

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan memperkaya sumber dan media pembelajaran.¹

Adapun tugas pendidik dalam proses pembelajaran yaitu (1) pendidik yaitu mengajar dan mendidik yang berarti mengembangkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik atau yang disebut kegiatan transfer ilmu (2) pengajar yaitu membantu siswa dalam belajar pada sesuatu yang belum diketahui (3) pembimbing yaitu membimbing dan mengarahkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (4) pengarah yaitu guru

¹ Retno Dian Anggraeni dan Rudy Kustijono, —Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi *Flash* Berbasis *Android* 3 (2019): 12.

mendengarkan dan mengarahkan siswa dalam memecahkan masalah yang dialami siswa (5) pelatih yaitu untuk membantu siswa baik dalam keterampilan motorik maupun intelektual (6) penilai yaitu mengevaluasi dan menilai hasil belajar siswa

Matematika merupakan ilmu yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Karakteristik matematika yang abstrak, untuk memahaminya memerlukan konsentrasi dan keseriusan yang tinggi bahkan memerlukan waktu yang lama penuh dengan simbol-simbol yang terkadang sulit dipahami. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran. Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa. Adapun media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran matematika yaitu dengan pemanfaatan media papan uang hebat.

Penentuan suatu media pembelajaran yang dianggap sesuai dalam suatu kegiatan pembelajaran tidak bisa hanya berdasarkan kesenangan guru terhadap suatu media tersebut. Terlebih lagi jika penentuan suatu media pembelajaran digunakan hanya karena yang ada di sekolah itu saja dan guru tidak berusaha mencari yang sesuai. Jika kondisinya demikian, maka yang terjadi adalah terdapat hambatan dalam komunikasi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara optimal. Hal ini terjadi karena media merupakan sarana komunikasi yang

menjembatani komunikasi antara guru dengan siswa, serta cara komunikasi tersebut dapat memengaruhi daya ingat siswa.²

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, cerdas, terampil, mampu memahami dengan baik apa yang telah diajarkan. Dalam pembelajaran matematika, keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Untuk meraih keberhasilan dalam pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran agar pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan tidak membosankan.

Digunakannya media pembelajaran yakni untuk menyampaikan pesan menjembatani konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi konkret sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru. Maka dari itu, penggunaan media sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Nilai mata uang adalah materi yang diajarkan pada siswa kelas II MI untuk mengetahui nilai-nilai mata uang dan dapat mengurutkan nilai yang uang terkecil sampai dengan nilai uang yang terbesar.

Masalah yang dihadapi saat ini dalam pembelajaran matematika adalah penguasaan mata pembelajaran matematika pada materi kelas II tentang nilai mata uang. Rendahnya penguasaan matematika oleh para

²Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 9.

siswa terbukti pada Laporan Hasil Belajar Siswa yang memiliki nilai rata-rata dibawah KKM, sehingga penerapan media pembelajaran mata pelajaran matematika perlu diterapkan di kelas II.

Media papan uang hebat diharapkan dapat memberikan bantuan untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran tematik, serta dapat menyelesaikan masalah pada proses belajar mengajar. Karakteristik media pembelajaran ini adalah mengandung nilai *educatif* dan menarik. Dengan penggunaan media papan uang hebat ini diharapkan siswa akan lebih antusias lagi dalam pembelajaran serta memiliki dorongan sendiri untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan tumbuh motivasi belajarnya.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin meneliti dan mengkaji secara lebih dalam tentang skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Papan Uang Hebat Pada Pelajaran Matematika Materi Nilai Mata Uang di Kelas II di MI ITP Raudlatul Jannah Leran”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pada media papan uang hebat pada pelajaran matematika materi nilai mata uang kelas II di MI ITP Raudlatul Jannah Leran?

2. Bagaimana hasil pengembangan media papan uang hebat pada pelajaran matematika materi nilai mata uang kelas II di MI ITP Raudlatul Jannah Leran?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan fokus masalah yang telah di uraikan, maka rumusan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan validitas pada media papan uang hebat pada pelajaran matematika materi nilai mata uang di kelas II di MI ITP Raudlatul Jannah Leran.
2. Mengetahui hasil pengembangan media papan uang hebat pada pelajaran matematika materi nilai mata uang di kelas II di MI ITP Raudlatul Jannah Leran.

D. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian ini memberikan manfaat :

1. Manfaat teoritis

Menambah pengetahuan dan pengembangan ilmu dalam hal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran matematika khususnya materi nilai mata uang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi kampus UNUGIRI

Hasil Penelitian media pembelajaran ini diharapkan menjadi alat pengampu data tentang media pembelajaran yang efektif dan efisien

sebagai bentuk turut serta mengembangkan pendidikan di Indonesia.

b. Bagi MI ITP Raudlatul Jannah

Memberikan andil dalam peningkatan kualitas sekolah melalui pengembangan media pembelajaran yang efisien dan menarik sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Guru

Menambah wawasan guru kelas bahwa penggunaan media pembelajaran yang berupa papan uang hebat dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi nilai mata uang dan kesetaraan mata uang.

d. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam pembelajaran matematika khususnya materi nilai dan mengurutkan nilai mata uang dari yang terkecil sampai terbesar.

e. Bagi Penulis

Sebagai bahan masukan bagi pengembangan bahan ajar serta dapat menyikapi secara professional kondisi nyata di MI ITP Raudlatul Jannah melalui penggunaan media papan uang hebat.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Komponen dan spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pengembangan papan uang hebat diperuntukan untuk siswa di kelas II sekolah dasar.

2. Media papan uang hebat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar.
3. Media papan pintar adalah media yang dibuat dari potongan akrilik, stiker dan magnet.
4. Ukuran media papan uang hebat yaitu 90 x 60cm.
5. Media papan uang hebat ini mengacu pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 3 di kelas II sekolah dasar.
6. Media papan uang hebat dapat digunakan peserta didik dalam belajar, seperti:
 - a. Peserta didik dapat belajar tentang nilai mata uang.
 - b. Peserta didik dapat mengurutkan pecahan uang kecil sampai terbesar.
 - c. Peserta didik dapat menggunakan media papan uang hebat dengan baik dan benar.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup penelitian pengembangan media papan uang hebat pada pelajaran matematika materi nilai mata uang kelas II di MI ITP Raudlatul Jannah Leran ini sebagai berikut :

Materi : Nilai mata uang

Kompetensi Inti (KI) :

- a. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- c. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar,

melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya.

- d. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar (KD) :

3.3 Menjelaskan nilai mata uang.

4.3 Mengurutkan nilai mata uang dari yang terkecil sampai terbesar

Agar penelitian ini terfokus sehingga permasalahan tersebut dibatasi antara lain:

1. Subjek penelitian siswa kelas II MI ITP Raudlatul Jannah Leran.
2. Media papan uang hebat merupakan alat/media yang terbuat dari akrilik berbentuk persegi panjang, media tersebut dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pada proses pembelajaran, sehingga dapat membantu memahami materi yang diajarkan.

Sedangkan dalam pengembangan media papan uang hebat ini ada spesifikasi produk yang dihasilkan diantaranya sebagai berikut:

1. Media papan uang hebat dapat memahami konsep pemahaman nilai mata uang.
2. Media papan uang hebat dapat membantu siswa dalam mengurutkan nilai mata uang yang terkecil hingga terbesar.

G. Definisi Operasional

Salah satu upaya mempermudah pemahaman dan mengatasi perbedaan sudut pandang dalam penelitian ini, maka akan diutarakan penjelasan secara istilah yang terkandung dalam judul penelitian sebagai berikut:

a. Pengembangan

Pengembangan adalah proses atau kegiatan dalam mengembangkan, menyempurnakan, dan meningkatkan suatu benda atau produk yang telah ada atau yang baru akan dibuat.

b. Media

Media adalah alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian pesan atau informasi ke orang lain, agar pesan yang disampaikan dapat mudah diterima dan dipahami oleh penerima, serta dapat lebih efektif dan efisien.

c. Papan Uang Hebat

Media papan uang hebat adalah alat pembelajaran yang berbentuk persegi panjang, media pembelajaran tersebut dapat mempermudah proses pembelajaran tentang materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.

d. Nilai mata uang

Nilai uang adalah suatu benda yang dapat ditukarkan dengan benda lain, dapat digunakan untuk menilai benda lain dan dapat disimpan yang berharga, sama tingkatannya dan sepadan atau seimbang yang menunjukkan kualitas berguna bagi manusia.

H. Orisinalitas pembahasan

Penelitian pengembangan media papan uang hebat ini diharapkan dapat memahami konsep pemahaman nilai dan kesetaraan pecahan uang, sebagai upaya untuk agar dapat memudahkan siswa dalam belajar. Beberapa penelitian terdahulu baik mengenai media papan uang hebat maupun pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Persamaan dan perbedaan penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Dona Riki Satriawan, dengan judul Pengembangan Media Permainan Kartu Bingo Pada Materi Nilai Dan Kesetaraan Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Min 1 Blitar, Jurnal 2020. ³	Meneliti materi tentang nilai mata uang	Menggunakan media permainan kartu bingo	Pemahaman konsep dasar Materi Nilai Mata Uang
2.	Nur Chandra Yulia, dengan judul Meningkatkan	Meneliti materi tentang nilai dan kesetaraan pecahan mata	Subjek uji coba siswa kelas V SD	Pemahaman konsep dasar Materi Nilai Mata Uang

³ Tian Oktaviani, Endah Rita Sulistya Dewi dan Kiswoyo, " Pengembangan Media Permainan Kartu Bingo Pada Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Min 1 Blitar," *Jurnal Mimbar Ilmu* 24, no.1 (2020): 47-52,

	<p>Hasil Belajar Mengenal Nilai Mata Uang</p> <p>Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Laci Uang</p> <p>Pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas V, Jurnal 2019⁴</p>	uang		
3.	<p>Nike Kristi Puspitasari, dengan judul Pengembangan Media Papan Kapulog (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung, Jurnal 2020.⁵</p>	<p>Meneliti materi tentang nilai dan kesetaraan pecahan mata uang</p>	<p>Menggunakan media Papan Kapulog</p>	<p>Pemahaman konsep dasar Materi Nilai Mata Uang</p>

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan arah sekaligus gambaran yang jelas mengenai penulisan penelitian pengembangan ini, maka dapat diuraikan

⁴ Nur Chandra Yulia, *Meningkatkan Hasil Belajar Mengenal Nilai Mata Uang Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Laci Uang Pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas V* (Jakarta: Ciputat Pers, 2019), 11.

⁵ Aida Mareta, *Pengembangan Media Kotak Scenery Pada Pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar di SDN Bakalan I*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 7.

sistematikanya oleh penulis. Sistematika ini juga membuat jalan pikir penulis lebih mudah dalam mengarungi permasalahan yang ada, adapun penulisan skripsi ini terbagi menjadi lima bab, dan setiap bab dibagi menjadi beberapa sub bab:

Bab I memaparkan pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifik produk yang akan dikembangkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II memaparkan kajian pustaka yang terdiri dari: pengembangan, media pembelajaran, prinsip pemanfaatan media, kriteria pemilihan media pembelajaran, jenis-jenis media, media papan uang hebat, membaca, dan kerangka berpikir.

Bab III bagian ini memaparkan metode penelitian yang terdiri dari: langkah-langkah penelitian, metode penelitian, populasi, sampel, dan sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV pada bab ini menjelaskan tentang pemaparan hasil penelitian media papan uang hebat yakni penyajian data dan temuan penelitian dan pengembangan.

Bab V pada bab ini menjelaskan tentang pemaparan hasil akhir skripsi yang meliputi kesimpulan hasil pengembangan media dan saran pemanfaata dan pengembangan produk lebih lanjut.