

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Inti dari pendidikan adalah proses pembelajaran, pembelajaran tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Salah satu ciri belajar yaitu adanya suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik. Bisa juga dikatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku pada individu atau peserta didik yang belajar. Belajar pada dasarnya merupakan peristiwa yang bersifat individual yakni peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu (Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016:2).

Belajar dan mengajar saling berkaitan satu sama lainnya. Sama halnya dengan belajar, mengajar pun pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar (Djamarah dan Zain, 2010:39). Mengajar merupakan kegiatan yang pasti memerlukan keterlibatan peserta didik. Bila dalam proses mengajar tidak ada peserta didik, lantas siapa yang akan diajar. Berdasarkan hal itu, belajar dan mengajar merupakan suatu istilah yang sudah menyatu didalam konsep pembelajaran.

Kunci pokok pembelajaran bukan hanya terletak pada guru saja. Bukan hanya menuntut guru saja yang aktif dalam pembelajaran. Melainkan pembelajaran menuntut kedua belah pihak yaitu guru dan siswa untuk aktif dan sama-sama menjadi subjek dalam pembelajaran. Menurut Yunus,

pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yaitu guru-siswa, siswa-guru, siswa-siswa, siswa-sumber belajar, dan siswa-lingkungan belajar (dalam Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016:2). Semua pembelajaran membutuhkan interaksi guru dan siswa yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, terutama dalam mata pelajaran matematika yang tidak mudah untuk dipelajari sendiri oleh siswa.

Matematika mempunyai ciri-ciri khusus antara lain abstrak, deduktif, konsisten, hierarkis, dan logis (Muhsetyo, 2017:1.2). Ciri keabstrakan dan ciri lainnya yang tidak sederhana dalam mata pelajaran matematika, menjadikan matematika salah satu mata pelajaran yang tidak mudah untuk dipelajari sendiri oleh siswa. Alasan tersebut yang menjadi alasan kebanyakan siswa kurang tertarik terhadap mata pelajaran matematika. Guru harus bisa menciptakan pembelajaran matematika yang membuat siswa mau belajar matematika.

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari (Muhsetyo, 2017:1.26). Pembelajaran matematika harusnya disajikan dengan menarik, salah satu cara yaitu guru bisa menyediakan media pembelajaran yang tepat untuk materi yang akan disampaikan. Pada pembelajaran matematika, konsep yang abstrak yang sulit dipahami memerlukan penguatan melalui media pembelajaran agar bisa bertahan lama

dalam memori siswa. Hal ini yang menyebabkan pentingnya media pada proses pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika memang memerlukan suatu alat bantu sebagai penunjang belajar tanpa harus berkesutatan dengan proses pembelajaran yang membosankan dan dipenuhi dengan tugas-tugas yang harus dikerjakan. Pada saat guru mengajar harusnya menggunakan media yang dikemas secara menarik untuk memotivasi siswa agar tertarik dan bersemangat dalam mengikuti dan memahami materi yang disampaikan, agar guru tidak hanya menggunakan media konvensional seperti papan tulis yang menyebabkan media yang digunakan kurang menarik, monoton dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang digunakan harusnya memberikan rangsangan terhadap siswa sehingga menjadikan proses pembelajaran tidak monoton dan siswa tidak cepat merasa jenuh dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Jum'at tanggal 19 Oktober 2018 dengan guru wali kelas III di UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan, guru melakukan kegiatan pembelajaran yang monoton dan penggunaan media masih minim. Guru dominan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika karena guru tidak mempunyai inovasi untuk membuat media pembelajaran pada mata pelajaran matematika tepatnya pada materi menghitung luas bangun datar tak beraturan. Pembelajaran matematika berlangsung biasanya dengan guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa secara lisan kemudian

meminta siswa untuk mengerjakan soal tentang materi yang sedang disampaikan, terkadang juga guru menulis dipapan tulis jika diperlukan, Namun guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang sedang disampaikan karena minimnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah khususnya dalam mata pelajaran matematika di kelas III UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan sehingga siswa masih kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan. Selain itu, guru juga masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

Pemilihan jenis media pembelajaran yang akan digunakan harus disesuaikan dengan tujuan media tersebut digunakan. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar (Smaldino, 2011:7). Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran matematika yang membutuhkan sebuah media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai karena media dapat memperjelas informasi yang disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan bisa mengatasi kesulitan daya serap peserta didik terhadap materi pembelajaran matematika yang sulit dipahami. Media pembelajaran sendiri sangatlah beragam dan memiliki beberapa kategori. Ada enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) (benda-benda), dan orang-orang (Smaldino, 2011:7). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran yang termasuk dalam kategori visual tepatnya dalam bentuk

puzzle. Pemilihan media dalam kategori visual karena materi yang diajarkan yaitu tentang menghitung luas bangun datar tak beraturan sehingga nantinya media tersebut dapat memicu aktivitas belajar siswa. Kelebihan dari media *puzzle* yang akan dibuat yaitu siswa bisa lebih mudah memahami konsep materi yang disampaikan karena nantinya siswa akan bisa menentukan luas bangun datar tak beraturan menggunakan petak satuan dengan memberikan tanda-tanda pada gambar *puzzle* yang sudah disusun nantinya. Selain itu, siswa juga akan lebih tertarik dalam belajar karena siswa bisa membantu menyusun *puzzle* yang masih belum tersusun.

Guru harus bisa memilih dan menetapkan media yang paling tepat untuk digunakan dalam pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru harusnya bisa membuat media pembelajaran sendiri yang dibutuhkannya. Kenyataannya dilapangan, masih banyak guru yang mengajar dengan metode konvensional tanpa menggunakan sebuah media yang mempermudah dalam penyampaian materi kepada peserta didik.

Hikmatun Nisa' Enha (2015) melakukan penelitian dengan tujuan mengembangkan media *puzzle* pada konsep pengukuran bangun datar dan menguji kelayakan media *puzzle* pada siswa kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan menurut Arief S. Sadiman. Uji coba diterapkan di kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi.

Hasil penelitian tersebut berupa media *puzzle* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Kelayakan aspek media yang diperoleh dari ahli isi mata pelajaran yaitu sebesar 77,14%, ahli desain media pembelajaran sebesar 81,54%, dan dari guru mata pelajaran matematika kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo sebesar 88,57%. Hasil uji coba penggunaan media *puzzle* memperoleh rata-rata *pre test* dan *post test* sebesar $45,56 < 73,70$. Berdasarkan hasil pengembangan dalam penelitian pengembangan media *puzzle* pada konsep pengukuran bangun datar layak digunakan.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika “*Puzzle* Bangun Datar Tak Beraturan” pada materi menghitung luas bangun datar tak beraturan menggunakan petak satuan Kelas III UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan Tahun Pelajaran 2018/2019.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) Mengetahui kelayakan pengembangan media *puzzle* bangun datar tak beraturan materi menghitung luas bangun datar tak beraturan di kelas III UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan ditinjau dari validasi para ahli.
- 2) Mengetahui keefektifan pengembangan media *puzzle* bangun datar tak beraturan materi menghitung luas bangun datar tak beraturan di kelas III UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan ditinjau dari aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar.

- 3) Mengetahui kemenarikan pengembangan media *puzzle* bangun datar tak beraturan materi menghitung luas bangun datar tak beraturan di kelas III UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan ditinjau dari angket respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *puzzle* bangun datar tak beraturan, yang merupakan media berbasis permainan *puzzle* pada materi menghitung luas bangun datar tak beraturan menggunakan petak satuan untuk membantu siswa dalam memahami materi.
- 2) *Puzzle* bangun datar tak beraturan merupakan media pembelajaran yang mengadaptasi dari sistem kerja menyusun potongan *puzzle* yang nantinya akan terbentuk sebuah gambar bangun datar tak beraturan.
- 3) Materi yang diajarkan adalah menghitung luas bangun datar tak beraturan dengan petak satuan.
- 4) Media *puzzle* bangun datar tak beraturan ini terdiri dari 2 bagian yaitu yang pertama bagian kotak tempat penyimpanan potongan-potongan *puzzle*. Bagian kedua yaitu sebuah kotak yang nantinya digunakan sebagai tempat penyusunan potongan-potongan *puzzle*.
- 5) Bagian pertama yaitu kotak penyimpanan *puzzle*, terbuat dari *partikel board* dengan bersekat menjadi 8 bagian. Ukuran bagian pertama ini sebesar 50,1 cm x 35,2 cm.

- 6) Bagian kedua yaitu terbuat dari *partikel board* dan ada 2 pintu yang menutupinya (seperti model lemari) sehingga bagian kedua ini juga memiliki ruang. Ukuran bagian kedua ini sebesar 48,1 cm x 32,5 cm. Pada pintu yang seperti model almari, terdapat kantong-kantong yang digunakan sebagai tempat menyimpan gambar *puzzle* yang akan disusun nantinya. Didalam bagian kedua ini, terdapat bingkai tempat penyusunan *puzzle* yang berukuran 40 cm x 25 cm. Dan di bagian belakangnya terdapat sebuah penyangga yang membuat bagian kedua ini bisa berdiri pada saat digunakan.
- 7) Potongan-potongan *puzzle* terbuat dari akrilik.
- 8) Gambar-gambar yang dipilih untuk *puzzle* merupakan gambar bangun datar tak beraturan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- 9) Media *puzzle* bangun datar tak beraturan ini dilengkapi dengan 1 simbol yang diberikan warna yang berbeda, nantinya untuk digunakan dalam menghitung luas bangun datar tak beraturan menggunakan petak satuan, yang terbuat dari karet dan ada 2 warna yang berbeda pada setiap sisinya.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Puzzle* Bangun Datar Tak Beraturan pada Materi Menghitung Luas Bangun Datar Tak Beraturan Menggunakan Petak Satuan Kelas III di UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan” diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya adalah:

a. Bagi Guru

Adanya pengembangan media pembelajaran ini bisa digunakan menjadi referensi untuk media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini bisa dijadikan sebagai sumber belajar yang menarik bagi siswa, dan memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik.

d. Bagi Peneliti dan Pengembang

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat menerapkan pengetahuan yang didapat selama perkuliahan dan mengasah keterampilan lebih dalam lagi dalam pembuatan suatu media pembelajaran.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1.5.1 Asumsi Penelittian dan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dapat dikemukakan yakni pengembangan media pembelajaran “*Puzzle Bangun Datar Tak Beraturan*” efektif digunakan pada materi menghitung luas bangun datar menggunakan petak satuan yang tak beraturan di kelas III UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Peneliti memberikan batasan penelitian pengembangan untuk memberikan gambaran arah dari penelitian ini, batasan-batasan penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Subjek uji coba adalah kelas III UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan.
- 2) Materi yang diambil adalah menghitung luas bangun datar tak beraturan menggunakan petak satuan.
- 3) Bangun datar yang digunakan adalah bangun datar tak beraturan.

1.6 Definisi Operasional

- 1) Media *Puzzle* adalah media yang tergolong dalam kategori media visual yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual yang dapat mengembangkan kemampuan belajar anak.
- 2) Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar.