

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Kurikulum merdeka atau biasa disebut kurikulum mandiri yang telah dilaksanakan pada tahun 2022 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (OPM) nomor 565, yang menyangkut panduan pelaksanaan kurikulum sebagai bagian dari restorasi pendidikan sebagai pelengkap kurikulum sebelumnya. Kemudian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan kebijakan pemulihan pendidikan tahun 2022-2024, dimana sekolah yang belum siap memakai kurikulum mandiri tetap dapat memakai kurikulum 2013 sebagai dasar pendidikan. Di sekolah yang sudah siap implementasi, diterapkan kurikulum merdeka sebagai alternatif. Akibatnya, kurikulum merdeka tidak dilaksanakan secara serentak dan menyeluruh.

Implementasi kurikulum merdeka di sekolah tidak terlepas dari berbagai tantangan. Salah satunya yakni mentalitas dan kesiapan para pendidik. Wikan Sakarinto, Direktur Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) memaparkan, kurikulum yang berlaku di Indonesia pada tahun 1970-an mengangkat sistem Jerman. Meskipun negara telah berubah dengan cepat, Indonesia tetap menggunakan model yang sama. Ini menjadi tantangan bagi para pendidik.

Kurikulum merdeka, peran pendidik yang semula mengajar dengan pendekatan terpadu berubah menjadi pendidik yang dapat membentuk peserta didik menjadi pembelajar mandiri sepanjang masa. Dalam hal ini trainer menjadi mentor, memberikan alat atau trainer dalam pembelajaran berbasis proyek yaitu (*project based learning*) atau pembelajaran berbasis proyek aktif.

Tantangan lainnya adalah kesiapan peserta didik dalam IKM (Implementasi Kurikulum Mandiri), terutama terkait kebebasan peserta didik untuk memilih apa yang dipelajarinya. Disitu sangat penting untuk memperkuat peran dan kerjasama pendidik dan orang tua peserta didik untuk memotivasi dan mengarahkan peserta didik dalam belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan bermakna.¹

Dalam dunia pendidikan banyak yang menjelaskan mengenai arti pendidikan itu sendiri. Konsep pendidikan diartikan sebagai

¹ Fieka Nurul Arifa, "Implementasi Kurikulum Merdeka Dan Tantangannya" bidang kesejahteraan rakyat, No.9, Vol.XIV Mei 2022, hlm.26-27

proses, cara yang dilakukan pendidik untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang, berusaha mendewasakan manusia melalui pengajaran berbasis penelitian. Sejalan dengan itu, Islam juga telah menunjukkan bahwa pendidikan merupakan hal yang paling utama untuk dimiliki dalam segala bidang kehidupan, hal ini ditunjukkan dalam perintah Allah SWT yang pertama kali kepada Nabi Muhammad SAW. melalui wahyu pertama melalui wahyu ayat ini dari Allah SWT. Nabi Muhammad SAW diangkat. Sebagai nabi terakhirnya.

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (۱) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (۲)

إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (۳) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (۴) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (۵)

Artinya: “ Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha mulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”²

Mengenai tugas pedagogik dalam pembelajaran, yaitu. (1) pedagogik yang mengembangkan pengetahuan peserta didik, yaitu disebut pengajaran dan pendidikan kegiatan transfer pengetahuan, (2) pendidik membantu peserta didik mempelajari sesuatu yang belum pernah mereka ketahui, (3) pembimbing membimbing peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran, (4) pembimbing adalah pendidik yang mendengarkan dan membimbing peserta didik untuk memecahkan masalah peserta didik, (5) pendidik harus membantu peserta didik yang memiliki keterampilan motorik atau gerak serta intelek atau menurut kecerdasan (6) pendidik sebagai evaluator menilai atau mengarahkan dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik.³

Pendidik merupakan profesi yang menuntut peserta didik memiliki sikap yang kompeten, teladan dan kreatif. Pendidik harus menguasai materi dan mampu memimpin kelas dengan baik. Untuk mengefektifkan proses pembelajaran, pendidik juga harus mengetahui bagaimana mengembangkan dan menggunakan lingkungan belajar. Penerapan lingkungan belajar dapat memudahkan pengelolaan bahan ajar.

² Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Jakarta: PT. Sinergi Pustaka Indonesia,2012),Hlm.904

³ Kamaladini, “*Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar*”.SKRIPSI, (Mataram,2021),hlm.19

Biasanya peserta didik di lingkungan sekolah dasar menjalani proses pertumbuhan pada tataran pemikirannya, yaitu belum mampu berpikir secara umum dari lingkungan sekitarnya ke lingkungan yang lebih luas. Tahapan berpikir anak pada pendidikan dasar belum bersifat formal dan ditentukan. Dengan kata lain, kemampuan peserta didik pada tingkat dasar seringkali didasarkan pada apa yang mereka lihat. Masih sulit bagi mereka untuk memikirkan sesuatu yang tidak ada di depan mereka. Hal ini seringkali mengakibatkan hasil belajar peserta didik yang minim karena pendidik hanya mengajarkan melalui teori tanpa peserta didik melihat atau menyentuh apapun.⁴

Pelajaran matematika umumnya pelajaran yang sedikit disenangi peserta didik. Sedikit peserta didik yang senang pelajaran matematika karena dianggap rumit dan susah untuk dipahami. Oleh karena itu, kebanyakan peserta didik tidak senang jika ada pelajaran matematika. Bahkan tidak sedikit dari peserta didik untuk menghindari pelajaran tersebut. Karena matematika adalah ilmu yang mempelajari sesuatu yang abstrak.

Matematika dapat dianggap sebagai ilmu fundamental dari ilmu-ilmu lainnya. Hal ini dikarenakan matematika merupakan salah satu mata pelajaran dari (sekolah dasar) sampai pendidikan tinggi (universitas). Istilah matematika dalam bahasa Yunani yakni “*mathematics*” atau “*matematikos*” yang berarti sesuatu untuk dipelajari.⁵ Andi Hakim Nasution, matematikawan Institut Pertanian Bogor, mengungkapkan bahwa matematika adalah ilmu tentang struktur dan hubungan, yang meliputi dasar-dasar perhitungan, pengukuran, dan penggambaran bentuk benda. Berdasarkan pengertian matematika di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari sesuatu yang tidak berwujud. Oleh karena itu, peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit.⁶

Kurangnya pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran membuat pendidik sulit untuk menyampaikan materi pembelajaran. Peserta didik lebih senang bermain daripada belajar, pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah ketika menyampaikan materi. Karena pendidik menerapkan metode

⁴ Putri Handayani, “*Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (Pakapin) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Di MI Al Huda Gumukmas – Jember*” SKRIPSI, (Jember,2022), hlm.21

⁵ Abdussyakir, *Ketika Kyai Mengajar Matematika*, (Malang: UIN Press, 2007),hlm.5

⁶ Catur Supatmono, *Matematika Asyik* (Jakarta: PT.Grasindo, Cet.1, 2009),hlm.7-

ceramah untuk mengejar target materi pembelajaran yang diberikan. Untuk membuat peserta didik mau belajar dan tertarik dengan pelajaran matematika maka dari itu, pendidik harus mempunyai bahan atau sesuatu yang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik untuk mau belajar matematika dengan semangat agar proses pembelajaran dapat maksimal sehingga meningkatkan prestasi belajar peserta didik yaitu bisa dengan memakai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah bahan pembelajaran atau alat komunikasi yang melengkapi komponen belajar mengajar dan mendorong aktivitas peserta didik. Dalam pembelajaran kehadiran media cukup penting, karena ketidakpastian bahan ajar yang diberikan dalam aktivitas tersebut bisa diminimalisir dengan memperagakan media sebagai penghubung.⁷

Menurut *Association for Educational and Communication Technology* (AECT), istilah media adalah segala bentuk yang digunakan untuk berbagi informasi. Kemudian pengertian media massa menurut *National Education Association* (NEA) adalah objek yang dapat mempengaruhi efektifitas program pendidikan. Dari sini dapat disimpulkan bahwa sifat media adalah transmisi pesan yang dapat memfasilitasi penyaluran pembelajaran, selain itu, dalam proses belajar mengajar, media diartikan sebagai alat grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap dan pengolahan dan mengatur informasi secara visual atau verbal.⁸

Dengan adanya media tersebut, peserta didik dapat mudah paham ketika di ajarkan pendidik dengan melalui media, peserta didik dapat dengan mudah mempunyai bayangan sesuatu yang ada di depannya dengan tidak hanya menghayal. Dengan menggunakan pembelajaran nyata atau maya, peserta didik diberi kesempatan untuk mengikuti kelas yang mencakup aspek perkembangan kognitif (pengetahuan), emosional, sosial dan fisik. Media juga dapat menjadi alat atau bahan untuk mengembangkan kreatifitas dan inspirasi, karena dapat dikatakan bahwa media berasal dari pengalaman. Media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran sangat

⁷ Bonita,Irani dan Melly Andriani. “Validitas dan praktikalitas Lembar Kerja Siswa berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD/MI”. *El-ibtidaiy: Journal of Primary Education*. Vol.1. No.1, April 2021.hlm.107

⁸ Agus Retnanto, *Teknologi Pembelajaran* (Kudus: Nora Media Enterprise,2011) hlm.136

menyampaikan pemahaman dan motivasi peserta didik dengan menunjukkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.⁹

Di MI NU Al Khurriyah 02 masih belum muncul adanya kreatifitas yang belum tercapai dan mendukung pada pihak pendidik sehingga proses pembelajaran belum bisa tercapai secara maksimal. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di MI NU Al Khurriyah 02 juga masih jarang adanya proses belajar mengajar menggunakan media, kurangnya kreatifitas pendidik menjadikan peserta didik kurang aktif dan monoton dalam pembelajaran berlangsung sebab alternatifnya pendidik sering menggunakan metode ceramah menjadikan peserta didik belum paham secara mudah apa yang dijelaskan sehingga terkesan membuat jenuh. Maka dari itu, sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Terkhusus pada kelas 2 yang termasuk dalam kategori kelas rendah, yang masih senang bermain sehingga membutuhkan banyak sesuatu yang dapat menarik perhatian peserta didik.¹⁰

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil data yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat belum maksimalnya penggunaan media pendidikan di sekolah yang memiliki sumber belajar dan produksi media yang terbatas. Bahan materi dalam banyak kasus pembelajaran masih memakai metode ceramah dan media cetak berbentuk buku teks masih digunakan untuk menjelaskan bahan ajar, sehingga peserta didik jenuh dan kurang memahami materi yang disampaikan, sehingga Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas saat materi dibagikan, rendahnya respon peserta didik terhadap partisipasi belajar terlihat bahwa sebagian peserta didik terlibat dalam percakapan dengan sesama bangku bahkan ada yang berlarian di belakang kelas.

Hasil analisis yang disajikan di atas memperjelas bahwa ada kebutuhan akan media pembelajaran. Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu media Kantong Doraemon . Media Kantong Doraemon merupakan salah satu media pendidikan dimana media tersebut yakni media visual dua dimensi berbentuk papan kantong yang mirip dengan Doraemon. Kantong Doraemon ini yaitu alat yang sangat sederhana untuk dibuat oleh setiap tenaga pendidik. Dengan desain yang menarik, membantu peserta didik untuk lebih

⁹ Kamaladini, "Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar".SKRIPSI, (Mataram,2021),hlm.2-4

¹⁰ Observasi/pengamatan di MI NU Al Khurriyah 02 diperoleh pada tanggal 20 Februari 2023

termotivasi belajar dan memfasilitasi pembelajaran berkelanjutan peserta didik.

Pemanfaatan media dua dimensi ini diharapkan materi yang disampaikan yaitu mengurutkan bilangan dari yang terkecil ke terbesar dan sebaliknya dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam materi pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran Kantong Doraemon. Maka penulis mengangkat sebuah judul “Implementasi Media Pembelajaran Kantong Doraemon dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02”.

B. Fokus Penelitian

Studi ini berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Kantong Doraemon dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Kelas 2 di MI NU AL Khurriyah 02” peneliti memfokuskan studi ini pada media pembelajaran Kantong Doraemon dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hasil dari latar belakang di atas maka fokus penelitian ini dikhususkan pada media Kantong Doraemon pada materi mengurutkan bilangan dari yang terkecil ke terbesar dan sebaliknya karena dapat meningkatkan kemampuan belajar dengan mendorong pembelajaran aktif di kalangan peserta didik sehingga peserta didik dapat aktif dan bersemangat ketika pembelajaran berlangsung. Untuk memperdalam fokus penelitian, digunakan metode kualitatif deskriptif. Fokus penelitian ini bersifat sementara dan akan bertumbuh setelah penelitian di bidang ini. Aktivitas penelitian memfokuskan diantaranya:

1. Implementasi penggunaan media pembelajaran Kantong Doraemon dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02
2. Keefektifan media pembelajaran Kantong Doraemon dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi penggunaan media pembelajaran Kantong Doraemon dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02 ?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Kantong Doraemon dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02 ?

D. Tujuan penelitian

1. Untuk mendeskripsikan implemestasi penggunaan media pembelajaran doraemon dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02
2. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran doraemon dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Manfaat dari penelitian ini dirinci dibawah ini:

1. Manfaat teoretis
Hasil penelitian ini diinginkan bisa memberikan masukan dalam mengoptimalkan pelajaran matematika, khususnya untuk meningkatkan prestasi beajar peserta didik dengan memakai media pembelajaran Kantong Doraemon.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi peserta didik
 - 1) Menumbuhkan keberanian peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran matematika
 - 2) Meningkatkan motivasi peserta didik belajar matematika
 - 3) Membantu peserta didik memahami bagaimana belajar matematika
 - b. Bagi guru
 - 1) Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi
 - 2) Dapat mengembangkan kreatifitas pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar
 - 3) Mengubah dan meningkatkan kesempurnaan pendidik dalam mengajar pelajaran matematika
 - c. Bagi madrasah
 - 1) Melalui diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi madrasah dan sebagai usaha memajukan mutu pengajaran dan kualitas pendidikan.
 - 2) Memberikan masukan dan gambaran yang jelas tentang penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan Kantong Doraemon dalam proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

F. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini memuat lima bab yang masing-masing menyajikan pokok-pokok pembahasan yang berbeda namun

saling berkaitan. penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bagian, dengan urutan penyajian dibawah ini:

1. Bab I Pendahuluan

Isi bab ini memuat pendahuluan yang memberikan ilustrasi ringkas dan jelas perihal keseluruhan cara berpikir. Sebab itu, skripsi diawali dengan rangkuman perihal latar belakang masalah, alasan judul dan pokok masalah. Inti dari skripsi ini dapat ditangkap dengan deskripsi singkat. Di sisi lain, baik secara teoretis ataupun praktis dipaparkan fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat untuk lebih memperjelas.

2. Bab II Kerangka Teori

Isi dalam bab ini memuat kajian pustaka perihal landasan teori media pembelajaran Kantong Doraemon, kualitas pendidikan, dan topic yang terkait lainnya. Kajian pustaka ini berfungsi sebagai panduan untuk prosedur pengumpulan, analisis data dan pemaparannya. Maka untuk menghindari peniruan dan pelanggaran hak cipta penelitian ini memperlihatkan berbagai hasil penelitian terdahulu. Kerangka berfikir juga disajikan dalam bab kedua ini untuk memberikan paparan singkat perihal gejala yang dipelajari dalam studi ini.

3. Bab III Metode Penelitian

Isi dalam bab ini berisikan metodologi studi yang di aplikasikan antara lain sumber data, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, uji kebasahan data dan analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan pembahasan

Isi dalam bab ini yakni hasil observasi dan pembahasan. Bagian ini memberikan ilustrasi umum mengenai implementasi penggunaan media pembelajaran kantong doraemon dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02 dan keefektifan media pembelajaran kantong doraemon dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02.

5. Bab V kesimpulan

Yakni berisi kesimpulan, keterbatasan peneliti, saran dan penutup.