

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia untuk membentuk perilaku dan sikap yang baik pada diri seseorang. Terbentuknya perilaku dan sikap yang baik pada setiap individu merupakan tujuan utama dari pendidikan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan yang bermutu merupakan harapan dari banyak kalangan, baik kalangan pemerintah, masyarakat, orang tua, maupun dari siswa itu sendiri. Pendidikan dapat diperoleh dimana saja, baik di lingkungan sekolah, lingkungan rumah dan lingkungan masyarakat. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Pendidik di lingkungan sekolah yaitu guru. Guru merupakan salah satu komponen utama dalam pendidikan.

Guru memiliki peranan yang sangat penting di lingkungan sekolah yaitu sebagai pendidik yang dapat mendidik dan membantu siswa untuk membentuk karakter, sikap dan perilaku yang baik pada diri siswa di sekolah, sebagai perantara dalam proses belajar sehingga ilmu pengetahuan dapat tersampaikan kepada siswa, dan sebagai pembimbing apabila siswa mengalami kesulitan yang berhubungan dengan masalah sosial, pribadi, dan masalah belajar. Keberhasilan dalam pembelajaran bergantung pada guru yang mampu melakukan peranan tersebut. Oleh karena itu guru harus menguasai prinsip-prinsip belajar dan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses yang terjadi antara guru yang bertujuan untuk mengajar dengan siswa yang bertujuan belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan, pembentukan sikap dan perilaku pada peserta didik. Menurut Majid (dalam Manisa, 2018: 1) proses pembelajaran merupakan suatu program yang dirancang guru untuk mengajarkan siswa melalui berbagai usaha, metode, strategi, pendekatan, dan model untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Dalam proses pembelajaran guru seringkali hanya mengandalkan metode ceramah dan penugasan saat menyampaikan pembelajaran. Hal ini dapat membuat peserta didik cepat merasa bosan dan jenuh. Dibutuhkan kreativitas guru dengan cara mendesain model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik tidak bosan dengan apa yang disampaikan oleh guru. Dalam KBBI (2008: 726) Media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran,

majalah, televisi, radio, poster, spanduk. Menurut Ely (dalam Arsyad, 2011: 3), media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sedangkan media pembelajaran adalah perangkat atau media yang dapat digunakan untuk mempermudah dan mendukung dalam penyampaian materi pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru dan mempermudah penyampaian materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tersebut tercapai.

Terdapat banyak mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik pada saat pembelajaran di sekolah, salah satunya yaitu mata pelajaran Matematika. Menurut (Siagian, 2016) matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Matematika ini sangat penting karena sering diterapkan di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika diberikan kepada peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Tujuan pembelajaran matematika menurut Kemendikbud 2013 yaitu (1) meningkatkan kemampuan intelektual, khususnya kemampuan tingkat tinggi siswa, (2) membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, (3) memperoleh hasil belajar yang tinggi, (4) melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis karya ilmiah, dan (5) mengembangkan karakter siswa.

Salah satu materi pembelajaran matematika adalah penyajian data. Hal yang harus dilakukan sebelum menyajikan data adalah mengumpulkan data dengan berbagai cara seperti pengamatan, wawancara, voting, angket, dan perhitungan langsung atau pendataan. Data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk daftar, tabel, maupun diagram. Diagram disini berupa diagram garis, diagram batang, dan diagram gambar (Piktogram). Membuat laporan hasil penelitian yang sesuai dan mudah dipahami agar khalayak umum dapat membaca informasi dengan mudah.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V UPTD SDN Blega 2 Bangkalan pada 28 November 2022. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas V menyatakan bahwa pada pembelajaran matematika di kelas, guru hanya menggunakan metode ceramah atau penjelasan. Pembelajaran matematika, guru harus menjelaskan sejelas-jelasnya agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru. Saat pembelajaran matematika, guru hanya menggunakan media seadanya seperti gambar pada buku paket, perumpamaan pada benda-benda disekitar, menggunakan siswa, dan menggambar di papan tulis. Respon siswa saat menggunakan media yaitu siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru, dan lebih antusias. Jika tidak menggunakan media, siswa sering merasa bingung, oleh karena itu guru harus mengolah kata-kata agar dapat dipahami oleh siswa. Materi matematika yang sulit dipahami oleh siswa adalah pembuatan dan penggunaan diagram atau materi penyajian data. Materi penyajian data sulit bagi siswa karena siswa masih bingung dalam pembuatan dan penggunaannya. Selain itu siswa juga kurang antusias karena sudah merasa materi tersebut sulit. Cara menyampaikan pembelajaran matematika materi penyajian data yaitu dengan cara menjelaskan satu persatu, kemudian menggambar diagram-diagramnya di papan

sekaligus menjelaskan cara pembuatan dan cara mengerjakannya. Kemudian siswa diminta mengerjakan latihan soal yang ada di buku. Guru belum menggunakan media pembelajaran untuk materi penyajian data. Guru hanya menggambar diagram di papan saat menjelaskan materi penyajian data.

Kendala dalam penggunaan media di UPTD SDN Blega 2 Bangkalan yaitu banyak yang rusak karena tempat penyimpanan media di rehab dan banyak yang tidak terawat, jumlahnya terbatas, dan kurang memadai sehingga kurang mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran serta dari hasil wawancara terdapat banyak media IPA yaitu kerangka manusia, kerangka tulang, organ manusia, dan media gambar-gambar pernafasan. Terdapat juga media IPS yaitu tentang keragaman budaya yaitu boneka menggunakan baju-baju adat daerah. Sedangkan media pembelajaran matematika hanya terdapat alat peraga tentang bangun ruang saja. Padahal media pembelajaran akan menjadi salah satu penunjang proses pembelajaran karena dengan adanya media lebih membantu siswa dalam memahami materi dan semangat dalam belajar.

Dalam pemberian angket kepada siswa kelas V di UPTD SDN Blega 2 Bangkalan yang dilakukan pada tanggal 2 Desember 2022 yang menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa merasa tidak senang dan kesulitan dalam belajar matematika. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa dengan perolehan hasil 86,8% siswa menyatakan kesulitan dalam mempelajari matematika. Dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih merasa mudah dan lebih senang menggunakan media pembelajaran dibandingkan tidak menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada

siswa dengan memperoleh hasil 100% siswa menyatakan lebih merasa mudah dan lebih senang menggunakan media pembelajaran. Karena media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi. Siswa juga lebih suka media 3 dimensi karena bisa dilihat dan timbul sehingga lebih menarik perhatian siswa dan semangat siswa dalam belajar. Hal ini juga dibuktikan berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa memperoleh hasil 97,3% siswa menyatakan menyukai media 3 dimensi. Penerapan media di UPTD SDN Blega 2 Bangkalan masih kurang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga proses pembelajaran tidak kondusif dan kurang menarik perhatian siswa. Dengan disediakannya media yang belum pernah dilihat siswa dan belum pernah ada di sekolah, maka dapat membantu dan menarik perhatian siswa karena siswa merasa penasaran dan ingin tahu.

Berdasarkan perolehan wawancara dan pemberian angket kepada siswa dapat dilihat bahwa keberadaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Pembelajaran seharusnya aktif, kreatif, dan inovatif dengan menghadirkan media pembelajaran yang membantu guru dalam proses pembelajaran dan sebagai alat perantara dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Guru juga harus mampu mengembangkan dan merancang media pembelajaran untuk membantu mengatasi permasalahan dan kendala dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus baik dan menarik agar peserta didik dapat tertarik untuk berkontribusi dan terlibat secara aktif dalam menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, melainkan dapat ikut aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Solusi yang dapat dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menghilangkan anggapan bahwa matematika itu sulit. Sebagian besar peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu sulit dan membosankan. Tetapi dengan adanya media pembelajaran matematika guru dapat menyampaikan pembelajaran dengan mudah dan siswa dapat mempraktekkan secara langsung menggunakan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan penelusuran pustaka oleh peneliti, ditemukan beberapa penelitian relevan yang dapat dijadikan referensi dengan penelitian ini. Penelitian pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Widya (2020) yang berjudul Pengembangan Media Diagram Baris (Batang dan Garis) pada Materi Pengumpulan dan Penyajian Data Untuk Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media diagram baris di kelas V Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) Produk pengembangan media diagram baris (batang dan garis) mendapatkan nilai rata-rata hasil validasi media 85,32% yang berada pada kategori sangat valid dan nilai rata-rata hasil validasi materi sebesar 82% dengan kategori valid (2) angket respon peserta didik uji terbatas mendapat nilai rata-rata sebesar 81,42% dengan kategori praktis. Kelemahan dari pengembangan media Diagram Baris (Batang dan Garis) yang dikembangkan oleh Widya (2020) yaitu (1) media Diagram Baris (Batang dan Garis) yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya hanya ada diagram batang, dan diagram garis, (2) media diagram baris (batang dan garis) lubang pada sumbu diagram batangnya terbatas, (3) media diagram baris (batang

dan garis) batang atau balok pada sumbunya hanya terdapat 8 batang saja, (4) media yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya kurang praktis untuk dibawa.

Penelitian yang kedua tentang pengembangan media pembelajaran yakni penelitian yang dilakukan oleh Rizka (2020) yang berjudul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Contextual Teaching Learning (CTL)* Berbantuan Alat Peraga Papan Diagram Batang Untuk Siswa Kelas IV Pada Materi Penyajian Data di SDN 12 Taliwang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu perangkat pembelajaran berbasis *Contextual Teaching Learning (CTL)* berbantuan alat peraga papan diagram batang untuk siswa kelas IV pada materi penyajian data di SDN 12 Taliwang yang valid dan praktis. Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) persentase kevalidan media yang dilihat dari nilai angket validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid dan nilai angket validasi ahli alat peraga memperoleh persentase rata-rata sebesar 85,2% dengan kategori sangat valid (2) persentase kepraktisan yang dilihat dari nilai angket respon siswa terhadap alat peraga memperoleh persentase rata-rata sebesar 84,6% dengan kategori sangat praktis. Kelemahan dari pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *Contextual Teaching Learning (CTL)* berbantuan alat peraga papan diagram batang yang dikembangkan oleh Rizka (2020) yaitu (1) media yang dikembangkan oleh peneliti hanya ada diagram batang saja, (2) bahan yang digunakan dalam pembuatan alat peraga papan diagram batang terbuat dari gabus dan kain flanel yang mudah rusak, (3) pita yang di tarik kemudian direkatkan pada kain flanel dengan menggunakan perekat akan mudah rusak, (4) tidak terdapat garis pada diagram.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran yang kreatif dan mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu mengatasi permasalahan dan kendala dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dikhususkan pada mata pelajaran matematika materi penyajian data pada kelas V. Mengembangkan media pembelajaran Papan Penyajian Data (Papenta) diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa agar siswa termotivasi dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran Papan Penyajian Data (Papenta) ini dapat dijadikan alat yang membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru, peserta didik dapat lebih aktif dan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Maka akan dilakukan sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Papan Penyajian Data (Papenta) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penyajian Data Pada Siswa Kelas V UPTD SDN Blega 2 Kabupaten Bangkalan”**.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah kevalidan dari media Papan Penyajian Data (Papenta) pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penyajian Data Kelas V di UPTD SDN Blega 2 Bangkalan?

2. Bagaimanakah kemenarikan dari media Papan Penyajian Data (Papenta) pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penyajian Data Kelas V di UPTD SDN Blega 2 Bangkalan?
3. Bagaimanakah keefektifan dari media Papan Penyajian Data (Papenta) pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penyajian Data Kelas V di UPTD SDN Blega 2 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kevalidan media Papan Penyajian Data (Papenta) pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penyajian Data Kelas V di UPTD SDN Blega 2 Bangkalan.
2. Mengetahui kemenarikan media Papan Penyajian Data (Papenta) pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penyajian Data Kelas V di UPTD SDN Blega 2 Bangkalan.
3. Mengetahui keefektifan media Papan Penyajian Data (Papenta) pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penyajian Data Kelas V di UPTD SDN Blega 2 Bangkalan.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti antara lain sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran matematika kelas V materi penyajian data.
2. Bentuk media pembelajaran ini adalah media pembelajaran visual 3 dimensi yang berupa papan penyajian data yang berisi tabel, diagram batang, diagram garis, dan diagram gambar.
3. Media pembelajaran papan penyajian data ini berukuran panjang 50 cm, lebar 20 cm, dan tinggi 50 cm.
4. Media papan penyajian data ini terbuat dari bahan triplek, triplek papan tulis, pin magnet, tali, pita kain, skotlet, gagang besi, dan macam-macam gambar.

E. Batasan Penelitian

Keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Papenta sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada kelas V SD/MI.
2. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada pembelajaran matematika dan hanya memuat materi penyajian data.
3. Uji coba ini hanya dilakukan pada siswa kelas V di UPTD SDN Blega 2 Bangkalan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu:

1. Bagi Sekolah
 - a. Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

- b. Dapat menambah referensi pengetahuan dalam pembelajaran matematika di sekolah.

2. Bagi Guru

- a. Memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.
- b. Memberikan motivasi bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar supaya dapat meningkatkan keaktifan dan antusias siswa dalam belajar.

3. Bagi Peserta Didik

- a. Dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika materi penyajian data.
- b. Dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran.
- c. Dapat menciptakan suasana yang aktif dan siswa antusias sehingga pembelajaran matematika materi penyajian data tidak membosankan dan monoton.

4. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah wawasan dan pengalaman sebagai calon pendidik.
- b. Menambah pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Menurut Fatmawati (2014: 15) menjelaskan bahwa definisi istilah adalah istilah khas makna yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan dari

produk yang dikembangkan. Istilah-istilah yang dijelaskan dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan mengandung tujuan pembelajaran (aspek kognitif, afektif, dan psikomotor) yang ingin dicapai sehingga akan tercipta suatu proses pembelajaran yang efektif.
2. Media Papenta adalah media yang disajikan secara visual tiga dimensi yang berisi tabel, diagram batang, diagram garis, dan diagram gambar dalam satu media pembelajaran matematika materi penyajian data. Media ini dapat digunakan dan dicoba langsung oleh siswa agar menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik perhatian siswa.