

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar merupakan suatu proses di mana suatu organisme berubah perilaku sebagai akibat pengalaman R. Gagne (1989). Pendapat lain mengatakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungan sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya Burto (dalam Usman dan Setiawati, 1993:4). Seperti yang disampaikan para ahli di atas, dapat diketahui bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang menghasilkan sebuah pengalaman. Pengalaman tersebut berguna untuk memperoleh pengetahuan, kebiasaan, dan tingkah laku. Agar tercapainya suatu belajar pada pendidikan, diperlukan adanya suatu interaksi dengan lingkungan belajar yang sudah diatur oleh guru melalui proses belajar.

Guru adalah salah satu pendidik yang terpenting dalam proses pembelajaran. Guru berfungsi sebagai fasilitator dan tugas guru untuk mendidik dan memberikan informasi kepada peserta didik. Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran Wina Sanjaya (2006:50). Guru dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Proses pembelajaran saat ini yaitu menggunakan kurikulum 2013 atau tematik yang menggabungkan beberapa

mata pelajaran menjadi satu tema, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran di sekolah terdiri dari beberapa mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik, salah satunya adalah mata pelajaran Matematika. Menurut Sukardjono (2014:48) menyatakan bahwa matematika adalah cara atau metode berpikir dan bernalar, dan bahasa lambang yang dapat dipahami. Matematika merupakan mata pelajaran yang terpenting di dalam pendidikan. Pelajaran Matematika diberikan kepada peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar sampai ke jenjang perguruan tinggi. Pembelajaran matematika di sekolah dasar memerlukan perhatian yang serius dari berbagai pihak yaitu seperti pendidik, masyarakat, pemerintah, dan orang tua. Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan konsep dasar yang akan dijadikan landasan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi, selain itu penguasaan matematika yang kuat sejak dini diperlukan untuk penguasaan dan melahirkan peserta didik yang lebih baik di masa depan.

Tujuan pembelajaran matematika menurut kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013) menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu dengan menggunakan sebuah pendekatan scientific (ilmiah). Pada pembelajaran matematika kegiatan yang dilakukan supaya pembelajaran lebih bermakna yaitu mengamati, mencoba, menanya, menyaji, dan menalar. Kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik. Namun, tidak akan terwujud apabila hanya mengandalkan proses pembelajaran yang sudah umum ada di sekolah, seperti mengajarkan dengan diajari teori, definisi, teorema yang kemudian diberikan contoh-contoh dan diakhir diberikan soal.

Media yang kreatif dan inovatif untuk siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2002). Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media. Pengertian ini sejalan dengan dengan batasan yang disampaikan oleh Gagne (1985), yang menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan agar tujuan pembelajaran itu efektif dan efisien serta mudah dimengerti oleh siswa. Media pembelajaran ini juga harus memberikan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 25 Juli 2022 yang peneliti lakukan di SD Negeri Karang Nangkah 1 Blega, peneliti mengamati bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan media papan tulis, dan buku paket. Guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran, sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kurang fokus terhadap penjelasan guru. Hal ini sama dengan pendapat Amrah dalam jurnalnya (2013: 21) bahwa karakteristik peserta didik sekolah dasar berada pada tingkatan operasional konkret. Pada tingkatan ini peserta didik mengembangkan kemampuan untuk melakukan pemikiran secara logis untuk memecahkan masalah secara konkret, sehingga

peserta didik dapat menyimpulkan. Di kelas V belum ada media pembelajaran khususnya yang menjelaskan materi penyajian data (Diagram Batang, Diagram Garis, dan Diagram Gambar) sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada guru tanpa melibatkan peserta didik secara aktif. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran matematika lebih cepat dilupakan karena tidak melibatkan aktivitas peserta didik secara langsung dalam kegiatan belajar.

Peneliti juga melakukan observasi pada tanggal 28 Juli 2022 di kelas peneliti menyebarkan angket kebutuhan siswa untuk mengetahui respon peserta didik terhadap proses pembelajaran yang sering dilakukan oleh guru kelas V. Pengisian angket yang diisi oleh 23 peserta didik. Angket kebutuhan respon siswa yang sudah disebar menunjukkan bahwa sebesar 90% peserta didik mengungkapkan bahwa guru jarang menggunakan bantuan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung, namun peserta didik mengungkapkan bahwa tertarik dan menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat menambah minat belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hasil dari angket kebutuhan respon siswa tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa guru pada saat menjelaskan materi tidak menggunakan media pembelajaran. Sehingga daya tarik peserta didik untuk mengikuti pelajaran sangat sedikit dan proses pembelajaran akan terasa bosan. Permasalahan tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Oleh karena itu peneliti setuju jika pada saat guru menjelaskan materi penyajian data menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, pembelajaran yang terjadi seharusnya kreatif dan inovatif. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Media pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai alat atau perantara yang membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus baik dan menarik, sehingga dengan adanya media pembelajaran yang baik dan menarik pada proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan semangat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Solusi yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran matematika yang dikembangkan untuk menghilangkan anggapan matematika itu sulit. Sehingga, dengan adanya media pembelajaran matematika anggapan bahwa pelajaran matematika itu sulit akan menjadi mudah, karena dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat menyampaikan materi kepada peserta didik dengan mudah dan dapat mempraktikkan secara langsung dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah disiapkan.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran Diagram Batang, Diagram Gambar, dan Diagram Garis (DITANG GAGAM) Pelajaran Matematika Kelas V materi penyajian data dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, adanya media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga tidak hanya berpusat pada guru.

Berdasarkan hasil uji coba terdahulu media DITANG BARIS terhadap siswa, diketahui bahwasanya media pembelajaran DITANG BARIS terdahulu dinilai kurang menarik di karenakan dibagian diagram batang satu warna tidak ada pembedanya, dibagian diagram garis yang warna titik kurang cocok sehingga diagram garis kurang terlihat dan media DITANG GARIS lebih fokus membaca. Hasil uji coba dari media DITANG BARIS dapat diketahui kemenarikan media pembelajaran ini bahwa peserta didik mudah merasa bosan dan kurang berminat di karenakan peserta didik kurang mendapatkan informasi hanya membaca soal di buku modul kemudian menjawab pertanyaan.

Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan memperbaiki pada bagian diagram batang untuk menggunakan bahan yang tahan lama, dan bagian diagram garis warna pada titik akan disesuaikan agar diagram garis terlihat lebih jelas. Terdapat kartu angka dan kartu kesempatan untuk peserta didik mendapatkan informasi dari pertanyaan yang ada di kartu angka dan kartu kesempatan. Cara menentukan kartu angka yang akan di dapat oleh peserta didik maka menggunakan dadu. Sehingga peserta didik tidak sama angka yang akan didapat dalam kartu angka. Peserta didik menjawab pertanyaan dengan menggunakan media DITANG GAGAM yang telah disiapkan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran karena pada saat ini di SD menggunakan kurikulum 2013 yang peserta didik dituntut untuk aktif mencari informasi dan menggali pengetahuan sendiri.

Kelebihan media pembelajaran ini, diharapkan peserta didik lebih aktif, tertarik, bisa menggali pengetahuan sendiri dan meningkatkan hasil belajar dengan peserta didik belajar dan bermain. Media pembelajaran ini seperti

bermain monopoli yang terdapat kartu, kartu kesempatan dan dadu. Media pembelajaran ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan sebagai media alternatif untuk mempermudah memahami materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit. Salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti untuk mengatasi permasalahan ini dengan mengembangkan media pembelajaran DITANG GAGAM. Media pembelajaran termasuk jenis media tiga dimensi visual. Peneliti mengambil kelas V di karenakan materi membutuhkan konsep yang konkrit untuk pencapaian pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fatoni (2020), Media pembelajaran DITANG BARIS ini diukur dari hasil belajar kognitif peserta didik yang diberikan oleh peneliti pada tahap uji coba produk dan uji coba pemakaian. Pada tahap uji coba berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan belajar diperoleh hasil efektif yaitu media pembelajaran DITANG BARIS dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam belajar. Penggunaan media DITANG BARIS tidak membutuhkan proyektor sebagai alat bantu untuk penggunaan dalam menjelaskan kepada peserta didik, melainkan langsung menjelaskan kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Perolehan rata-rata dari hasil belajar peserta didik sebesar 88,88% (sangat efektif). Hasil belajar yang diperoleh peserta didik didukung oleh pendapat Depdikbud dalam Trianto (2012: 241) pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila ketuntasan belajar klasikal peserta didik mencapai $\geq 85\%$. Berdasarkan hasil persentase kemenarikan angket respon siswa diperoleh hasil bahwa media pembelajaran DITANGBARIS tergolong kategori menarik dan

dapat digunakan peserta didik untuk belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon siswa yang menunjukkan 94,88% yang berarti media pembelajaran DITANG BARIS termasuk dalam kriteria media pembelajaran yang menarik. Hasil belajar kognitif peserta didik dapat dikatakan efektif apabila beberapa dari peserta didik nilainya melebihi KKM yang telah ditentukan, maka media pembelajaran DITANG BARIS dapat dikatakan efektif.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas dapat diketahui bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran tiga dimensi yang melibatkan permainan. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran ini pada siswa kelas V, dengan judul “Pengembangan Media DITANG GAGAM (Diagram Batang, Garis dan Gambar) Pada Materi Penyajian Data Untuk Siswa Kelas V Di SDN Karang Nangkah 1 Blega” Pengembangan media ini digunakan untuk mempelajari tentang penyajian data. Media ini bersifat tiga dimensi. Media ini dapat menumbuhkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam pemahaman materi.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media DITANG GAGAM (Diagram Batang, Garis dan Gambar) Pada Materi Penyajian Data Untuk Siswa Kelas V Di SDN Karang Nangkahh 1 Blega ditinjau dari hasil validasi para ahli?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media DITANG GAGAM (Diagram Batang, Garis dan Gambar) Pada Materi Penyajian Data Untuk Siswa Kelas V Di SDN Karang Nangkahh 1 Blega ditinjau dari aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil Belajar?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media DITANG GAGAM (Diagram Batang, Garis dan Gambar) Pada Materi Penyajian Data Untuk Siswa Kelas V Di SDN Karang Nangkahh 1 Blega ditinjau dari angket respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

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

1. Untuk mengembangkan media DITANG GAGAM (Diagram Batang, Garis dan Gambar) Pada Materi Penyajian Data Untuk Siswa Kelas V Di SDN Karang Nangkahh 1 Blega yang valid ditinjau dari validasi para ahli
2. Untuk mengembangkan media DITANG GAGAM (Diagram Batang, Garis dan Gambar) Pada Materi Penyajian Data Untuk Siswa Kelas V Di SDN Karang Nangkahh 1 Blega yang efektif ditinjau dari aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil Belajar
3. Untuk mengembangkan media DITANG GAGAM (Diagram Batang, Garis dan Gambar) Pada Materi Penyajian Data Untuk Siswa Kelas V Di SDN Karang Nangkahh 1 Blega yang menarik ditinjau dari angket respon siswa?

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan dalam dalam penelitaian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran diagram batang, diagram garis, dan diagram gambar (DITANG GAGAM) ini dikhususkan untuk materi pelajaran matematika materi penyajian data untuk siswa Kelas V SD.
2. Jenis media pembelajaran diagram batang, diagram garis, dan diagram gambar (DITANG GAGAM) tergolong dalam jenis media tiga dimensi visual yang digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi.
3. Desain media pembelajaran diagram batang, diagram garis, dan diagram gambar (DITANG GAGAM) yang dikembangkan peneliti adalah sebuah media yang berbentuk koper ukuran panjang 50 cm, tinggi 50 cm, dan lebar 5 cm.
4. Bahan media pembelajaran yaitu kotak yang terbuat dari besi dan tripleks, terdapat kartu angka dan kartu kesempatan yang berisi pertanyaan dan dadu untuk menentukan kartu angka.
5. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang memuat materi diagram batang, diagram garis, dan diagram gambar.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengemabangan media diagram batang, diagram garis, dan diagram gambar (DITANG GAGAM) ini adalah sebagai berikut :

1. Media hanya terbatas pada materi diagram batang, diagram garis, dan diagram gambar. Sehingga perlu penyesuaian apabila dipergunakan pada materi lain.

2. Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa kelas V SDN Karang Nangkah 1 Blega.
3. Tidak melakukan produksi massal dikarenakan terbatasnya biaya dan waktu.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini penting dilakukan sebagai upaya memberikan perbaikan dan motivasi baru pada media pembelajaran tematik agar hasil belajar peserta didik, dan pemahaman materi dalam proses pembelajaran. Penjelasan lain mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, sebagai alat bantu pada proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik, peserta didik lebih mudah memahami materi, dan peserta didik lebih menyenangkan dan tidak mudah merasa bosan.
2. Bagi guru, sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi kepada peserta didik, guru lebih mudah mengatur kondisi kelas saat pembelajaran, dan guru memberikan motivasi kepada peserta didik.
3. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pencapaian kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk mengembangkan sarana dan prasarana di sekolah.

G. Definisi Istilah

Definisi operasional penelitian bertujuan untuk menjelaskan makna yang sedang diteliti. Oleh karena itu, definisi operasional merupakan istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep pokok yang terkait dengan masalah yang

sedang diteliti atau variabel penelitian (Rofi'uddin, 2017:18). Definisi operasional penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sesuai dengan apa yang diinginkan

2. Media DITANG GAGAM

Media DITANG GAGAM merupakan media pembelajaran Matematika yang di buat dalam satu media yang berisi tentang materi penyajian data. Sehingga, saat guru menjelaskan pelajaran Matematika materi penyajian data hanya membawa satu media yang berisi diagram batang, diagram garis, dan diagram gambar.

3. Media tiga dimensi visual

Media tiga dimensi visual merupakan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara tiga dimensi visual. Media tiga dimensi visual seperti benda nyata yang mirip dengan aslinya (tiruan)

