

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan proses timbalbalik antara pendidik dengan peserta didik dalam penyampaian sumber belajar pada suatu sekolah yang di dalamnya terdapat guru dan siswa. Menurut Widiaworo (2015: 19) pembelajaran merupakan proses mengajarkan sumber belajar kepada peserta didik yang terencana dan dilaksanakan serta dievaluasi secara sistematis supaya peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan menghasilkan ilmu pengetahuan bagi setiap orang. Ilmu pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran dapat dijadikan sebagai bekal untuk menjadi warga negara yang baik dan berguna serta dapat meningkatkan taraf hidupnya.

Pembelajaran di sekolah terdiri dari banyak mata pelajaran yang diberikan terhadap siswanya, salah satunya adalah mata pelajaran Matematika. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran tentang konsep yang abstrak, menggunakan lambang-lambang yang tidak banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Widiaworo (2015: 47) matematika merupakan ilmu pengukuran dan letak atau tentang keluasaan. Pembelajaran matematika harus dikemas lebih menarik untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Menurut Sudjana (2010: 2) motivasi belajar akan tumbuh dengan memanfaatkan media pengajaran karena akan menarik perhatian siswa. Pembelajaran

matematika, bisa dijadikan sebagai kegiatan yang menarik jika menghadirkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Jika media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran matematika, maka suasana kelas menjadi lebih aktif dan tidak membosankan. Menurut Sanjaya (2006: 23) guru harus mampu menyusun berbagai jenis media dan memanfaatkan sumber belajar yang ada.

Guru adalah komponen yang berpengaruh dalam suatu proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran akan dipengaruhi oleh persepsi guru tentang hakikat pembelajaran. Guru yang menganggap mengajar hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran, akan berbeda dengan guru yang menganggap mengajar adalah suatu proses mendidik dengan memberikan bantuan kepada peserta didik (Sanjaya, 2012: 21). Proses pembelajaran seharusnya tidak hanya berpusat pada guru sedangkan siswa hanya pasif dan mendengarkan penjelasan guru. Guru harus berusaha membangkitkan minat dan keaktifan siswa di dalam kelas. Guru seharusnya kreatif dan berinovasi dalam mengelola kelas, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran dan memperoleh hasil yang baik.

Menurut Mujtahidin (2014: 58) untuk mendapatkan hasil yang baik dalam proses pembelajaran, guru harus selalu berusaha membangkitkan minat para murid untuk membuat perhatian mereka tertuju dan terpusat pada materi pelajaran yang sedang diajarkan. Cara mengajar yang baik akan membuat siswa menjadi bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketika siswa bersemangat

dalam mengikuti pembelajaran, maka siswa akan terangsang untuk aktif dalam pembelajaran. Menurut Ar Rasyad (2014: 59) belajar merupakan proses yang yang di dalamnya anak – anak harus aktif. Anak – anak akan aktif jika guru bisa mengemas proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa sangat berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran tergantung pada cara guru mengajar. Penyampaian materi oleh guru membutuhkan cara agar bisa membangkitkan minat siswa. Cara – cara tersebut bisa berupa model pembelajaran yang digunakan, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Guru harus selalu berusaha membangkitkan minat para murid sehingga seluruh perhatian mereka tertuju dan terpusat kepada bahan pelajaran yang sedang diajarkan sehingga akan memperoleh hasil pengajaran yang sebaik – baiknya dalam proses mengajar,.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 19 Oktober 2018, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan sudah dilaksanakan sesuai dengan RPP yang ada. Mata pelajaran matematika di kelas IV dirasa sebagai mata pelajaran paling sulit untuk dipahami oleh siswa, sehingga rata – rata nilai yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran matematika rata – rata rendah. Belum adanya media pembelajaran di kelas IV juga merupakan salah satu masalah yang ada di sekolah tersebut. Guru belum menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. khususnya di kelas IV. Metode yang digunakan saat proses pembelajaran hanya berpusat pada guru, tanpa melibatkan siswa secara aktif. Saat proses pembelajaran

siswa hanya duduk diam sambil mendengarkan guru menjelaskan. Siswa terlihat sangat pasif karena pembelajaran hanya terpusat pada guru. Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika lebih cepat dilupakan. Guru hanya menjelaskan kemudian memberi tugas tanpa adanya variasi dalam pembelajaran.

Variasi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan bagi seorang guru di dalam kelas. Variasi dalam proses pembelajaran belum digunakan pada sekolah tersebut, seperti penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tidak digunakan pada saat proses pembelajaran membuat siswa mudah bosan dan mudah jenuh, sehingga motivasi belajar siswa menjadi kurang. Guru belum mencoba untuk menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi kepada siswa. Selain itu guru belum pernah mencoba untuk memberikan variasi pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan yang ada. Kurangnya media pembelajaran Matematika di sekolah tersebut membuat peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang nantinya bisa mempengaruhi kualitas pembelajaran yang ada di sekolah tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang sudah ada, pembelajaran yang terjadi seharusnya kreatif dan inovatif. Salah satunya adalah dengan menghadirkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alat atau perantara yang membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik. Menurut Al Rasyid dan Mujtahidin (2014: 61) kreatifitas dalam proses pembelajaran merupakan kunci keberhasilan guru dalam mendidik siswa. Sebab siswa membutuhkan kondisi belajar yang menyenangkan. Siswa

menganggap pelajaran di kelas sebagai beban karena masih banyak guru mengajar dengan metode yang monoton sehingga membuat siswa tidak menikmati pembelajaran. Solusi yang dapat dilakukan adalah inovasi pengembangan media pembelajaran matematika yang dikembangkan untuk menghilangkan anggapan matematika itu sulit. Menurut jurnal Pendidikan Fisika, berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor. 19 Tahun 2007 tentang standard pengelolaan pendidikan, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti mengembangkan media pembelajaran matematika kotak diagram.

Kehadiran media dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Hal tersebut dikarenakan ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran dapat menyederhanakan kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik. (Djamarah dan Zain, 2006: 120).

Pengembangan media pembelajaran kotak diagram dalam mata pelajaran matematika dilakukan untuk menambah motivasi belajar pada siswa. Media pembelajaran yang baik akan membuat siswa menjadi termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu siswa ikut aktif dalam pembelajaran dan tidak pasif hanya mendengarkan guru ketika menjelaskan. pembelajaran matematika yang merupakan konsep yang abstrak dapat ditangani dengan adanya media pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2010: 3)

penggunaan media pembelajaran berkaitan dengan tahapan berpikir tersebut, sebab dengan media pembelajaran konsep yang abstrak dapat dikonkretkan, dan konsep yang kompleks dapat disederhanakan.

Menurut Widiaworo (2015: 150) penggunaan media dapat mempengaruhi dan memfungsionalkan penggunaan alat indra peserta didik sehingga dapat berfungsi sebanyak mungkin sesuai sifat materi dan pokok bahasan yang disampaikan. Penggunaan media tepat guna membuat uraian dan contoh – contoh menjadi bertambah jelas. Berdasarkan teori tersebut, media pembelajaran mempunyai peran yang sangat dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Amri (2015) yang mengembangkan media pembelajaran matematika menunjukkan hasil validitas $RTV=3,9$, sehingga pengembangan media pembelajaran papan koordinat termasuk ke dalam kategori valid. Uji kepraktisan menunjukkan $RS=86,5\%$, sehingga media pembelajaran papan koordinat masuk ke dalam kategori sangat positif yang artinya media tersebut tergolong praktis dan tidak perlu revisi. Dari uji efektifitas diperoleh persentase siswa yang tuntas sebanyak $80,6\%$. Dari persentase ketuntasan siswa tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran papan koordinat merupakan media yang efektif.

Hasil penelitian lain dilakukan oleh Dasi (2017) yang mengembangkan media pembelajaran kotak ajaib diketahui bahwa media kotak ajaib termasuk kategori baik dengan rata – rata $4,12$ dan layak digunakan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Mufarrohah menunjukkan hasil validasi media pembelajaran sebesar $89,52\%$ sehingga media tersebut masuk kategori sangat valid. Dari

presentase keefektifan media pembelajaran menunjukkan hasil 85,24% sehingga media tersebut masuk kategori sangat efektif. Uji kemenarikan media tersebut termasuk ke dalam kategori sangat menarik dengan presentase 92,70%. Keterterapan media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran masuk ke dalam kategori sangat mudah diterapkan dengan presentase 88%.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah.

- 1) Mengembangkan media pembelajaran kotak diagram yang valid dilihat dari validasi ahli.
- 2) Mengembangkan media pembelajaran kotak diagram yang efektif dilihat dari lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.
- 3) Mengembangkan media pembelajaran yang menarik dilihat dari angket respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan merupakan produk media pembelajaran pada mata pelajaran matematika pada kelas IV SD khususnya materi diagram. Media pembelajaran yang dibuat diberi nama kotak diagram. Media pembelajaran kotak diagram merupakan media pembelajaran 3 dimensi yang digunakan sebagai alat bantu atau perantara belajar antara guru dan siswa dalam materi diagram. Media pembelajaran kotak diagram ini merupakan media pembelajaran 3 dimensi visual.

Bentuk dari media pembelajaran kotak diagram ini adalah kotak yang memuat diagram garis dan diagram batang di dalamnya. Dalam pemakaian media pembelajaran kotak diagram ini tidak membutuhkan proyektor dalam penggunaannya. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran kotak diagram ini adalah kayu, kain, dan tali. Media pembelajaran kotak diagram ini mempunyai panjang 70 cm, tinggi 60 cm, dan lebar 10 cm.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1) Bagi sekolah

- Menjadi sumbangan yang positif bagi sekolah sebagai masukan bagi pihak sekolah.
- Bisa digunakan oleh sekolah sebagai alternatif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

2) Bagi guru

- Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membangkitkan motivasi siswa.
- Bisa dijadikan pedoman/ acuan dalam pengembangan media untuk menciptakan kenyamanan pada saat pembelajaran berlangsung.

3) Bagi siswa

- Memberikan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak mengalami kebosanan dan kejenuhan.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi merupakan anggapan sementara yang harus dibuktikan secara langsung. Asumsi menyebabkan kemungkinan pikiran seseorang akan menjadi nyata. Asumsi disusun dengan tujuan agar peneliti dapat mengembangkan rancangan penelitian yang valid. Asumsi dalam penelitian ini adalah.

- 1) Asumsi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kotak diagram bisa dijadikan alternatif pembelajaran dalam hal mempermudah siswa dalam pembelajaran matematika khususnya dalam materi diagram. Asumsi lain dalam penelitian ini adalah media kotak diagram merupakan media yang layak digunakan untuk pembelajaran matematika khususnya materi diagram.
- 2) Keterbatasan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kotak diagram ini hanya terbatas pada mata pelajaran matematika dan hanya memuat materi diagram batang dan diagram garis saja.

1.6 Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2012: 31) definisi operasional adalah penentuan konstruk atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Definisi operasional dijadikan sebagai suatu batasan pengertian dan dijadikan pedoman untuk melakukan suatu kegiatan penelitian. Definisi operasional dimaksudkan untuk menjabarkan variabel –variabel yang timbul dalam suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah.

- 1) Media Pembelajaran merupakan sarana menyampaikan informasi berupa bahan pelajaran yang digunakan untuk mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran.
- 2) Penelitian R&D (pengembangan) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.