

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses belajar mengajar, yakni proses dimana ada hubungan timbal balik guru dan siswa dalam proses belajar untuk mencapai tujuan. Menurut Darsono (dalam Mujtahidin, 2014:4), pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru agar tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran mencakup dua aspek penting yakni aspek guru dan aspek siswa. Sebagai seorang guru kita dituntut untuk melaksanakan pembelajaran yang optimal.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat komponen yang saling terikat satu sama lain untuk mencapai tujuan. Beberapa komponen dalam pembelajaran yaitu meliputi: (1) tujuan, (2) materi/bahan ajar, (3) metode, (4) alat/media dan. (5) evaluasi. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh efektifitas komponen-komponen tersebut berinteraksi, oleh karenanya guru harus memiliki perantara atau alat yang dapat membantu proses pemahaman siswa dalam menyampaikan konsep.

Media sebagai salah satu komponen dari sistem pembelajaran yang mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai komponen dalam sistem, maka media mutlak harus ada dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan dari sistem tersebut. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang bermanfaat untuk

mengantarkan materi pembelajaran kepada siswa Arsyad (2009:7). Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya (Arsyad,2016). Oleh karena itu, media merupakan suatu perantara yang membantu mengantarkan informasi dari guru kepada siswa pada saat pembelajaran.

Matematika merupakan mata pelajaran umum bagi siswa karena dipelajari pada semua jenjang mulai Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengan Atas (SMA) hingga perguruan tinggi. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa dapat memahami konsep matematika dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan penalaran pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, serta mampu mengkomunikasikan gagasan dan menggunakan model matematika dalam memecahkan masalah. Banyaknya konsep pengetahuan dan kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika mengakibatkan pembelajaran kurang terlaksana dengan baik. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran pada pelajaran matematika itu sendiri sangatlah penting supaya membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pentingnya media pembelajaran dalam suatu pembelajaran mengharuskan guru memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media

pembelajaran. Media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru diharapkan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Dengan dicapainya tujuan pembelajaran tersebut, merupakan suatu bukti bahwa seorang guru telah memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup terhadap media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas III yang dilakukan pada tanggal 29 November 2018 di UPTD SD Negeri Batah Timur 3 Kwanyar, dengan jumlah siswa laki-laki adalah 11 orang dan siswa perempuan berjumlah 11 orang, diperoleh data bahwa pembelajaran matematika yang diterapkan masih menggunakan metode ceramah. Minimnya ketersediaan media pembelajaran juga mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif saat pembelajaran, dan gurupun enggan untuk membuat media pembelajaran sendiri karena keterbatasan pemahaman mengenai media pembelajaran. Hal ini merupakan salah satu hal yang menyebabkan hilangnya konsentrasi siswa pada saat pembelajaran. Metode ceramah yang lebih memfokuskan kegiatan pembelajaran pada guru, sehingga berdampak kepada kebosanan pada siswa dan hilangnya konsentrasi dalam proses pembelajaran. Hilangnya konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran berdampak pada ketidak tercapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, hal ini ditinjau dari hasil angket yang diberikan kepada siswa. Hasil angket tersebut menunjukkan data rata-rata nilai yang diperoleh siswa masih banyak dibawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 65. Hasil presentase nilai siswa yang mencapai KKM yaitu 36%, sedangkan 66% yang lain masih dibawah KKM. Hal ini membuktikan bahwasanya tingkat ketercapaian tujuan pembelajarannya tidak cukup tinggi

apabila menggunakan metode ceramah dan tanpa media yang sesuai dengan materi tersebut.

Berdasarkan dari paparan di atas, maka dapat disimpulkan ada beberapa permasalahan pembelajaran yang muncul dalam proses pembelajaran matematika di UPTD SD Negeri Batah Timur 3, Kwanyar. Permasalahan tersebut antara lain yaitu, mayoritas pembelajaran menggunakan metode ceramah, hilangnya konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa mengalami kebosanan, dan kurangnya penggunaan media yang sesuai dengan materi. Permasalahan tersebut tidak dapat langsung ditangani sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan yaitu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran matematika materi bangun datar.

Pengembangan media tiga dimensi model susun yang disebut dengan media pembelajaran PUBANTAR (Putar Bangun Datar) ditawarkan untuk menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah yang dapat dikembangkan dalam pembuatan media pembelajaran pada pelajaran matematika materi bangun datar. Media PUBANTAR ini dipilih karena media pembelajaran ini dapat menggambarkan secara konkret tentang bangun datar. Bangun datar adalah bidang rata yang memiliki dua dimensi panjang dan lebar tetapi tidak memiliki tinggi dan tebal yang dibatasi oleh garis-garis halus atau lengkung yang disebut sisi. Dalam kehidupan sehari-hari materi ini merupakan materi yang menuntut siswa untuk mengetahui bentuk-bentuk benda yang ada disekitarnya. Melalui penggunaan

media PUBANTAR ini diharapkan pembelajaran dapat berjalan sejalan dengan tujuan pembelajaran dan pembelajaran berjalan secara efektif dan menarik.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Conita (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Plate Combine* pada Pembelajaran Matematika” memiliki hasil uji kelayakan media sebesar 78,12% dan uji kelayak desain 75%. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sumardan (2017) memiliki hasil media ular tangga bangun datar sebagai media pembelajaran dapat disimpulkan: bahwa telah dihasilkannya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep bangun datar dan sifatnya dengan skor validator media pakar dengan skor 4,70 dan 4,76. Penelitian yang telah dilakukan oleh Indri Setyaningsih (2018) dengan hasilnya yaitu siswa mengalami peningkatan hasil pembelajaran dari penggunaan media pembelajaran bangun datar sebesar 84,61%.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi bangun datar, sehingga dapat dirumuskan melalui judul “Pengembangan Media PUBANTAR (Putar Bangun Datar) dalam Pembelajaran Matematika Kelas III UPTD SD Negeri Batah Timur 3, Bangkalan”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan masalah di atas, tujuan penelitian pengembangan media PUBANTAR (Putar Bangun Datar) yaitu sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan media PUBANTAR (Putar Bangun Datar) yang valid ditinjau dari validasi ahli
- 2) Mengembangkan media PUBANTAR (Putar Bangun Datar) yang menarik ditinjau dari angket respon siswa
- 3) Mengembangkan media PUBANTAR (Putar Bangun Datar) yang efektif ditinjau dari observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa dan hasil belajar

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berupa media tiga dimensi. Media tiga dimensi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami unsur-unsur bangun datar yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, trapesium, belah ketupat, layang-layang dan lingkaran.
- a. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk tiga susun prisma dengan berbentuk prisma segi delapan pada tingkat I (50 cm x 15 cm + 18 cm), prisma segi delapan pada tingkat II (40 cm x 10 cm + 10 cm) dan prisma segi empat pada tingkat III (25 cm x 10 cm + 11 cm) dan di dalamnya terdapat miniatur dari setiap bangun datarnya dan beberapa informasi yang dibutuhkan. Media pembelajaran ini dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat

memberikan gambaran nyata dengan mengacu kebutuhan siswa sehingga dengan adanya media pembelajaran ini siswa tidak lagi kesulitan dalam memahami unsur dan sifat pada bangun datar.

- b. Bahan yang digunakan dalam pengembangan media PUBANTAR (Putar Bangun Datar) menggunakan triplek, akrilik, seng, penjepit kertas, kertas yang berisi informasi dan soal-soal. Alat dan bahan pendukung selain bahan diatas adalah paku, lem, gergaji, palu, dan obeng.
- c. Pengembangan media pembelajaran ini memuat materi pokok yang ada pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada materi bangun datar sekolah dasar kelas III.
- d. Pengembangan media pembelajaran ini diharap layak digunakan karena sebelum digunakan telah melalui proses uji coba terlebih dahulu dan dilengkapi dengan instrumen pembelajaran.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa

Sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran matematika materi bangun datar, diharapkan dapat memberikan suasana dan semangat baru dalam belajar agar pembelajaran tidak terkesan membosankan, mempermudah dalam penerimaan materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi bangun datar.

b. Bagi Guru

Sebagai alat bantu dalam penyampaian materi unsur dan sifat bangun datar dan juga sebagai alat yang bisa menarik perhatian dan mempermudah siswa dalam belajar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dan pedoman dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai salah satu alternatif media yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih positif bagi sekolah.

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk penelitian yang akan datang khususnya dalam mengembangkan media jenis tiga dimensi (3D). Hasil media juga dapat digunakan sebagai salah satu produk media untuk pembelajaran matematika pada materi unsur dan sifat bangun datar.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menambah pengetahuan dan dapat dijadikan sarana penerapan pengetahuan. Hasil penelitian dan pengembangan media ini peneliti dapat menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran tiga dimensi.

1.5 Asumsi dan keterbatasan Penelitian

Menurut Sugiyono (2012:82) “asumsi digunakan sebagai dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya terlebih dulu oleh peneliti”. Dalam penelitian dan pengembangan ini diasumsikan bahwa media pembelajaran PUBANTAR (Putar Bangun Datar) layak digunakan pada pembelajaran matematika kelas III materi bangun datar di UPTD SD Negeri Batah Timur 3, Kwanyar. Keterbatasan dari media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu:

- a. Media terbatas pada kelas III mata pelajaran matematika materi bangun datar (persegi, persegi panjang, jajar genjang, segitiga, trapesium, belah ketupat, layang-layang dan lingkaran)
- b. Media ini hanya di uji cobakan kepada satu sekolah yaitu UPTD SD Negeri Batah Timur 3.
- c. Pada tahap desiminasi dan implementasi, peneliti hanya melakukan penyebarluasan media yang diproduksi sebanyak tiga buah, satu untuk sekolah, satu untuk program studi dan satu untuk peneliti.

1.6 Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media pembelajaran matemati PUBANTAR (Putar Bangun Datar) kelas III UPTD SD Negeri Batah Timur 3, dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses belajar mengajar, yakni proses dimana ada hubungan timbal balik guru dan siswa dalam proses belajar untuk mencapai tujuan.

b. Media

Media adalah alat bantu dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Tujuan adanya media sangat mempermudah penyampaian materi guru kepada siswanya.

c. *PUBANTAR*

Media memiliki berbagai macam model salah satunya adalah model susun. *PUBANTAR* adalah media tiga dimensi model padat yang berbentuk prisma segi delapan yang di dalamnya terdapat beberapa informasi dan bentuk konkret dari delapan bangun datar yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, belah ketupat, trapesium, jajar genjang, layang-layang dan lingkaran.

d. Pembelajaran matematika

Pembelajaran matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

e. Bangun datar

Bangun datar adalah bidang rata yang memiliki dua dimensi panjang dan lebar tetapi tidak memiliki tinggi dan tebal yang dibatasi oleh garis-garis halus atau lengkung yang disebut sisi.