

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sarana individu agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang tidak orang itu ketahui sebelumnya. Pendidikan ialah suatu tempat dimana seseorang bisa memberikan hal baru sehingga membuat daya pikir anak didik berkembang. Perkembangan pada anak didik diukur dengan adanya sistem Pendidikan yang praktis, efektif, serta efisien. Dengan sistem yang baik sehingga memaksimalkan kemampuan yang dimiliki anak didik tersebut. Apalagi Pendidikan anak yang telah di berikan kepada anak sejak kecil yang dapat menggambarkan kemampuan yang dimilikinya dan memaksimalkan karakter siswa menjadi lebih baik.

Tujuan pendidikan terkandung dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Proses pembelajaran yang maksimal akan mempermudah pemahaman siswa dalam memperoleh materi tersebut. Maka dari itu pembelajaran yang berlangsung harus dijalankan dengan optimal.

Pembelajaran yang di berikan kepada siswa sebaiknya dilakukan dengan menarik agar membuat siswa senang. Melalui pembelajaran yang menyenangkan akan menciptakan kenyamanan pada saat kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya,

dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan akan mendapatkan keinginan belajar dan meningkatkan penalaran peserta didik saat menyerap materi dari guru.

Beragaman upaya guru dalam membuat siswa mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar, diantaranya ialah memilih metode yang tepat (Djamarah, 2007, Kurnia Silfi et al., 2019). Metode ini terlihat dengan adanya pendekatan serta penerapan media pembelajaran dengan tujuan peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Media pembelajaran merupakan benda yang berguna meringankan rangkaian pembelajaran dan merincikan pembelajaran supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik (Ahmad, 2017, Meliawati, 2020). Adapun di dalam penggunaan kegiatan belajar mengajar pembelajaran tertentu seringkali menjadi sesuatu yang menakutkan seperti pembelajaran matematika peserta didik seringkali terkendala dalam memahami pembelajaran yang di berikan guru. Dengan penggunaan media papan pintar siswa bisa sangat mudah mengerti pembelajaran matematika karena memiliki angka-angka serta soal yang dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

Matematika tercipta dari hasil ide manusia yang berkaitan dengan ide, proses, serta penalaran (Suherman, 2001, Harahap, 2020). Sehingga dari pada itu pembelajaran matematika begitu bermanfaat untuk kehidupan manusia maka demikian pembelajaran dan penyajian materi harus sejalan dan optimal.

Adapun alasan mengenai sulitnya matematika dapat di pahami serta di ajarkan yaitu matematika adalah pembelajaran yang begitu hierakis oleh sebab itu kebanyakan mata pelajaran yang di ajarkan akan menjadikan acuan untuk pelajaran

kedepannya, karena misalnya materi sebelumnya sulit di mengerti maka akan susah untuk mengerti materi selanjutnya (Wahyudin, 2001, Safuro et al., 2020).

Dalam membangun pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis guru memerlukan media yang tepat agar siswa dapat memperoleh pembelajaran yang optimal. Media yang memancing siswa untuk berinteraksi, dan aktif dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Sehingga siswa menjalani pembelajaran dengan kesan yang seru dan menyenangkan. Dengan kesan menyenangkan tersebut siswa dapat meningkatkan penalaran siswa.

Dari hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 6 Penukul diketahui bahawa guru sudah memanfaatkan media untuk proses pembelajaran. Selain itu juga media pembelajaran tidak terlalu diperhatikan dengan baik. Hal ini tentu akan menghambat proses penalaran siswa karena anak harus berfikir lebih keras untuk dapat memahami materi yang dibutuhkan. Pentingnya penggunaan media ditujukan agar anak dapat lebih tertarik dan tidak membosankan sehingga mempermudah anak dalam proses penalaran materi yang disampaikan.

Penalaran merupakan suatu kegiatan atau proses berpikir untuk memiliki metode dalam pembelajaran sebagai strategi yang dapat memudahkan peserta didik untuk menguasai ilmu pengetahuan yang diberikan (Sumartini, 2015). Media belajar yang menyenangkan dapat membantu dalam merangsang penalaran siswa dapat bekerja dengan maksimal. Dengan ini siswa dapat memahami seutuhnya setiap materi yang disampaikan, terutama dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika sangat dibutuhkan karena sangat erat dengan kehidupan sehari-hari seperti pola pikir yang kritis dan dapat meningkatkan

ketelitian. Salah satunya adalah bilangan bulat. Pembelajaran ini merupakan pengenalan awal angka-angka yang harus dipahami dengan baik. Sehingga dapat menjadi pondasi yang kuat untuk dapat menyelesaikan pembelajaran selanjutnya karena pembelajaran matematika adalah materi yang memiliki keterkaitan satu sama lain.

Maka dari itu pentingnya penggunaan media belajar materi bilangan bulat haruslah dapat menimbulkan kesan positif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan media papan pintar dapat membantu siswa dalam menumbuhkan penalaran. Hal ini dikarenakan media papan pintar dapat membantu penyerapan materi siswa karena guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selain itu media papan pintar dapat diakses siswa dari jarak yang dekat sehingga membuat anak lebih dekat dengan materi yang dipelajarinya. Dengan tampilan yang menarik seperti warna yang beragam dan ornamen atau dekorasi mainan anak ditujukan agar anak lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Penalaran Siswa Materi Bilangan Bulat Di Kelas IV SD Negeri 06 Penukal.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan diatas diidentitas masalah sebagai berikut :

- a) Perlu media pembelajaran berbasis papan pintar agar dapat memaksimalkan pembelajaran yang lebih efektif.

- b) Proses belajar mengajar yang sebelumnya membuat siswa merasa bosan dan kurang menarik.
- c) Penggunaan media cetak dan alat peraga konvensional yang membuat materi lebih terbatas.

1.3 Pembatasan masalah

Menghindari penafsiran yang berbeda bagi pembaca dan juga pembahasan tidak terlalu luas serta penelitian ini lebih terarah, maka perlu diadakan pembatasan untuk penelitian ini akan memfokuskan pada:

- a) Pengembangan media untuk mengembangkan penalaran kelas IV SD melalui papan pintar.
- b) Materi pembelajaran dalam media pembelajaran yang dikembangkan hanya menyangkut pokok bahasan materi bilangan bulat.
- c) Siswa yang dimaksud adalah siswa kelas IV SD Negeri 06 Penukal Kabupaten Pali tahun ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah dan pembatasan yang dibuat, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian adalah :

- a) Bagaimana pengembangan media papan pintar untuk meningkatkan penalaran siswa materi bilangan bulat siswa kelas IV SD yang valid ?
- b) Bagaimana pengembangan media papan pintar untuk meningkatkan penalaran siswa materi bilangan bulat siswa kelas IV SD yang praktis ?

- c) Bagaimana pengembangan media papan pintar untuk meningkatkan penalaran siswa materi bilangan bulat siswa kelas IV SD yang efektif ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan, maka tujuan dilaksanakan penelitian ialah sebagai berikut:

- a) Mengembangkan media papan pintar untuk meningkatkan penalaran siswa materi bilangan bulat siswa kelas IV SD yang valid.
- b) Mengembangkan media papan pintar untuk meningkatkan penalaran siswa materi bilangan bulat siswa kelas IV SD yang praktis.
- c) Mengembangkan media papan pintar untuk meningkatkan penalaran siswa materi bilangan bulat siswa kelas IV SD yang efektif.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan pada peneliti adalah :

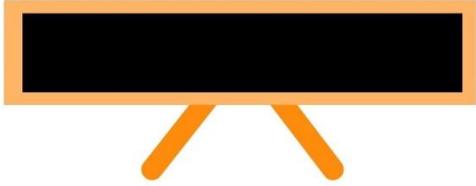
- a) Bagi guru mata pelajaran matematika agar dapat menggunakan keterampilan dan variasi mengajar
- b) Bagi peneliti

Dalam penelitian ini diharapkan untuk menjadi ilmu dan pengalaman yang sangat berharga, dalam menghadapi masalah yang berlangsung di lingkungan sekolah dan menjadi saranan untuk mengembangkan wawasan dalam menggunakan media belajar di sekolah.

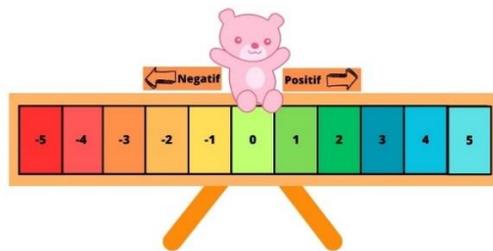
1.7 Spesisifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk. Adapun spesisifikasi prduk dalam penelitian ini yaitu:

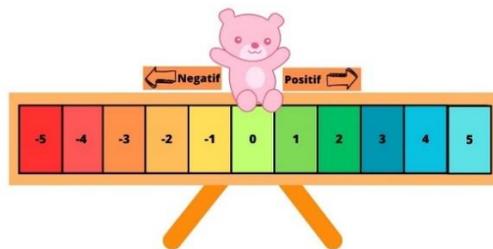
- a) Bentuk media pembelajaran yang dihasilkan berupa papan pintar, sehingga membentuk garis bilangan untuk meningkatkan penalaran siswa pada mata pelajaran matematika.
- b) Dalam media papan pintar dilengkapi dengan bilangan bulat positif dan negatif dan tangkai krakter di belakangnya terdapat soal.
- c) Sistem permainanya jika negatif maju ke depan dan jika positif mundur ke belakang.
- d) Papan pintar terbuat dari kayu yang dimodifikasi sebagai media belajar.
- e) Papan pintar memilik ukuran:
 - 1) Panjang papan 1 meter dan lebar papan 30 cm.
 - 2) Tinggi tiang penyangga 40 cm.
 - 3) Panjang kotak 25 cm dan lebar kotak 9 cm.
- f) Papan pintar di lengkapi kartu soal berbentuk persegi panjang.
- g) Kartu soal memiliki ukuran panjang 9 cm dan lebar 6 cm.
- h) Kartu soal terbuat dari kertas kambing.
- i) *Storyboard*

No.	Desain Gambar	Keterangan
1		<p>Tampilan awal</p> <p>Tampilan papan pintar sebelum dimodifikasi. Tampilan ini belum mendapatkan sentuhan dan pengembangan dari</p>

2



3



4



peneliti. Peneiti baru membuat krangka awal sebagai landasan awal untuk pengembangan selanjutnya. papan memiliki ukuran 100 cm x 30 cm dengan tinggi penyangga 40 cm.

Tampilan warna dan tulisan

Tampilan setelah diberi petak-petak yang berisi angka bilangan bulat warna dan penjelasan. Pada tahap ini tampilan papan pintar telah diberi warna dengan gradiasi yang menarik dan *full color*. Hal ini digunakan agar lebih menarik dan enak dipandang.

Tampilan Dekorasi Boneka

Tampilan setelah dipercantik dengan dekorasi agar menarik minat siswa dalam belajar. Dengan ditambahkan boneka dapat mewakili maianan anak agar bisa dikombinasikan dengan permainan ringan yang merangsang anak belajar sambil bermain.

Tampilan Kartu Soal

Tampilan kartu soal pada papan pintar. Yang terdapat didalamnya adalah soal-soal untuk melatih pemahaman siswa tentang bilangan bulat. Berbentuk persegi Panjang dengan ukuran 9 cm x 6 cm.

Gambar 1.1 Storyboard