

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya, pendidikan merupakan usaha sistematis yang direncanakan dan disusun untuk tujuan mengembangkan bakat-bakat dan potensi-potensi peserta didik melalui proses pembelajaran yang humanis supaya melahirkan perilaku unggul yang didasari sifat-sifat kemandirian dan kepribadian (karakter) yang kuat sebagai bekal dalam kehidupan pribadinya dan kehidupan kesehariannya di masyarakat. Peserta didik diharapkan secara aktif dapat mengenali dan mengembangkan potensi dan karakter dirinya dalam bingkai kecerdasan spiritual, kecerdasan emosional, kecerdasan intelektual dan menghasilkan ketrampilan-ketrampilan yang diperlukannya (Purnomo, 2019:6).

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 menyebutkan bahwa, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui jika guru merupakan bagian yang sangat penting dalam sistem Pendidikan Nasional. Maka guru harus mampu menerapkan pembelajaran terutama mata pelajaran pokok.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada di tingkat Pendidikan Sekolah Dasar. Matematika adalah suatu bidang ilmu yang melatih penalaran supaya berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Mempelajarinya memerlukan cara sendiri karena matematikapun bersifat khas yaitu, abstrak, konsisten, hierarki, berpikir deduktif Hudoyono (dalam Yayuk, 2019:1). Menganut pada asumsi masyarakat Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit. Untuk itu perlu pembaharuan dan perbaikan dalam citra pelajaran Matematika (Arima, 2018:1242). Dalam kenyataannya, setiap siswa memiliki anggapan yang berbeda tentang pelajaran matematika. Ada yang beranggapan matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan sehingga mereka sangat berminat untuk mempelajari matematika. Disisi lain, siswa juga menganggap matematika itu sulit sehingga tidak berminat untuk mempelajarinya.

Marti (dalam Sundayana, 2018:2) mengemukakan bahwa, meskipun matematika memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk pemecahan masalah sehari-hari. Pemecahan masalah tersebut meliputi penggunaan informasi, penggunaan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, penggunaan pengetahuan tentang menghitung dan yang terpenting adalah kemampuan melihat serta menggunakan hubungan-hubungan yang ada.

Pendapat yang dikemukakan oleh Marshall Walker (dalam Sundayana, 2018:3) "*Mathematics maybe defined as the study of abstract structures and their interrelations,*" yang dapat diartikan matematika dapat didefinisikan sebagai studi

tentang struktur-struktur abstrak dengan berbagai hubungannya, serta pendapat H.W. Fowlwe mengenai hakikat matematika yaitu "*Mathematics is the abstract science of space and number.*" Yang dapat diartikan matematika adalah ilmu abstrak mengenai ruang dan bilangan. Jadi matematika itu merupakan objek-objek abstrak yang dipelajari mengenai struktur, ruang, bilangan serta perubahan.

Objek-objek abstrak pada matematika merupakan kesulitan tersendiri yang harus di hadapi peserta didik dalam mempelajari matematika. Bukan hanya peserta didik, bahkan guru juga sering mengalami kendala dalam mengajarkan objek-objek matematika yang bersifat abstrak tersebut. Peserta didik akan lebih mudah memahami konsep-konsep matematika jika bersifat kongkrit atau nyata. Karena itu, dalam pembelajaran matematika harus melewati berbagai tahapan, mulai dari objek yang kongkrit, lalu perlahan mulai di arahkan ke objek semi kongkrit. Hingga pada akhirnya peserta didik mampu berfikir secara abstrak tentang objek matematika yang dipelajari.

Menurut Van de Henvel-Panhuizen (dalam Sundayana, 2018:24), bila anak belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika. Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran matematika di kelas hendaknya ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman nyata anak dalam kehidupan sehari-hari. Karna itulah pembelajaran matematika memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta dapat dilihat secara nyata oleh peserta didik.

Djamarah (1999 dalam Sundayana, 2018:24) menjelaskan dalam kegiatan pembelajaran ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan materi pelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru sampaikan melalui kata-kata atau kalimat. Media sangat berperan penting untuk menarik minat belajar peserta didik dan membuat peserta didik antusias dengan materi yang diberikan. Dengan bantuan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, hal ini akan berdampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik. Oleh karena itu guru sebagai subyek pembelajaran harus mampu memilih media yang tepat agar peserta didik mampu menerima pelajaran dengan baik.

Media pembelajaran dan alat peraga yang tepat dapat menjadi jembatan agar peserta didik mampu berfikir secara abstrak. Sesuai tingkat perkembangan intelektual anak SD yang masih dalam tahap operasional konkret, maka siswa SD dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret. Untuk membantu hal tersebut dilakukan manipulasi-manipulasi obyek yang digunakan untuk belajar matematika yang lazim disebut alat peraga. Dengan adanya media pendidikan atau alat peraga peserta didik akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang, sehingga minatnya dalam mempelajari matematika bisa meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Mila Sari S.Pd selaku wali kelas IV SDN 05 Kubang pada tanggal 13 September 2020, menyampaikan bahwa pembelajaran matematika yang dinilai sangat penting, tidak sejalan dengan minat

belajar sebagian siswa yang masih rendah. Kurangnya minat belajar ini dapat dilihat pada saat, sebagian siswa malas mengerjakan latihan dan tugas yang diberikan oleh guru, hal ini disebabkan karena siswa yang kurang tertarik dengan penjelasan dari guru, akhirnya siswa tidak paham dengan materi pembelajaran. Sehingga siswa tidak mampu mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru. Dan berdasarkan wawancara dengan siswa kelas IV SDN 05 Kubang menyampaikan bahwa siswa sulit mengingat rumus-rumus pada bangun datar, hal ini disebabkan karena siswa tidak paham dengan asal muasal rumus yang di berikan, sehingga pada akhirnya siswa terpaksa harus menghafal rumus tanpa tahu konsep dasarnya. Akibatnya saat dilaksanakan penilaian harian sebagian siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), nilai lengkap siswa dapat dilihat pada lampiran V halaman 80. Masalah tidak berhenti sampai disitu, berdasarkan observasi variasi guru dalam mengajar juga tidak optimal, hal itu dapat dilihat dari, guru kurang menggunakan media pembelajaran ataupun alat peraga. Guru lebih sering menggunakan gambar yang terdapat pada buku paket dan gambar di papan tulis, khususnya untuk membangun konsep tentang mencari keliling dan luas bangun datar, sehingga siswa tidak terlatih untuk membangun sendiri ilmu yang dibutuhkannya. Hal ini sangat disayangkan karena ilmu yang diberikan guru akan mudah dilupakan siswa dibandingkan apabila siswa itu sendiri yang mendapatkan ilmunya.

Pada materi keliling dan luas pada persegi panjang dan persegi, guru sebagai subyek penting dalam proses pembelajaran harus mampu membuat terobosan-terobosan baru untuk meningkatkan kemampuan siswa. Salah satu cara yang digunakan guru adalah melalui media. Jika guru hanya menggunakan buku paket

dan gambar di papan tulis, tentu saja hal itu memiliki kekurangan seperti yang sudah penulis sebutkan sebelumnya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi keliling dan luas persegi panjang dan persegi membuntuhkan media pembelajaran yang sesuai.

Peneliti menemukan referensi penelitian yang dilakukan oleh Latrijanah dkk (2017) yang menemukan media pembelajaran yang tepat untuk materi keliling dan luas pada bangun datar persegi panjang dan persegi berupa *Geoboard*, namun media ini membutuhkan banyak paku dan dapat membahayakan siswa, selain itu siswa juga akan mengalami kesulitan untuk meregangkan karet agar membentuk bangun datar yang diinginkan. Pada *Geoboard* bangun datar yang terbentuk juga kurang jelas untuk dilihat oleh siswa dari jauh. Peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media yaitu Papan Tempel yang berbentuk papan untuk membantu siswa memahami konsep keliling dan luas bangun datar persegi panjang dan persegi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Arsyad (2017:42), "papan tempel adalah sebilah papan yang fungsinya sebagai tempat untuk menempelkan pesan dan suatu tempat untuk menyelenggarakan suatu *display* yang merupakan bagian aktivitas penting suatu sekolah"

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis mengembangkan media pembelajaran matematika dengan judul **Pengembangan Media Papan Tempel pada Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Persegi Panjang dan Persegi pada Kelas IV di SDN 05 Kubang.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit.
2. Siswa belum mampu memahami konsep materi keliling dan luas bangun datar persegi panjang dan persegi. Sehingga siswa belum mampu membangun sendiri ilmu yang dibutuhkannya.
3. Siswa sulit mengingat rumus-rumus pada bangun datar persegi panjang dan persegi.
4. Dalam pembelajaran guru hanya menggunakan gambar di buku paket dan gambar yang dibuat dipapan tulis.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas , agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan Media Papan Tempel pada Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas bangun Datar Persegi Panjang dan Persegi pada Kelas IV di SDN 05 Kubang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media papan tempel pada pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar persegi panjang dan persegi pada kelas IV di SDN 05 Kubang?

2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media papan tempel pada pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar persegi panjang dan persegi pada kelas IV di SDN 05 Kubang?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media papan tempel pada pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar persegi panjang dan persegi pada kelas IV di SDN 05 Kubang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan media papan tempel pada pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar persegi panjang dan persegi pada kelas IV di SDN 05 Kubang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dengan pengembangan media pembelajaran matematika kelas IV SD/MI diharapkan kemampuan kognitif dan minat belajar siswa serta pemahaman konsep siswa terhadap materi mencari keliling dan luas bangun datar persegi panjang dan persegi semakin meningkat karena adanya media pembelajaran yang bermanfaat dan efektif.

2. Bagi Guru

Guru mendapatkan wawasan baru dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mendorong kreatifitas untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif berupa media pembelajaran matematika yang menarik bagi siswa dan sekolah pada umumnya yang dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar.

4. Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran dengan materi lain.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini diperuntukkan untuk pembelajaran matematika SD/MI pada kelas IV materi keliling dan luas bangun datar persegi panjang dan persegi.
2. Media papan tempel terdiri dari sebuah papan dan seratus buah satuan persegi, dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Papan dengan ukuran 56 x 56 cm terbuat dari triplek yang dilapisi seng besi dengan pola bujur sangkar kecil dengan ukuran 5 x 5 cm. Papan juga dilengkapi bingkai dengan warna yang menarik.

- b. Satuan bujur sangkar kecil terbuat dari *styrofoam* dengan ukuran 5 x 5 cm sebanyak 100 buah dengan warna yang beragam dan telah di tempel magnet.
3. Produk yang di hasilkan dilengkapi dengan buku petunjuk dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Pemaparan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator
 - b. Alat alat yang terdapat pada media papan tempel yaitu papan tempel, satuan persegi dan juga soal-soal.
 - c. Langkah-langkah penggunaan papan tempel.
 - d. Contoh soal beserta penyelesaiannya.
4. Soal yang berjumlah 10 buah.