

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad,2016). Pernyataan terhadap media tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara dalam penyampaian materi pembelajaran agar dapat diterima oleh siswa dengan mudah. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Oleh karena itu, perlu adanya penyiapan media pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Selain membuat pembelajaran menjadi lebih menarik media pembelajaran memiliki kemampuan untuk memberikan rangsangan yang sama, menggabungkan pengalaman dan menghasilkan persepsi yang sama Munadi (dalam Istiqlal, 2017:44). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Pada tanggal 2 sampai 4 Oktober 2021 peneliti melakukan observasi di kelas I SD Negeri 12 Padang Panjang Barat untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran. Pada saat melakukan observasi dalam melaksanakan pelaksanaan proses pembelajaran guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan menggunakan media pembelajaran seadanya seperti, menggunakan media sedotan

atau lidi. Guru juga belum mengembangkan media pembelajaran yang menarik pada proses pembelajaran, dan pada saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang tidak fokus, berjalan kebangku teman, berbicara dengan teman sebangku sehingga siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi, sehingga saat diberikan latihan masih banyak siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil obeservasi ditemukan bahwa kurikulum yang digunakan sekolah yaitu kurikulum 2013 salah satu tujuan kurikulum 2013 adalah memiliki kemampuan yang kreatif. Sebagai seorang guru harus kreatif dalam merancang proses pembelajaran terutama pada media pembelajaran. Berdasarkan tujuan kurikulum 2013 tersebut guru dapat merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, terutama pada Matematika sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pada tanggal 12 Oktober 2021 peneliti melakukan wawancara dengan guru di SD Negeri 12 Padang Panjang Barat, dari hasil wawancara ditemukan masalah, dalam proses pembelajaran matematika dikelas I SDN 12 Padang Panjang Barat yaitu sulit memahami pembelajaran, kurangnya minat siswa dalam mengerjakan tugas matematika yang diberikan guru, karena masih tidak mengerti dengan pelajaran penjumlahan tersebut, dan pada proses belajar mengajar matematika guru masih menggunakan media dari sedotan, belum menggunakan media yang interaktif. Serta diberikan soal-soal latihan lalu siswa diminta untuk mengerjakannya, setelah pembelajaran selesai siswa diberikan PR agar siswa lebih paham. Tetapi ketika di sekolah diminta untuk mengerjakan soal latihan masih banyak siswa yang tidak bias mengerjakannya padahal sudah diberikan latihan dan PR. Lebih lanjut guru mengatakan bahwa siswa masih suka bermain-

main dikelas, sehingga ketika diberikan soal latihan tidak mengerjakan dengan serius dan mencontek dengan teman kemudian jalan-jalan di dalam kelas.

Berdasarkan masalah di atas, 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 matematika yang dapat digunakan oleh guru kelas I SD adalah melalui pengembangan media pembelajaran Pohon Pintar.

Menurut Trianto (dalam Ulfa, 2019:172) “pohon pintar merupakan salah satu dari media yang mendukung pembelajaran kooperatif dengan menempatkan siswa yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, dan suku”. Sedangkan menurut Wiratsiwi (2016:111) media pembelajaran permainan pohon pintar merupakan media pembelajaran yang sengaja dirancang untuk membantu guru dalam memberikan materi dan untuk memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pohon pintar yang digunakan oleh peneliti sebelumnya berbeda dari bahan dan desain yang digunakan. Media pembelajaran pohon pintar sengaja dirancang dan dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi penjumlahan dan membantu siswa agar mudah memahami materi penjumlahan bilangan 1 sampai 20 yang disampaikan oleh guru.



Gambar 1. Media pohon Pintar dari peneliti sebelumnya

Dengan adanya media pembelajaran pohon pintar yang sesuai akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih aktif, kreatif 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 pelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Materi Penjumlahan Sub Tema Aku Istimewa Pada Kelas I SD Negeri 12 Padang Panjang Barat.**

## **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. Guru masih menggunakan media lidi dan media sedotan dalam menyampaikan materi penjumlahan pada pelajaran matematika.

3. Belum tersedianya media yang melibatkan keaktifan dan menarik bagi siswa di SD Negeri 12 Padang Panjang Barat.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, agar peneliti lebih terarah serta hasil yang di inginkan tercapai, peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran pohon pintar pada materi penjumlahan sub tema aku istimewa pada kelas I di SD Negeri 12 Padang Panjang Barat yang valid dan praktis.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran pohon pintar pada materi penjumlahan sub tema aku istimewa di kelas I SD Negeri 12 Padang Panjang Barat yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran pohon pintar pada materi penjumlahan sub tema aku istimewa di kelas I SD Negeri 12 Padang Panjang Barat yang memenuhi kriteria praktis?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran Matematika yang valid menggunakan Media Pembelajaran Pohon Pintar pada materi penjumlahan di kelas I SD Negeri 12 Padang Panjang Barat.
2. Menghasilkan media pembelajaran Matematika yang praktis menggunakan Media Pembelajaran Pohon Pintar pada materi penjumlahan di kelas I SD

Negeri 12 Padang Panjang Barat.

## **F. Manfaat Pengembangan**

Manfaat hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memperoleh media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran pada materi penjumlahan sub tema aku istimewa kelas I
  - b. Mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung pembelajaran pada materi penjumlahan sub tema aku istimewa kelas I
  - c. Dihasilkan produk berupa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk Pohon Pintar untuk mendukung pengembangan media pembelajaran Matematika.
2. Manfaat Praktis
  - a. Manfaat bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan peneliti untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran dikemudian hari serta landasan untuk melaksanakan penelitian berikutnya.
  - b. Manfaat bagi guru:
    - a. Dapat memberikan pengetahuan kepada guru terhadap media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk proses pembelajaran.
    - b. Penelitian ini di harapkan dapat mengembangkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
    - c. Dengan menggunakan media Pohon Pintar guru lebih mudah melakukan proses belajar mengajar
  - c. Manfaat bagi siswa

Dengan adanya media pohon pintar peserta didik dapat melakukan proses belajar dengan lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika kelas I. Manfaat dari media pohon pintar ini juga memudahkan siswa dalam melakukan penjumlahan, dan media sangat menarik.

d. Manfaat bagi sekolah

Dengan adanya media pohon pintar dapat menambah media pembelajaran matematika di SD Negeri 12 Padang Panjang Barat.

### **G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

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 deskripsi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Pohon Pintar dikembangkan semenarik mungkin dengan menggunakan triplek dengan ketebalan 12 cm, dengan ukuran tinggi pohon 150 cm dan lebar 90 cm pada pembuatan batang dan daun besar. Pembuatan media pembelajaran Pohon Pintar dengan menggunakan triplek dengan ketebalan 12 cm, ditengah batang pohon terdapat dua buah lingkaran untuk menunjukkan soal penjumlahan mana yang akan didapatkan nantinya.
2. Pada media pembelajaran Pohon Pintar dibagi beberapa bagian dan terdapat pada bagian batang pohon ada dua lingkaran yang bisa diputar untuk mendapatkan bilangan yang akan dijumlahkan.
3. Media ini menggunakan lingkaran untuk mendapatkan bilangan (berbentuk buah) yang akan digantung menggunakan paku triplek pada daun pohon pintar.
4. Pada bagian di bawah lingkaran pohon pintar terdapat hasil dari penjumlahan

kedua lingkaran.

meningkatkan rasa percaya diri siswa sebelum dan sesudah memulai pembelajaran. Maka dari itu, *Mind Mapping* dapat membantu siswa yang awalnya mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran, menjadi bisa mengasosiasikan ide, dan dapat berpikir kreatif.

Berdasarkan permasalahan hasil observasi maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Berbasis *Mind Mapping* untuk Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Bangkinang Kabupaten Kampar Provinsi Riau”

#### **A. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan satu sumber buku untuk proses pembelajaran
2. Siswa masih bingung dalam mengerjakan soal apabila soal sedikit berbeda dengan contoh yang diberikan guru
3. Dalam pembelajaran siswa tidak menggunakan modul atau buku pegangan yang tidak memadai akibatnya siswa kurang memahami pembelajaran

#### **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka penelitian ini dibatasi pada materi pembelajaran keliling dan luas bangun datar saja.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan Masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Berbasis *Mind Mapping* untuk Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Bangkinang Kabupaten Kampar Provinsi Riau?
2. Bagaimanakah Praktikalitas pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis materi keliling dan luas bangun datar Berbasis *Mind Mapping* Untuk Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Bangkinang Kabupaten Kampar Provinsi Riau?

### D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan paparan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan modul pembelajaran Matematika materi keliling dan luas bangun datar berbasis *Mind Mapping* di SD Negeri 001 Bangkinang Kabupaten Kampar Provinsi Riau memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan modul Pembelajaran Matematika materi keliling dan luas bangun datar berbaisi *Mind Mapping* di SD Negeri 001 Bangkinang Kabupaten Kampar Provinsi Riau memenuhi kriteriapraktis.

## **E. Manfaat Pengembangan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca dan peneliti lainnya khususnya yang berkaitan dengan metode *Mind Mapping* dalam penelitian ini.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru dan calon guru, sebagai alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Matematika juga dapat dijadikan dalam rujukan mengembangkan bahan ajar guna penyelesaian masalah belajar yang ditemukan di dalam kelas.
- b. Bagi siswa, untuk membantu mempelajari pembelajaran Matematika melalui modul yang telah dikembangkan.
- c. Bagi penelitian yang lain, dapat dijadikan bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

## **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah modul pembelajaran pada materi keliling dan luas bangun datar dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Modul yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum 2013 dengan materi keliling dan luas bangun datar yang dilengkapi petunjuk penggunaan modul, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.

2. Modul pembelajaran matematika ini dirancang dengan penerapan berbasis *Mind Mapping* dilengkapi dengan gambar-gambar benda yang nyata yang memiliki bentuk permukaan bangun datar dan warna yang menarik untuk meningkatkan daya ingat siswa agar lebih mudah memahami pembelajaran.
3. Pembuatan modul akan menggunakan aplikasi *Canva* agar lebih menarik
4. Pembuatan *cover* menggunakan warna biru dan dilengkapi berbagai *template* yang menggambarkan bangun datar.
5. Jenis tulisan yang digunakan dalam *Cover* adalah *Amatic SC* dan *Glacial Indifference*
6. Jenis tulisan pada isi modul adalah *Amatic sc*, *Glacial Indifference*, *Purple Purce*, *Gagalin*, *Forum*, *Fiona*, dan *Benedict*.