNO. Belajar akan lebih efektif jika menggunakan media kartu karena memiliki kemampuan untuk menggabungkan kegiatan bermain, belajar, dan berkomunikasi. Pembelajaran menggunakan permainan kartu membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi karena merasa tertantang untuk segera menghabiskan kartu miliknya dan memenangkan permainan.¹⁰ Permainan kartu seringkali dianggap negatif oleh masyarakat karena lebih mengarah untuk berjudi. Permainan kartu UNO berbeda dengan kartu remi atau domino karena kartu UNO lebih bertujuan untuk media bermain anak-anak. Pembelajaran dengan media permainan dapat membuat siswa secara tidak langsung menjadi saling berinteraksi dan melatih komunikasi antar siswa. Permainan kartu juga akan membantu siswa mengurangi penggunaan *gadget* dalam bermain.

Kartu UNO yang lahir pada tahun 1971, kini menjadi salah satu permainan yang terkenal di dunia.¹¹ Logika bermain kartu UNO adalah menyamakan warna dan angka yang tertera pada kartu dalam permainannya. Perbedaan kartu UNO dengan kartu-kartu lainnya yaitu

¹⁰ H. Purnamawati, A. Ashadi, dan E. Susilowati. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Dan Ular Tangga Ditinjau Dari Kemampuan Analisis Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Reaksi Redoks Kelas X Semester 2 Sma Muh 1 Karanganyar. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 2014, pp.100–108.

¹¹ Gamesver Team, *History of UNO (Card Game) | M. Robbins, Crazy Eight, 2021*, (<https://www.gamesver.com/history-of-uno-card-game-m-robbins-crazy-eights/>), p.1. Diunduh tanggal 13 Mei 2022.

kartu UNO mempunyai symbol seperti *wild*, *reverse*, *draw*, dan *skip*, serta pada saat kartu yang dimiliki pemain tersisa satu kartu, pemain harus mengatakan “UNO” dan saat kartu yang dimiliki pemain telah habis, pemain harus mengatakan “*End Game*”. *This home-made game sold million and millions of copies in more than 80 countries globally.*¹² Selain permainan kartu UNO menarik dan menyenangkan jika dijadikan media belajar, kartu UNO juga mudah ditemukan di *supermarket* atau toko mainan, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain dimanapun tempatnya.

Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang terinspirasi dari kartu UNO dalam pembelajaran Matematika Materi Perkalian. Hal ini seperti yang disebutkan dalam penelitian Wahyu Estiani, dkk. bahwa media permainan kartu UNO layak dan efektif digunakan karena dapat meningkatkan persentase hasil ketuntasan klasikal siswa. Nilai pretes siswa didapatkan ketuntasan klasikal 0%, kemudian meningkat menjadi 79,31% siswa tuntas kriteria ketuntasan minimal (KKM), pada materi tema Optik.¹³ Hal serupa disampaikan pada penelitian Maymuna Harahap, dkk. yang menyampaikan bahwa media kartu UNO sangat praktis dan efektif sebagai media pembelajaran khususnya pada materi bangun datar.¹⁴

Sama halnya seperti penelitian yang dilaksanakan oleh Ni kadek, dkk. dengan judul “Pengembangan Kartu Remi Kimia Menggunakan Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Siswa Korpri Banjarmasin” yang mendapatkan hasil penelitian bahwa media tersebut efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa,

¹² *Ibid.*, p.1. Diunduh tanggal 14 Mei 2022.

¹³ Wahyu Estiani, Arif Widiyatmoko, dan Sarwi, ‘Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa Kelas Viii Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*. 2015, vol.4.1, p.713.

¹⁴ Maymuna Harahap, Abdul Mujib, dan Amanda Syahri Nasution. Pengembangan Media Uno Math Untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *Lemkomindo Indonesia Journal*. 2022, vol.2.1, pp.209–217.

khususnya untuk materi pokok sistem koloid.¹⁵ Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, sebagai tindak lanjut dari masalah yang ada, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran matematika yang awalnya hanya menggunakan *power point* menjadi media seperti kartu UNO dengan nama dan aturan main yang berbeda, yaitu kartu APKA (Aku Pintar Perkalian). Kartu APKA yang akan peneliti kembangkan merupakan permainan dalam bentuk tim sehingga lebih banyak siswa yang dapat memainkan secara bersamaan. Maka dari itu, peneliti akan melakukan Pengembangan Media Pembelajaran Kartu APKA Materi Perkalian menggunakan model *Team Games Tournament* Untuk Siswa Kelas II SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemui sebagai berikut:

1. Proses Pembelajaran di sekolah dasar belum melibatkan siswa secara aktif.
2. Penggunaan *gadget* yang berlebihan memengaruhi interaksi dan hasil belajar siswa di sekolah.
3. Interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran yang masih kurang memengaruhi hasil belajar siswa.
4. Kurangnya media pembelajaran di Sekolah Dasar yang membuat siswa tertarik pada proses pembelajaran.
5. Media pembelajaran Matematika yang digunakan belum melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini membatasi masalah pada poin kelima. Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

¹⁵ Ni Kadek, dkk. Pengembangan Kartu Remi Kimia Menggunakan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Korpri Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*. 2018, vol.1, pp.16–22.

1. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas II Sekolah Dasar (SD).
2. Materi Matematika yang akan dikembangkan adalah menentukan perkalian bilangan cacah dalam KD 3.4. Menjelaskan perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.
3. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan mendukung interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa Kartu APKA.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. “Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Kartu APKA Berbasis *Team Games Tournament* pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar?”
2. “Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Kartu APKA Berbasis *Team Games Tournament* pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa permainan dan diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan bagi dunia pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran kartu APKA berbasis *team games tournament* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Matematika kelas II SD.

2. Kegunaan secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Media kartu APKA ini diharapkan dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran ketika belajar operasi hitung perkalian serta membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami dan menguasai materi tersebut.

b. Bagi Guru

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi guru kelas II Sekolah Dasar (SD) dalam melakukan pembelajaran mengenai materi operasi hitung perkalian. Media kartu APKA ini juga diharapkan dapat menginspirasi guru-guru untuk dapat berinovasi mengembangkan media pembelajaran yang digunakan kepada siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah referensi bagi kepala sekolah terkait media pembelajaran Matematika di sekolah dan dapat memberikan inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran Matematika untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta interaksi siswa dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian dan pengembangan media kartu APKA ini diharapkan dapat berguna dan dapat dijadikan sumber serta inspirasi bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran lainnya.