

BAB 1 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 di dasari 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).

Pada saat ini, sistem pendidikan di Indonesia sudah menetapkan kurikulum baru yaitu kurikulum 13 (K-13) sebagai penyempurnaan dari kurikulum KTSP. Kurikulum ini berisi tentang perencanaan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik sehingga pembelajaran dapat terarah dengan baik. Pada pembelajaran kurikulum 13 peserta didik akan di arahkan untuk lebih kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran agar tercapainya hasil pembelajaran yang di harapkan. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan dari pembelajaran sudah tercapai. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran adalah suatu tujuan yang utama dari proses pembelajaran. Banyak strategi atau metode yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Salah satunya yaitu dengan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi saat ini. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut guru

agar dapat mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Tuntutan perkembangan zaman di era globalisasi dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang harus dikuasai oleh siswa dan sangat berguna dalam kehidupan masyarakat. Matematika mempunyai peranan penting dalam berbagai bidang ilmu yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep yang matang oleh siswa, karena dengan matangnya pemahaman konsep oleh siswa, maka siswa akan mampu untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu dibutuhkan adanya suatu media atau alat peraga untuk membantu proses pembelajaran

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.

Pada pembelajaran matematika guru dituntut harus bisa menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, karena materi-materi yang di

bahas dalam pembelajaran matematika merupakan materi yang bersifat abstrak sedangkan tingkat berpikir siswa di sekolah dasar dalam taraf berpikir kongkrit. Guru dapat menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya untuk dijadikan sebagai media didalam proses pembelajaran, untuk itu guru dituntut untuk kreatif. Dalam penggunaan media kongkrit siswa akan diajak untuk terlibat langsung di dalamnya, ini akan memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 22 November 2021 s/d 24 November 2021 di SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan pada kelas IV, terlihat dalam proses belajar mengajar keterlibatan siswa masih sangat kurang. Hanya beberapa siswa yang ikut berpartisipasi dalam proses belajar mengajar, sebagiannya lagi terkadang sibuk sendiri dan sering mengobrol dengan teman sebangku. Kebanyakan siswa kurang merespon, merasa bosan dan jenuh ketika belajar dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil observasi di atas terlihat bahwa belum adanya penggunaan media pada pembelajaran matematika khususnya media pembelajaran yang bersifat kongkret, guru masih menggunakan LKS, dan Buku Sekolah Elektronik (BSE) dan guru menggambar model bangun datar di papan tulis. Namun belum terlihat oleh peneliti pada materi bangun datar guru menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas IV SDN 27 Koto Baru Pesisir Selatan, Bapak Jamalis S.Pd.SD mengatakan bahwa siswa mengalami

kesulitan dalam memahami materi bangun datar khususnya pada luas dan keliling bangun datar. Guru hanya menggunakan papan tulis sebagai perantara dalam menyampaikan materi misalnya pada menghitung luas dan keliling bangun datar, sehingga siswa mengalami kesalahan dalam menghitung luas dan keliling bangun datar. Permasalahan yang lain adalah guru belum menerapkan media pembelajaran menggunakan benda yang konkrit.

Oleh karena itu, dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas perlu adanya suatu media pembelajaran yang menarik, salah satunya yaitu media papan tempel bangun datar. Pembelajaran bangun datar merupakan media visual yang dikembangkan menggunakan papan yang dilapisi dengan kertas manila dan penggunaannya dengan cara ditempelkan. Media pembelajaran bangun datar ini dapat membantu guru untuk melakukan pembelajaran yang menarik, disertai dengan penanaman konsep yang lebih mendalam sehingga dapat membantu siswa dalam pemahaman konsep pada materi bangun datar khususnya menghitung luas dan keliling bangun datar.

Menurut Lestari (2018), Media Papan tempel adalah media berupa papan yang berbentuk persegi panjang yang akan digunakan siswa untuk menempelkan kartu pertanyaan dan gambar jawaban yang telah diberikan guru sebelumnya dan siswa menempelkannya dengan pasangan yang telah mendapat kartu pertanyaan dan gambar jawaban tersebut. Maka dari itu menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, antusias, ketelitian siswa serta menimbulkan kesenangan siswa saat pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan Menurut Wildania (2019), Media papan

tempel adalah sebuah papan yang berfungsi untuk menempelkan suatu pesan atau gambar agar siswa lebih memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan tersebut maka peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran matematika untuk meminimalisir kesulitan yang dialami siswa, dengan membuat media pembelajaran secara menarik dan jelas agar dapat di pelajari dan mudah di pahami oleh peserta didik. Dengan demikian peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Papan Tempel Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 27 Koto Baru Pesisir Selatan.**

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode ceramah..
2. Dalam pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket dan LKS.
3. Kurangnya keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran.
4. Guru belum menerapkan media pembelajaran yang bersifat konkrit, guru hanya menggunakan papan tulis sebagai perantara dalam menjelaskan materi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian tercapai maka, peneliti membatasi masalah pada pengembangan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar pada Kelas IV di SDN 27 Koto Baru Pesisir Selatan.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran matematika materi bangun datar pada kelas IV SD Negeri 27 Koto Baru Pesisir Selatan?
2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran matematika materi bangun datar pada kelas IV SD Negeri 27 Koto Baru Pesisir Selatan?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran pada pembelajaran matematika materi bangun datar pada kelas IV di SD Negeri 27 Koto Baru Pesisir Selatan memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran pada pembelajaran matematika bangun datar pada kelas IV di SD Negeri 27 Koto Baru Pesisir Selatan memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Penelitian

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 di Harapkan

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

1. Media papan tempel ini diperuntukkan untuk pembelajaran matematika SD/MI pada kelas IV materi keliling dan luas bangun datar
2. Media papan tempel terdiri dari sebuah papan dan beberapa satuan persegi, dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Papan dengan ukuran 56 x 56 cm terbuat dari triplek yang dilapisi dengan triplek. Papan juga dilengkapi bingkai dengan warna yang menarik.
3. Produk yang di hasilkan dilengkapi dengan buku petunjuk dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Alat alat yang terdapat pada media pembelajaran yaitu pembelajaran, satuan persegi dan juga soal-soal.
 - b. Langkah-langkah penggunaan media papan tempel.
4. Materi bangun datar (Persegi, Persegipanjang, dan Segitiga Sama Kaki).