

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik untuk membentuk sikap dan kepribadian serta mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan tujuan untuk menjadikan manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) yang menyatakan bahwa dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Usaha untuk mencapai tujuan Pendidikan perlu dibarengi dengan keterpaduan antara komponen-komponen Pendidikan yang ada yaitu kurikulum, proses pembelajaran dan guru.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa yang mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapi. Dalam menggapai tujuan pendidikan tersebut, tentu tidak terlepas dari kurikulum pendidikan. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang baru yang mulai diterapkan pada tahun pelajaran 2022/ 2023. Salah satu profil pelajar pancasila yang terdapat pada kurikulum ini adalah kreatif dan bernalar kritis, sehingga bukan pengetahuan dan keterampilan saja yang akan dikembangkan pada kurikulum merdeka melainkan sikap juga menjadi perhatian khusus pada kurikulum ini.

Guru harus menggunakan alat atau media belajar yang efisien meskipun sederhana dan murah dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilannya membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Akbar (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif adalah saat guru mampu memanfaatkan sumber dan media pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum

yang berlaku. Dalam kurikulum merdeka menuntut pemanfaatan media pembelajaran yang mampu mengkonstruksikan pengetahuan siswa sehingga siswa dapat belajar secara kreatif dan bernalar kritis.

Penjumlahan merupakan operasi dasar matematika yang perlu dan wajib dikuasai oleh siswa karena menjadi dasar untuk mengerjakan rumus matematika yang lain. Oleh karena itu guru harus dapat memberikan perhatian khusus kepada siswa untuk memahami operasi hitung penjumlahan. Tiurlina (2016) menjelaskan bahwa matematika yang dipelajari oleh siswa di SD untuk kepentingan hidupnya sehari-hari dalam kepentingan hidupnya sehari-hari dalam kepentingan lingkungannya untuk membentuk pola pikir yang logis, sistematis, kritis dan cermat yang akhirnya dapat digunakan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada kelas I di 2 SD pada September 2022, diperoleh hasil bahwa siswa belum memahami sepenuhnya tentang konsep operasi penjumlahan. Materi operasi penjumlahan hanya diajarkan secara konvensional dengan cara ceramah menjelaskan dengan papan tulis sehingga siswa tidak dapat mengkonstruksikan pemahamannya secara langsung. Dalam pembelajaran, siswa terlihat kurang aktif dan proses pembelajaran belum berpusat pada siswa sebagai objek pembelajaran. Guru kurang optimal dalam menggunakan metode, model, serta media pembelajaran. Dari segi media, di sekolah tersebut belum terdapat media konkret yang mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru hanya menyajikan soal-soal secara tertulis di papan tulis tanpa memberikan pemahaman bermakna pada siswa.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan dalam penggunaan media pada proses pembelajaran materi operasi penjumlahan yaitu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik siswa dengan memberikan pengalaman yang bermakna sehingga siswa dapat mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri sesuai dengan tahapan perkembangan operasional konkret yang melibatkan peran siswa secara aktif serta memasukkan unsur dunia bermain anak. Seperti media pembelajaran PAPJI berbasis asesmen kinerja yang dalam penggunaannya saat pembelajaran melibatkan aktivitas siswa.

PAPJI merupakan anonim dari Papan Biji Kancing yang merupakan media pembelajaran konkret yang layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran karena

membantu siswa dalam menghitung melalui media konkret dan mengembangkan kepekaan mereka terhadap angka. Hal ini senada dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh Erviana dan Musliman (2018); Wulandari dan Prasetyaningrum (2018), Sriwijayanti, dkk (2019), Rahmi, dkk (2020) dan Harmayanti, dkk (2022).

Penelitian Erviana dan Muslimah (2018) menjelaskan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran tangga pintar pada materi penjumlahan dan pengurangan matematika kelas I SD layak digunakan oleh siswa berdasarkan hasil penilaian dari ahli media sebesar 78,12 (baik), ahli materi 88,75 (sangat baik), dan ahli pembelajaran 78,94 (baik). Penelitian Wulandari dan Prasetyaningrum (2018) menjelaskan bahwa media konkret *stamp game* berdasarkan metode motessori dapat membantu siswa membentuk konsep penjumlahan dan mengembangkan kemampuan anak untuk belajar mandiri. Penelitian Sriwijayanti, dkk (2019) menjelaskan bahwa pengembangan media konkret edukatif *animal stick* materi penjumlahan valid, praktis, dan efektif berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi mencapai 89% dan validasi ahli praktisi mencapai 81%. Penelitian Rahmi, dkk (2020) menjelaskan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 90% saat pelaksanaan umpan balik pada siswa kelas II SD dalam materi penjumlahan dan pengurangan melalui media manik-manik yang disusun seperti sempoa. Penelitian Harmayanti, dkk (2022) menjelaskan bahwa media tabung penjumlahan berbasis montessori layak dari aspek valid, praktis dan efektif berdasarkan kriteria valid dari ahli media sebesar 89,77% dan dari ahli materi sebesar 74,28%; sedangkan kriteria praktis dari respon guru sebesar 81,25% dan respon siswa sebesar 93,87%; dan kriteria efektif dari hasil *post test* siswa yang mencapai KKM sebesar 100% dengan nilai rata-rata 90.

Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengembangan media pembelajaran konkret. materi yang akan disampaikan yakni terkait penjumlahan dan jenis penelitian serta model pengembangan penelitian yang akan digunakan. Sedangkan perbedaannya terletak pada media konkret yang dikembangkan. Media konkret yang akan dikembangkan penulis berupa papan biji kancing berbasis asesmen kinerja sedangkan pada penelitian terdahulu telah mengembangkan media konkret tangga pintar, *stamp*

game bermetode motessori, *animal stick*, manik-manik dan tabung penjumlahan berbasis motessori.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka penulis tertarik untuk mengkaji penelitian yang bersifat pengembangan dengan judul : “Pengembangan Media Pembelajaran PAPJI Berbasis Asesmen Kinerja Materi Penjumlahan Bilangan Bulat pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran materi operasi penjumlahan.
2. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.
3. Media yang digunakan belum melibatkan siswa secara aktif.

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yang akan dikaji pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah belum maksimalnya media pembelajaran pada materi operasi penjumlahan siswa kelas I SD.
2. Penelitian dan pengembangan ini berupa media PAPJI berbasis asesmen kinerja pada materi operasi penjumlahan siswa kelas I SD.
3. Efektifitas media PAPJI berbasis asesmen kinerja pada materi operasi penjumlahan siswa kelas I SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan cakupan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran PAPJI berbasis asesmen kinerja pada materi operasi penjumlahan siswa kelas I SD?

2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran PAPJI berbasis asesmen kinerja pada materi operasi penjumlahan siswa kelas I SD?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran PAPJI berbasis asesmen kinerja pada materi operasi penjumlahan siswa kelas I SD?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran PAPJI berbasis asesmen kinerja pada materi operasi penjumlahan siswa kelas I SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran PAPJI berbasis asesmen kinerja pada materi operasi penjumlahan siswa kelas I SD.
2. Menganalisis proses pengembangan media pembelajaran PAPJI berbasis asesmen kinerja pada materi operasi penjumlahan siswa kelas I SD.
3. Menganalisis kelayakan media pembelajaran PAPJI berbasis asesmen kinerja pada materi operasi penjumlahan siswa kelas I SD.
4. Menganalisis efektivitas media pembelajaran PAPJI berbasis asesmen kinerja pada materi operasi penjumlahan siswa kelas I SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan media pembelajaran ini meliputi manfaat teoretis dan praktis. Adapun deskripsi masing-masing manfaatnya sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan dan mengembangkan pengetahuan di dunia pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran antara lain sebagai berikut.

1. Sebagai motivasi untuk senantiasa mengembangkan media pembelajaran dengan memperhatikan tahap perkembangan kognitif siswa.
2. Diharapkan media pembelajaran PAPJI berbasis asesmen kinerja menjadi inovasi dalam dunia pendidikan yang membantu meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti lain.

1.6.2.1 Bagi Guru

1. Hasil Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan media konkret yang menggunakan metode motessori untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengelola pembelajaran dengan mengembangkan kreativitas guru sehingga dapat menerapkan media-media pembelajaran yang beragam untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Siswa

1. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memotivasi serta menarik siswa dalam proses belajar sehingga berdampak pada kemampuan kognitif yang meningkat.
2. Siswa memperoleh pengalaman belajar dengan media pembelajaran yang dapat membantu mereka untuk belajar aktif.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang di kembangkan sekolah sehingga kualitas sekolah akan meningkat.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Menambah pengetahuan peneliti lain mengenai penerapan pengembangan media pembelajaran PAPJI berbasis asesmen kinerja.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa papan biji kancing yang dapat digunakan siswa secara berkelompok untuk membantu pemahaman siswa dalam melakukan operasi penjumlahan pada kelas I SD.
2. Biji kancing yang digunakan dibedakan berdasarkan nilai tempat puluhan dan satuan. Biji kancing warna merah digunakan untuk menunjukkan nilai puluhan dan biji kancing warna putih digunakan untuk nilai satuan.
3. Asesmen kinerja yang dihasilkan berupa lembar kerja siswa digunakan untuk menilai efektivitas kinerja kelompok siswa dalam memecahkan masalah operasi penjumlahan.
4. Guru dan siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang dihasilkan karena dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang terdapat dalam lembar kerja siswa.

