

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu bidang studi atau mata pelajaran penting yang harus dipelajari oleh setiap siswa dalam berbagai jenjang pendidikan, untuk membangun pengetahuan awal siswa terhadap mata pelajaran matematika, maka matematika diajarkan sejak dini atau sekolah dasar (SD). Matematika salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam pendidikan. Hal ini disebabkan karena matematika merupakan salah satu sarana berpikir ilmiah yang sangat diperlukan untuk menumbuhkembangkan daya nalar, cara berpikir logis, sistematis dan kritis. Menurut Susanto (2012:189) “Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Oleh sebab itu pada pembelajaran matematika erat kaitannya dengan perlunya pemahaman konsep matematika karena dengan pemahaman konsep yang matang maka siswa dapat memecahkan suatu masalah dan mampu mengaplikasikan pembelajaran pada dunia nyata.” Berdasarkan hal tersebut perlu penerapan konsep kepada siswa berkaitan dengan dunia nyata sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran serta dapat mengaplikasikan konsep yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memperoleh pemahaman konsep yang baik, dimana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran diperlukan

ketersediaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran salah satunya pada mata pelajaran matematika.

Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2019: 3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media”. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad 2019 : 3). Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad 2019 : 10). Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa dalam proses belajar serta menarik minat siswa dalam belajar.

Pada tanggal 4 sampai dengan 12 November 2019 peneliti melakukan observasi di kelas I SDN 52 Parupuk Tabin untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dari observasi dalam melaksanakan proses pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, dan kemudian guru memberikan latihan atau tugas kepada siswa. Pada saat peneliti melakukan observasi di kelas IB guru sedang menjelaskan materi pada tema keluargaku, saat menjelaskan materi guru menggunakan media pembelajaran seadanya, seperti media gambar keluarga

besar yang terdapat pada buku siswa dan buku guru saja. Guru juga belum mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang menarik pada proses pembelajaran, dan pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa juga sering keluar masuk kelas, dan ada juga yang berbicara dengan teman sebangkunya, sehingga siswa sering tidak memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran, sehingga saat membuat latihan siswa sering bertanya-tanya kepada guru karena siswa tidak mengerti. Dari hasil observasi ditemukan fakta bahwa Kurikulum yang digunakan di sekolah adalah Kurikulum 2013. Salah satu tujuan dari kurikulum 2013 adalah memiliki kemampuan untuk kreatif. Sebagai seorang guru dituntut untuk kreatif dalam merancang proses pembelajaran khususnya pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan dari tujuan kurikulum 2013 tersebut maka guru dapat merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, khususnya belajar matematika sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pada tanggal 5 November 2019 peneliti melakukan wawancara bersama guru, dari hasil wawancara ditemukan masalah siswa pada pelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan, yang mana masalah tersebut siswa kesulitan pada penjumlahan dua bilangan yang lebih dari satu angka, guru juga kurang mengembangkan media yang menarik yang mudah dipahami siswa pada materi penjumlahan, salah satu media pembelajaran yang digunakan guru saat menjelaskan materi penjumlahan adalah menggunakan

media lidi dan media sedotan, membuat siswa kurang menarik dalam sehingga siswa kesulitan pada penjumlahan yang lebih dari satu angka. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah untuk pembelajaran matematika adalah 65 banyak siswa kelas I SDN 52 Parupuk Tabing memiliki hasil belajar yang masih dibawah KKM yang dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Dan Persentase Ketuntasan Ujian MID Semester I Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas I SDN 52 Parupuk Tabing.

Semester	Kelas	Nilai (Matematika)			Jumlah Siswa yang Mencapai Ketuntasan	
		Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas
1	IA	100	20	67	13 Orang (80%)	8 Orang (20%)
1	IB	100	0	67	10 Orang (20%)	12 Orang (80%)

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh fakta bahwa guru dalam proses pembelajaran perlu merancang media pembelajaran yang lebih baik dan menarik lagi dalam menjelaskan konsep materi. Sehingga dengan menggunakan media yang lebih menarik siswa mampu memahami materi yang disampaikan guru dan dapat meningkatkan minat dan belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan. Dengan adanya media siswa lebih cepat mengerti materi

yang disampaikan guru serta siswa dengan mudah menjawab latihan yang diberikan guru.

Dari masalah diatas, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi serta bisa melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memahami konsep pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran matematikayang dapat digunakan oleh guru kelas ISDN 52 Parupuk Tabing adalah melalui pengembangan media pembelajaran POPIN (pohon pintar).

Menurut Rika Zahroil Batul (2018:193) “media pembelajaran pohon pintar adalah media visual dua dimensi yang berbentuk bagan pohon”. Sedangkan menurut Munadi (dalam Rika Zahroil Batul, 2018:193) “pohon pintar adalah ibarat sebatang pohon dengan cabang dan ranting serta bergantung buah yang digunakan untuk menjelaskan suatu hubungan antara konsep”. Media pohon pintar yang digunakan oleh penelitian sebelumnya dimana batang dan rantingnya terdapat materi pembelajaran yang saling berkaitan. Berbeda dengan media pohon pintar yang peneliti kembangkan ini yaitu memiliki batang, daun besar dan buah, yang mana pada setiap buahnya menjelaskan materi operasi (penjumlahan) yang nantinya digunakan sebagai media pada proses pembelajaran materi penjumlahan dan pada bagian batangnya terdapat contoh soal penjumlahan dan jawaban yang telah disediakan pada bagian akar batang. Media pembelajaran pohon pintar sengaja dirancang dan dikembangkan untuk

membantu guru dalam menyampaikan materi penjumlahan dan membantu siswa agar lebih mudah menerima dan memahami materi penjumlahan yang disampaikan oleh guru, media pohon pintar yang peneliti kembangkan mudah di gunakan bisa dilihat pada langkah-langkah penggunaannya.

Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih aktif, kreatif, berfikir kritis, dan sangat menyenangkan karena bisa belajar sambil bermain. Selain materi pelajaran dapat tersampaikan, penggunaan media juga akan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan terutama pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Mata Materi Penjumlahan Dalam Subtema Gemar Berolahraga Untuk Siswa Kelas I SDN 52 Parupuk Tabing**”

B. Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah, dan tanya jawab

2. Saat guru menjelaskan materi pelajaran siswa juga terlihat berbicara diluar topik pelajaran dengan teman sebangkunya, dan siswa izin keluar masuk.
3. Pada saat membuat latihan siswa sering bertanya-tanya kepada guru, sehingga membuat kelas menjadi ribut.
4. Pada materi penjumlahan guru menggunakan media pembelajaran berupa lidi dan sedotan tetapi media lidi dan sedotan membuat siswa kurang menarik dalam belajar.
5. Pada materi pejumlahan siswa kesulitan pada penjumlahan dua bilangan lebih dari satu angka. Dengan adanya media pohon pintar memudahkan siswa dalam penjumlahan.
6. Belum tersedianya media pembelajaran berupa Pohon Pintar pada materi penjumlahan di SDN 52 Parupuk Tabing.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran popin pada materi penjumlahan dalam subtema gemar berolahraga untuk siswa kelas 1 SDN 52 Purupuk Tabing.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikemukakan dalam penelitian ini yaitu Bagaimanakah pengembangan

media POPIN pada pembelajaran matematika materi penjumlahan kelas I SDN 52 Parupuk Tabing yang memenuhi kriteria valid dan praktis?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk “Menghasilkan produk media pohon pintar pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan kelas I SDN 52 Parupuk Tabing yang valid dan praktis”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Manfaat bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan peneliti untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran dikemudian hari serta landasan untuk melaksanakan penelitian berikutnya.
2. Manfaat bagi guru adalah :
 - a. Dapat memberikan pengetahuan kepada guru terhadap media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk proses pembelajaran.
 - b. penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
 - c. Dengan menggunakan media POPIN (Pohon Pintar) guru lebih mudah melakukan proses belajar mengajar.

3. Manfaat bagi siswa

Dengan adanya media POPIN (Pohon Pintar) Peserta didik dapat melakukan proses belajar dengan lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran Matematika pada mata pelajaran Matematika kelas I. Dan manfaat dari media pohon pintar ini juga memudahkan siswa dalam melakukan penjumlahan, dan media sangat menarik.

4. Manfaat bagi sekolah

Dengan adanya media pohon pintar dapat menambah media pembelajaran matematika di SDN 52 Parupuk Tabing.

G. Spesifikasi Produk Media Pohon Pintar

Untuk menghasilkan media yang baik dan menarik dalam pembelajaran, maka rancangan media pembelajaran pohon pintar pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan yang akan dikembangkan memiliki kriteria khusus sebagai berikut :

1. Pertama dilihat dari konten (isi)

Media Pohon Pintar digunakan pada mata pelajaran Matematika pada materi penjumlahan pada kelas I SDN 52 Parupuk Tabing.

2. Kedua dilihat dari konstruk (bahan-bahan)

Media yang dikembangkan merupakan benda konkret yang diadopsi dan dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran yang

bernama POPIN. Produk media pembelajaran pohon pintar di deskripsi sebagai berikut:

- a. Media Pohon Pintar terdiri dari batang pohon, daun besar, gambar buah dan lingkaran bilangan serta akar pohon yang berisi jawaban.
- b. Batang pohon dibentuk dari karton jerami lalu dibentuk menjadi sebuah batang pohon dan dilapisi dengan kertas mar-mar berwarna coklat dengan ukuran panjang 78 cm dan lebar 25 cm. Dan dibagian batang juga terdapat operasi penjumlahan.
- c. Kemudian daun besar dibentuk dari sterofom berwarna hijau dan dibentuk menjadi sebuah daun besar dengan ukuran lebar 36 cm dan panjang 36 cm.
- d. Kemudian gambar buah dibuat dari kertas karton dan dibentuk menjadi buah dan kemudian di gantungkan pada bagian daun besar tersebut sesuai dengan bilangannya.
- e. Kemudian lingkaran bilangan yang dibentuk dari kartas karton dan didalam lingkaran tersebut terdapat beberapa angka 1-20. Kemudian lingkaran tersebut di tempel pada bagian batang.
- f. Dibagian batang juga terdapat akar yang mana pada bagian akar tersebut terdapat hasil dari penjumlahan tersebut.