

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran yang berkualitas akan menghasilkan proses mengajar yang berkualitas karena mengajar dan pembelajaran memiliki keterkaitan yang sangat erat. Keterkaitan mengajar dengan pembelajaran dapat dilihat ketika proses pembelajaran di kelas berlangsung. Keberhasilan mengajar akan menghasilkan manusia yang mempunyai pendidikan yang berkualitas. Menurut Trianto (2009:17), pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Didalam pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber lainnya dalam rangka mencapai tujuan yang kompleks). Dengan demikian, pembelajaran itu harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas, memiliki pengetahuan yang cukup dan hasil dengan proses yang baik.

Pembelajaran yang terencana dan terarah dapat membantu peserta didik dengan mengembangkan kemampuannya secara baik. Pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mengubah tingkah laku dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh setiap peserta didik, karena tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah mengubah perilaku (kognitif, afektif, dan psikomotorik) yang diinginkan kepada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah meliputi berbagai hal yang semuanya

terangkum dalam mata pelajaran yang diberikan serta keterampilan atau pengetahuan yang lain. Ada banyak macam-macam pembelajaran yang terdapat disekolah salah satunya yaitu mata pelajaran matematika.

Pelajaran matematika merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang melibatkan pola berpikir dengan menggunakan berbagai metode, model, strategi dan media supaya program pembelajaran matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Matematika merupakan ilmu universal bagian dari ilmu pengetahuan yang di dalamnya berisi tentang ilmu dan logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya yang dapat berupa ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur yang digunakan penyelesaian masalah mengenai bilangan. Menurut Lidinillah (2008) mengatakan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada peningkatan kemampuan berhitung, tetapi juga diarahkan kepada peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah (*problem solving*), baik masalah matematika maupun masalah lain yang secara kontekstual menggunakan matematika untuk memecahkannya.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar ada yang menggunakan media pembelajaran dan ada pula yang tidak menggunakan media. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik supaya lebih mudah memahami konsep dan peserta didik akan menjadi lebih aktif di dalam pembelajaran. Namun media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar pada saat ini tidak digunakan

secara maksimal. Media yang digunakan juga kebanyakan yang berupa media visual atau gambar, video, dan audio. Pendidik hanya menggunakan media tersebut karena dianggap cara membuatnya mudah dan mudah mendapatkannya. Pendidik juga cenderung menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik malas mendengarkannya, dan merasakan bosan pada saat pembelajaran. Dengan begitu kurangnya kreativitas dari seorang pendidik dalam penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran akan membuat suasana pembelajaran membosankan dan peserta didik tidak mempunyai ketertarikan terhadap materi yang disampaikan.

Media pembelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran matematika pada saat ini tidak ada fasilitas atau alat-alat yang mendukung ketercapaian tujuan dari pembelajaran. Padahal penggunaan media yang tepat dalam proses mengajar khususnya pada jenjang Sekolah Dasar dapat memotivasi siswa dan menumbuhkan minat belajar siswa terkait dengan materi yang akan disampaikan. Menurut Sundayana (2015: 25), penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengajar dalam menyampaikan materi sehingga lebih menarik para siswa bisa memahami materi yang disampaikan dengan baik serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan demikian penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan menjadikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memberikan kemudahan pada siswa dalam memahami konsep materi suatu mata pelajaran lebih cepat.

Setiap mata pelajaran menurut pandangan siswa tentunya berbeda. Setiap mata pelajaran juga memiliki tingkat kesulitan yang bermacam-macam.

Terkadang ada yang menilai mudah, biasa saja, bahkan sulit. Seperti pada mata pelajaran matematika yang diajarkan kepada anak yang masih Sekolah Dasar, SMP, maupun SMA. Tidak sedikit dari mereka menganggap bahwa matematika itu sulit untuk dipahami sehingga mereka kurang tertarik terhadap pelajaran matematika.

Pelajaran matematika sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya dalam transaksi jual beli yang dilakukan setiap orang, pasti menggunakan unsur berhitung yang ada di dalam pelajaran matematika. Dengan belajar matematika, secara tidak langsung melatih anak untuk berfikir lebih menggunakan logika. Akan tetapi terkadang siswa, sebagian besar merasa malas sehingga kurang tertarik, bahkan terkadang siswa ingin menghindari mata pelajaran matematika. Mengapa demikian, Karena siswa terkadang menganggap matematika itu sulit dan rumit sebab selalu berhubungan dengan angka, rumus-rumus, dan menghitung.

Berdasarkan hasil wawancara siswa kelas II SD Negeri Gili Anyar mengatakan bahwa mata pelajaran matematika itu sulit. Terkadang siswa juga tidak berniat untuk mempelajarinya, karena tidak ada ketertarikan siswa pada mata pelajaran matematika saat pembelajaran berlangsung. Pemikiran awal siswa yang seperti itu tentu sangat mempengaruhi penguasaan materi karena sebelumnya sudah ada rasa takut tidak bisa memahami mata pelajaran matematika. Mereka sudah tidak tertarik dengan matematika sebelum mencoba dan mempelajarinya lebih mendalam. Siswa juga merasa bosan ketika

pembelajaran dikelas, kebanyakan siswa yang ramai dan bicara sendiri bersama teman sebangkunya tanpa memperdulikan guru yang menjelaskan di depan kelas.

Beberapa kemungkinan penyebab yang menjadi latar belakang sehingga membuat siswa tidak tertarik terhadap mata pelajaran yaitu kurangnya kreatifitas pendidik dalam menggunakan metode pembelajaran, guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan mencatat yang membuat pembelajaran menjadi monoton. Guru juga masih banyak yang bergantung pada buku, guru kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, penggunaan media yang kurang tepat atau tidak menggunakan media sama sekali yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Padahal media sangat penting dan membantu dalam pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran pengembangan media yang dapat menarik minat dan memotivasi belajar siswa serta dapat lebih mudah memperjelas konsep materi matematika tentang penjumlahan. Oleh karena itu pengembannng tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Matematika Kelas II di SD Negeri Gili Anyar. Media pembelajaran tersebut merupakan media pembelajaran tiga dimensi. Daryanto (2011: 29), mengungkapkan bahwa media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Media visual pada umumnya hanya terdapat gambar dan tulisan, pada media pembelajaran Tabung Penjumlahan disajikan dalam bentuk tiga dimensi,

sama artinya siswa dapat secara langsung mengoperasikan media tersebut tidak hanya bisa menyaksikan dan melihatnya semata. Untuk lebih memudahkan peserta didik memahami konsep penjumlahan, sehingga dengan menggunakan media ini siswa memperoleh pandangan secara nyata bagaimana konsep penjumlahan yang benar. Dengan demikian melalui pengembangan media ini dapat mengurangi penjelasan guru yang bersifat monoton dan membosankan, sehingga siswa tidak mudah jenuh dengan proses pembelajaran dan materi yang pendidik sampaikan.

Penggunaan media pembelajaran di dalam pembelajaran dapat membantu terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan oleh Agustin (2016) dalam hasil pengembangan yang berjudul “pengembangan media pembelajaran corong berhitung pada mata pelajaran matematika materi perkalian kelas II SDN Peteronga I”. Dari penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli materi mendapat persentase 91% jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran corong berhitung yang dikembangkan sangat baik. Sedangkan hasil penelitian terhadap ahli media mendapat persentase 85% maka dapat disimpulkan media pembelajaran corong berhitung yang dikembangkan adalah sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi baik dan layak sehingga dapat diuji cobakan kepada siswa kelas 2 sekolah dasar. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tabung Penjumlahan pada Mata Pelajaran Matematika materi Penjumlahan Siswa kelas II SD Negeri Gili Anyar”.

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tabung penjumlahan pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan siswa kelas II SD Negeri Gili Anyar
- 2) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran tabung penjumlahan pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan siswa kelas II SD Negeri Gili Anyar
- 3) Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran tabung penjumlahan pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan siswa kelas II SD Negeri Gili Anyar

1.3 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran Tabung Penjumlahan tergolong dalam media pembelajaran tiga dimensi yang merupakan sekelompok media tanpa proyeksi dan penyajiannya secara visual tiga dimensi, sehingga peserta didik dapat secara langsung mengoperasikan media pembelajaran Tabung Penjumlahan.
- 2) Media pembelajaran ini tergolong ke media yang mudah di produksi sendiri, karena bahan-bahannya sangat mudah di dapat di lingkungan kita. Bahan-bahan yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran Tabung Penjumlahan ini antara lain; triplek, paralon, kelereng, lem kayu, paku, dan

cat. Pada pembuatan media ini juga membutuhkan alat yang digunakan untuk mempermudah dalam proses pembuatan media, alat tersebut antara lain; gergaji, cater, penggaris, mangkok kecil untuk cat, dan kuas untuk melukis.

- 3) Media Tabung Penjumlahan ini juga sangat praktis, sehingga guru tidak repot mencari ruang yang luas untuk menyimpannya, dengan ukuran panjang 60 cm, lebar 35 cm dan tinggi 20 cm. Dilengkapi dengan 3 tabung berdiameter 4,5 cm dan panjang tabung 29 cm yang berfungsi untuk memasukkan kelereng dan satu laci untuk mengeluarkan kelereng untuk dijumlahkan. Dengan ini guru tidak susah untuk merawat media Tabung Penjumlahan.
- 4) Media pembelajaran Tabung Penjumlahan ini dapat menarik minat belajar siswa dan membantu mempermudah siswa mengoperasikan penjumlahan secara langsung untuk menyelesaikan soal-soal penjumlahan sederhana dengan dilengkapi kelereng, sebagai banyaknya bilangan dan laci sebagai tempat hasil akhir dari soal penjumlahan yang ingin diselesaikan.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan dari permasalahan yang di paparkan diatas adalah sebagai berikut.

1) Bagi Sekolah

Media pembelajaran Tabung Penjumlahan ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif di Sekolah Dasar (SD). Dan referensi media pembelajaran yang sederhana yang dapat di produksi sendiri untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan media yang menarik.

2) Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran Tabung Penjumlahan akan mempermudah guru dalam penyampaian materi ajar. Dan dapat dijadikan pedoman bagi guru, dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik.

3) Bagi siswa

Pengembangan media Tabung Penjumlahan ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran, karena materi pelajaran disajikan dalam bentuk penggunaan secara langsung, sehingga siswa lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat juga motivasi belajar matematika.

4) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan bagi peneliti untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang di peroleh dan dipelajari selama di bangku perkuliahan. Serta mengasah keterampilan, pengetahuan, dan pengembangan lebih mendalam dalam mengembangkan media.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

1.5.1 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Sesuai dengan latar belakang masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah supaya penelitian menjadi lebih fokus. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Aspek yang diukur adalah kelayakan, keefektifan, kemenarikan media pembelajaran tabung penjumlahan

- 2) Media pembelajaran Tabung Penjumlahan hanya dapat digunakan pada mata pelajaran Matematika Sekolah Dasar kelas dua materi penjumlahan.
- 3) Media pembelajaran ini terbatas pada mata pelajaran Matematika dengan Standar kompetensi/SK: melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500 dan Kompetensi Dasar/KD: melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500 yaitu penjumlahan 1 sampai 500. Keterbatasan penjumlahan ini, yang disesuaikan dengan subjek sasaran yaitu pada siswa kelas II Sekolah dasar.
- 4) Media penjumlahan tabung penjumlahan juga terbatas pada angka yang akan dijumlahkan yaitu angka kurang dari 500. Paling besar nilai yang bisa dijumlahkan pada media pembelajaran tabung penjumlahan adalah 499.

1.5.2 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Dalam pengembangan ini dapat di asumsikan bahwa media pembelajaran Tabung Penjumlahan yang dikembangkan layak, efektif, dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Matematika Sekolah Dasar (SD) materi penjumlahan kelas II sekolah Dasar.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati. Sebagai upaya untuk menghindari salah pengertian dalam pengembangan ini, maka perlu dijelaskan definisi operasional. Variabel-variabel yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini yaitu:

1) Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan suatu pesan pembelajaran dan dapat merangsang ketertarikan siswa akan adanya media tersebut. Melalui penggunaan media pembelajaran akan mempermudah seseorang pendidik atau guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2) Media Pembelajaran Tabung Penjumlahan

Media pembelajaran Tabung Penjumlahan adalah media tiga dimensi yang dapat digunakan pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan yang terdiri dari; tabung, laci, kelereng dan lain-lain yang menunjang dalam penggunaan media ini, agar mudah digunakan.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)