

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran matematika merupakan bagian penting dari pendidikan. Berbagai persoalan dalam kehidupan dapat dipecahkan dengan matematika. Muhsetyo (2017: 1.26) berpendapat bahwa pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh bahan pengetahuan matematika yang dipelajari. Kegiatan yang terencana ini meliputi persiapan kegiatan pembelajaran yang disiapkan sebaik mungkin dengan mempertimbangkan keadaan peserta didik dan lingkungannya agar penyampaian materi dapat berjalan dengan baik. Persiapan yang dilakukan diantaranya adalah memilih model dan metode yang sesuai dengan materi dan karakteristik anak, menyiapkan media yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan agar pembelajaran lebih bermakna.

Fuadi. Dkk (2016: 47) berpendapat bahwa memahami materi matematika merupakan suatu keharusan bagi peserta didik yang tidak dapat ditawar lagi dalam mengambil keputusan dan penataan nalar di era persaingan yang semakin kompetitif ini. Matematika merupakan mata pelajaran yang dapat diterapkan dalam memecahkan persoalan kehidupan sehari-hari peserta didik. Matematika juga mata pelajaran yang bersifat abstrak sehingga perlu media untuk membantu memahami konsep matematika tersebut.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran matematika yang konsepnya bersifat abstrak. guru yang andal dalam proses pembelajaran dapat membantu perkembangan kecerdasan siswa sehingga kreativitas akan muncul di dalam kelas (Kompri, 2015: 31). Guru yang andal dalam proses pembelajaran akan menciptakan situasi dan kondisi kelas yang nyaman dan menyenangkan. Siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2018 di UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku paket dalam proses pembelajaran. guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar matematika. Siswa hanya pasif di tempat duduk mendengarkan penjelasan guru sampai pembelajaran selesai. Pembelajaran yang seperti ini membuat siswa cepat bosan.

Siswa akan berbicara dengan temannya ataupun mengganggu temannya saat mulai merasa bosan. Guru akan menegur siswa yang membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif, namun bebrapa saat lagi siswa tersebut akan kembali membuat kegaduhan. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam pembelajaran. Penyampaian materi yang kurang bermakna membuat siswa kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas III tanggal 19 Oktober 2018 diketahui bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang masih

dianggap sulit oleh siswa. Materi pecahan merupakan materi yang sulit dimengerti oleh siswa apabila guru menerangkan hanya melalui verbal dan tanpa media pembelajaran. Media kotak pecahan yang dikembangkan diharapkan dapat membantu pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih baik lagi.

Guru dalam proses pembelajaran cenderung menggunakan metode yang konvensional. Siswa akan merasa bosan jika menggunakan metode penyajian yang selalu sama (Slameto, 2015: 92). Perubahan dalam proses pembelajarana perlu dilakukan. Pembuatan media pembelajaran kotak pecahan diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar matematika serta merubah pola pikir bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit.

Hasil penyebaran angket analisis kebutuhan siswa yang dilakukan pra penelitian tanggal 19 Oktober 2018 dapat dianalisis bahwa kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran membuat siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran matematika. Perspektif yang tertanam bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit membuat siswa merasa tegang saat proses pembelajaran. Keadaan ini berpengaruh juga pada hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa memahami materi dan membuat kondisi kelas saat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pembelajaran matematika adalah pelajaran yang bertahap. Siswa harus belajar A sebelum belajar B. Siswa kelas IV diajarkan mengenai pecahan senilai. Namun sebelum belajar pecahan senilai, terlebih dahulu siswa diajarkan tentang

apa itu pecahan di kelas III. Siswa dapat menguasai konsep pecahan senilai jika siswa menguasai konsep pecahan sederhana terlebih dahulu di kelas III.

Materi pecahan merupakan salah satu materi matematika yang bersifat abstrak. Tak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan. Guru mengajar materi pecahan dengan membuat gambar pecahan di papan tulis. Kegiatan ini tidak membutuhkan waktu sedikit. Siswa akan memanfaatkan waktu tersebut untuk bergurau, sehingga kelas menjadi tidak kondusif.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran dengan menggunakan media akan membuat kondisi kelas menjadi lebih menyenangkan daripada siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Pembelajaran seperti ini dapat merubah asumsi peserta didik bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana pembelajaran dapat terjadi apabila informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata (Arsyad, 2014: 25).

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah memahami konsep matematika yang ingin disampaikan. Pemahaman konsep akan lebih bertahan dalam ingatan anak daripada menghafal konsep. Suprihatiningrum (2016: 319) berpendapat bahwa Media Pembelajaran adalah alat yang berisi materi pembelajaran dan berfungsi untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membuat siswa menggunakan lebih banyak inderanya sehingga siswa menjadi tidak pasif dikelas. Guru juga dapat merangsang anak agar tidak hanya

mendengarkan penjelasan dari guru sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah.

Konsep pembelajaran matematika bersifat abstrak bertentangan dengan tahap perkembangan usia anak sekolah dasar. Menurut Piaget usia anak 7-12 tahun merupakan tahap operasional konkrit. Tidak heran apabila kebanyakan siswa di sekolah dasar banyak yang merasa kesulitan dalam pembelajaran matematika. Perlu adanya media dalam proses pembelajaran yang membantu siswa untuk memahami konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi nyata. Penggunaan media pembelajaran kotak pecahan membuat materi yang akan disampaikan akan lebih cepat di sampaikan pada siswa dan lebih cepat pula siswa memahami materi karena pecahan yang bersifat abstrak dapat lebih terlihat nyata.

Penelitian pengembangan ini menggunakan media yang diberi nama kotak pecahan yang nantinya bisa digunakan dalam proses pembelajaran dengan materi pecahan sederhana. Media ini diharapkan dapat berfungsi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pecahan sederhana. Media kotak pecahan ini diharapkan dapat membuat siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran serta bisa memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa. Media ini diharapkan dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran dan guru juga termotivasi untuk lebih kreatif dan inovatif saat proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah (2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran *fraction board* sangat layak, sangat praktis, sangat efektif, dan sangat menarik apabila digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Borg and*

Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Hasil penelitian ini diperoleh hasil rata-rata kelayakan media *fraction board* adalah 94,33%, keterterapan untuk uji coba pemakaian dari aktivitas guru memperoleh 91,33% sedangkan dari aktivitas siswa memperoleh 85,6%, keefektifan dalam uji coba pemakaian media *fraction board* yang diukur dari hasil ketuntasan klasikal yaitu 95,25%.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Kurniawati (2014) juga menunjukkan bahwa media *woody puzzle* dapat meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa materi struktur jaringan tumbuhan. Penelitian yang dilakukan adalah *Research and Developement (R&D)*. Media *woody puzzle* terbukti valid, efektif karena $\geq 75\%$ dari jumlah siswa berada pada kriteria termotivasi, aktif, tuntas secara individual, klasikal dan hasil belajar meningkat serta dapat diterapkan sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 2 Kendal.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti ingin melakukan penyelesaian masalah melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pecahan Materi Pecahan Sederhana Kelas III di UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mengembangkan media pembelajaran matematika kotak pecahan yang layak dilihat dari hasil validasi ahli.

- 2) Mengembangkan media pembelajaran kotak pecahan yang efektif dilihat dari aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar.
- 3) Mengembangkan media pembelajaran kotak pecahan yang menarik dilihat dari hasil angket respon siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran.

1.3 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi produk dari pengembangan media ini adalah sebagai berikut :

- 1) Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran Kotak Pecahan yang berisi materi pecahan sederhana mata pelajaran Matematika Kelas III
- 2) Media kotak pecahan adalah media pembelajaran berbentuk seperti lemari yang berisi potongan gambar yang dapat di gunakan untuk mengenalkan pecahan sederhana.
- 3) Media pembelajaran kotak pecahan dikemas dalam bentuk 3 dimensi dan isi kotak pecahan sendiri adalah 2 dimensi.
- 4) Media ini berbentuk balok berukuran 30cm x 20cm x 50cm yang memiliki dua pintu yaitu pintu depan untuk pengenalan materi dan pintu belakang yang digunakan untuk penyimpanan komponen media kotak pecahan.
- 5) Media kotak pecahan ini dapat digunakan oleh guru ataupun siswa.
- 6) Bahan-bahan yang digunakan mudah didapatkan yaitu: kaca akrilik, kayu, hpl, plastisin, manik-manik, pisau plastik dan toples kecil.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pecahan Materi Pecahan Sederhana kelas III di UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan” diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1) Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran kotak pecahan diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran serta memahami materi dengan lebih baik.

2) Bagi Guru

Pembelajaran dengan menggunakan media Kotak Pecahan diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

3) Bagi Sekolah

Media kotak pecahan ini dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran yang dapat dibuat sendiri untuk meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran untuk sekolah yang bersangkutan.

4) Bagi Peneliti dan pengembang

Dapat menerapkan pengetahuan yang didapat selama perkuliahan dan mengasah keterampilan lebih dalam lagi dalam pembuatan suatu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan bertujuan agar penelitian dan pengembangan media pembelajaran kotak pecahan pada materi pecahan sederhana dapat dengan mudah dilakukan dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya, yang dianggap benar tanpa harus dibuktikan kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti. Media pembelajaran kotak pecahan ini diasumsikan layak digunakan siswa kelas III di UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan serta mempermudah siswa memahami materi pecahan sederhana. Terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran kotak pecahan ini, yaitu:

- 1) Pengembangan media pembelajaran kotak pecahan ini disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di sekolah dasar yang diteliti, yaitu UPTD SD Negeri Kraton 1 Bangkalan.
- 2) Media pembelajaran ini hanya memuat 1 SK dan 1 KD saja.
- 3) Media pembelajaran kotak pecahan ini hanya digunakan dalam mata pelajaran matematika saja materi pecahan kelas III sekolah dasar.
- 4) Media pembelajaran kotak pecahan hanya terdapat 2 jenis gambar yang berbeda untuk menjelaskan materi pecahan.
- 5) Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model sugiyono yang mengadaptasi dari model Borg & Gall.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari terjadinya penafsiran yang berbeda dan kesalahpahaman dari pembaca terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini. Definisi operasional dalam pengembangan media pembelajaran kotak pecahan pada materi pecahan sederhana kelas III diuraikan sebagai berikut:

- 1) Media Pembelajaran adalah alat yang berisi materi pembelajaran dan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Pembelajaran Matematika adalah proses untuk memperoleh pengetahuan matematika melalui pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik dengan serangkaian kegiatan yang terencana.
- 3) Penelitian R&D (pengembangan) adalah Metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.