

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha membantu para peserta didik agar mereka dapat dalam mengerjakan tugasnya dengan mandiri dan melaksanakan tanggung jawabnya. Dengan demikian pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia dalam hal tersebut pendidikan merupakan pedoman manusia yang sangat penting untuk diterapkan secara individu untuk meningkatkan potensi dan karakter seseorang melalui proses belajar (D. p., Bai, Sholeh, & Dewi, 2022, p. 1). Oleh karena itu dalam sebuah pendidikan di sekolah dasar mempelajari matematika dari kelas 1 sampai kelas 6.

Sebagian orang memandang bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit atau bahkan sangat sulit. Padahal, Matematika merupakan sesuatu yang menghasilkan jika kita paham konsep dasarnya. Dengan memahami konsep dasar, kita akan mudah menyelesaikan soal-soal yang di berikan (Amien M. P., 2020). Matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi moderen, mempunyai peran penting dalam Matematika adalah mata pelajaran yang sulit karena kurangnya minat siswa itu dalam mempelajarinya serta memahami konsep dari matematika itu sendiri.

Konsep matematika adalah masih rendah di kalangan pelajar baik pada tingkat dasar maupun menengah. Penggunaan pendekatan pembelajaran harus menjadi perhatian utama untuk memperoleh pemahaman konsep yang baik.

Pendekatan matematika realistik dapat dijadikan sebagai solusi dalam pembelajaran matematika (Jeheman A. G., 2019). Konsep matematika ialah segala sesuatu yang bertujuan menggunakan pemahaman dan pendekatan dalam penyampaian materi bangun ruang kubus dan balok.

Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid, Juliana, Safitri, Jamaludin, & Simarmata, 2020). Oleh sebab itu media pembelajaran adalah sebuah alat peraga yang bisa digunakan oleh seseorang guru dalam menerapkan mata pelajaran matematika dengan hal ini sangat memudahkan serta membantu guru dalam proses pembelajaran tersebut.

Dari wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di sekolah yang dituju yang dilakukan pada tanggal 11 Februari 2023 yakni pertama, kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat melaksanakan proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku dan tanpa tambahan media lain kedua, Pada proses pembelajaran berlangsung guru menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, guru hanya memberikan tugas kepada peserta didik, karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa akan merasa bosan dan kurang menarik untuk memahami materi dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya

menggunakan metode ceramah yang membuat pembelajaran kurang menarik bagi siswa peserta didik. Adapun beberapa penelitian yang sudah melaksanakan penelitian yang berhubungan dengan media Pipet yaitu: Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Wiwin Apriani (Apriani, 2018, pp. 32-35) yang berjudul Pelatihan membuat alat peraga bangun datar dari pipet plastik di Ra AL mubarak kota langsa. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa media pembelajaran pipet layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Menumbuhkan kreatifitas dan keterampilan bagi guru dan peserta dan peserta didik dalam memanfaatkan pipet untuk menjadi media pembelajaran memperoleh pengetahuan tentang bangun datar serta bagaimana membuat bangun datar tersebut dengan menggunakan pipet plastic.

Media pembelajaran pipet sebagai alat untuk membantu siswa saat pembelajaran berlangsung agar pembelajaran tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran matematika yang efektif dan efisien di harapkan mampu membentuk stimulasi agar terbentuknya pola pikir yang baik sehingga dapat tercapai suatu tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Pipet Pada Materi Kerangka Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas 5 SD.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diidentifikasi permasalahan Sebagai berikut :

- 1) Pada proses pembelajaran berlangsung guru menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang fokus dalam pembelajaran .
- 2) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar pada pembelajaran matematika
- 3) Siswa kurang antusias dengan materi yang di sampaikan oleh guru

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian akan Membatasi masalah yaitu:

- 1) Objek penelitian pada penggunaan media pembelajaran pada siswa kelas 5 SD
- 2) Media pembelajaran pipet ini hanya mengembangkan matapelajaran matematika materi kerangka bangun euang kubus dan balok.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah, rumusan masalah penelitian ini yakni :

- 1) Bagaimana validitas media pembelajaran pipet pada materi kerangka bangun ruang untuk siswa kelas V SD.
- 2) Bagaimana praktikalitas media pembelajaran pipet pada materi kerangka bangun ruang untuk siswa kelas V SD
- 3) Bagaimana efektivitas media pembelajaran pipet pada materi kerangka bangun ruang untuk siswakelas V SD

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

- 1) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran pipet pada materi kerangka bangun ruang untuk siswa kelas V SD
- 2) Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran pipet pada materi kerangka bangun ruang untuk siswa kelas V SD
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran pipet pada materi kerangka bangun ruang untuk siswa kelas V SD

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan secara teoritis maupun praktis, manfaat penelitian yaitu :

a. Manfaat Teoritis

- 1) Supaya kegiatan belajar siswa menjadi lebih inovasi dan dapat Meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Pengembangan ini dapat membuat guru berinovasi dalam mengembangkan media Pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa

Pengembangan media pembelajaran pipet pada matapelajaran matematika dapat melatih siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan berfikir kreatif untuk memecahkan masalah.

2) Bagi guru

Pengembangan media pembelajaran pipet dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman terhadap penggunaan media pembelajaran sehingga keterampilan guru dan hasil belajar siswa dapat meningkat dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru dapat menciptakan kegiatan belajar yang aktif, kreatif, menyenangkan dan bermakna.

3) Bagi sekolah

Pengembangan media pembelajaran pipet pada pelajaran matematika dapat memberikan kontribusi kepada sekolah dalam rangka proses perbaikan pembelajaran matematika dengan mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa, sehingga kegiatan belajar lebih efektif dan hasil belajar siswa meningkat.

4) Bagi Peneliti

Dapat memperluas wawasan dan keterampilan peneliti dalam membuat media pembelajaran pipet, serta dapat menambah pengalaman penelitian sebagai bekal untuk menuju ke dunia pendidikan.

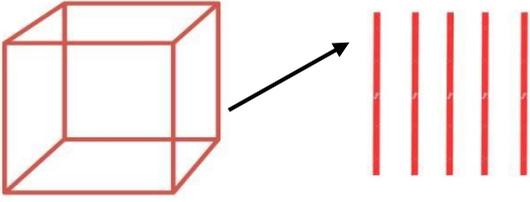
1.7 Spesifikasi Produk

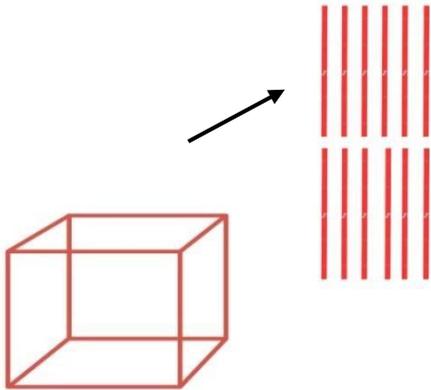
Produk yang di hasilkan yaitu media pembelajaran pipet pada Mata pelajaran Matematika.

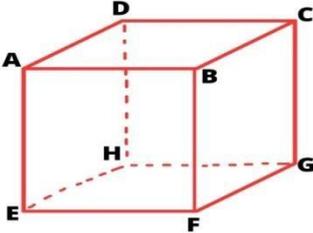
- 1) Materi yang di kembangkan yaitu materi kerangka kubus dan balok pada siswa kelas 5 SD
- 2) Warna yang digunakan yaitu warna merah kerangka kubus dan warna kuning kerangka balok.

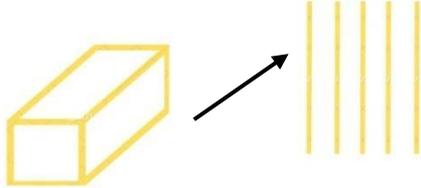
- 3) Media ini menggunakan pipet yang berukuran untuk bangun ruang kubus memiliki ukuran panjang 25 cm, tinggi 10 cm, dan lebar 20 cm dan untuk bangun ruang balok berukuran panjang 25 cm, tinggi 10 cm, dan lebar 30 cm.
- 4) Pada media pipet ini dilengkapi dengan huruf di setiap bangun ruang kubus dan balok nya terdapat 8 buah di setiap sudutnya
- 5) Menggunakan aplikasi canva dalam mendesain media pipet tersebut.

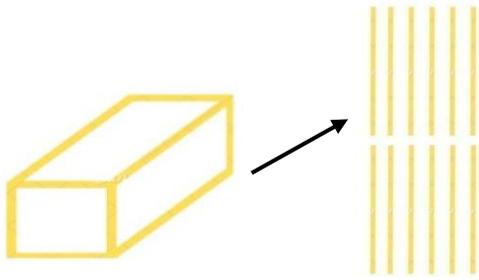
Tabel 1.1. Story Board

No	Desain Gambar	Keterangan
1	<div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #f08080; padding: 5px; display: inline-block;">Kerangka Bangun Ruang Kubus</div> </div> 	<p style="text-align: center;"> Pada bagian media pipet materi bangun ruang kubus terdapat warna-warna yang menarik seperti warna merah </p>

2		<p>Pada bagian media pipet terdapat</p> <p>12 buah pipet yang digunakan untuk membuat media bangun ruang kubus tersebut</p>
---	---	---

3		<p>Detail Tampak gambaran media pipet dengan ukuran panjang 25 cm, tinggi 10 cm dan lebar 20 cm serta dilengkapi dengan huruf di setiap bagian sudut kubus</p>
---	---	--

4	<p style="text-align: center;">KerangkaBangun Ruang Balok</p> 	<p>Pada bagian media pipet materi bangun ruang balok terdapat warna yang menarik seperti warna kuning</p>
---	---	---

5		<p>Pada bagian media pipet terdapat 12 buah pipet yang digunakan untuk membuat media bangun ruang balok tersebut</p>
6		<p>Detail Tampak gambaran media pipet dengan ukuran panjang 25 cm, tinggi 10 cm dan lebar 30 cm serta dilengkapi dengan huruf di setiap bagian sudut balok</p>