

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu proses pembentukan, perubahan atau pendewasaan manusia yang berkualitas, dari tidak tahu jadi tahu, tidak paham menjadi paham dan yang tidak bisa menjadi bisa, terlebih lagi saat ini Indonesia termasuk dalam kelompok negara berkembang yang mengutamakan sumber daya manusia (SDM). Pendidikan bisa didapatkan dan dilaksanakan kapan dan dimana saja, baik di lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan yang terpenting yang perlu diperhatikan adalah bagaimana memberikan dan mendapatkan pendidikan itu dengan baik dan benar agar manusia tidak terjerumus kedalam kehidupan yang negatif.

Perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan juga mendorong guru untuk mengadakan upaya pembaharuan dalam proses belajar dan memanfaatkan perkembangan teknologi. Guru dituntut untuk mampu menggunakan alat – alat yang dapat memudahkannya dalam proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam belajar baik alat bantu yang sesuai dengan perkembangan zaman seperti komputer, power point dan sebagainya. Atau alat bantu mengajar yang murah dan efisien seperti gambar, grafik dan bagan.

Proses belajar dan mengajar akan berjalan apabila pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Begitu juga sebaliknya. Menjadi pertanyaan bahwa bagaimana caranya agar apa yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa? Jawaban sederhana yakni guru harus menggunakan media pembelajaran. Karena ketika guru masih menggunakan metode ceramah, maka siswa akan sulit dan mals memahami materi yang disampaikan. Karena antara guru dan siswa masih ada ruang yang memisahkan dan untuk mempersatukan antara keduanya dalam menerima dan menyampaikan informasi maka harus menggunakan media sebagai penghubung.

Namun pada kenyataan dilapangan masih jauh dari harapan. Masih ditemukan guru – guru yang jarang menggunakan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi atau pelajaran. Guru – guru cenderung menggunakan metode ceramah sebagai alternatif utama dalam mengajar, sehingga siswa hanya duduk diam dan mendengarkan apa yang guru sampaikan. Dan yang terjadi adalah banyak siswa yang mengantuk dan kadang sibuk sendiri dengan aktivitasnya masing – masing tanpa memperhatikan apa yang guru sampaikan didepan. Padahal kita tahu bahwa media merupakan alat bantu yang dapat membantu siswa memahami materi karena bisa dilihat secara langsung juga bisa dipraktekkan. Apalagi untuk siswa SMP kelas VII yang mana masih membawa sifat waktu SD yang untuk memahami sesuatu harus menggunakan benda – benda konkret dan masih suka bermain daripada belajar.

Sanjaya 2008 : 204 menyatakan “ media is a channel of communication”. Artinya bahwa media merupakan penghubung dalam komunikasi. Dan boleh dikatakan bahwa dengan adanya media , komunikasi akan lebih jelas alur dan maknanya. Kemudian dijelaskan juga oleh gagne (dalam Sadiman,dkk : 6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Dari beberapa pengertian tersebut jelas bahwa media merupakan alat untuk menyalurkan pesan informasi dari sipengirim kepenerima dari berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Selain itu peneliti masih menemukan kesulitan siswa dalam memahami materi berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru matematika kelas VII SMPN 1 Kabila. Dari hasil wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa siswa belum mampu mengenal bentuk bangun segiempat terutama pada materi layang – layang dan belah ketupat, selain itu siswa juga sulit untuk memahami materi dan menghapal rumus – rumus pada materi layang – layang dan belah ketupat meskipun gurunya sudah menggunakan media tetapi media yang digunakan masih belum tepat dan abstrak sehingga siswa sulit memahami secara detail

dan menangkap setiap konsep yang dijelaskan. padahal pengenalan konsep bangun segiempat layang – layang dan belah ketupat seharusnya menggunakan media konvensional sehingga apa yang disampaikan bisa secara konkret dilihat dan dipraktikkan secara langsung. Dengan demikian konsep tersebut dapat dipahami oleh siswa secara keseluruhan dengan baik dan benar.

Peneliti mencoba untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Harapannya media ini dapat membantu mempermudah pemahaman siswa tentang konsep segiempat layang - layang dan belah ketupat. Media ular tangga ini merupakan media konvensional yang dipilih oleh peneliti yang dapat memberikan konsep dengan cara siswa mempraktikkannya secara langsung yang sudah didesain dalam bentuk permainan seperti permainan ular tangga pada umumnya.

Dari beberapa permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mencoba memecahkannya dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang mencakup kebutuhan guru dan siswa pada umumnya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Belah Ketupat Dan Layang-layang ” (suatu penelitian dikelas VII SMP Negeri 1 Kabila)

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “ Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran Ular Tangga pada materi belah ketupat dan layang – layang untuk siswa kelas VII di SMP? “

## **1.3 Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran ular tangga pada materi belah ketupat dan layang – layang

## **1.4 manfaat penelitian**

1. Bagi guru

Guru bisa mendapatkan pengetahuan bagaimana membuat media pembelajaran ular tangga serta bisa menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran ular tangga yang telah dibuat

## 2. Bagi sekolah

Dapat memberikan nuansa baru sekolah, dalam upaya meningkatkan kualitas sekolah khususnya dan kualitas pendidikan pada umumnya,

## 3. Bagi peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman mengenai pengembangan media pembelajaran ular tangga yang dibuat.

