

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan suatu ilmu yang selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari karena setiap apa yang dilakukan baik tindakan, cara berpikir, dan aktivitas manusia selalu mengembangkan ilmu matematika itu sendiri (Sari, 2019, P.49). Matematika menjadi salah satu faktor untuk memasukkan konsep dasar pada anak, hal ini karena matematika mempunyai sifat yang abstrak, yang berarti tidak terwujud dalam bentuk konkret dan nyata dan hanya bisa di bayangkan dalam pikiran.

Matematika merupakan sebuah mata pelajaran yang berfungsi sebagai landasan untuk mata pelajaran lain, maka matematika itu selalu berhubungan dengan mata pelajaran lain. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menjelaskan konsep-konsep penting dalam bidang pendidikan. Namun kenyataannya dalam bidang Pendidikan matematika dianggap berat dan menegangkan, sehingga diperlukan adanya tahap baru yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi matematika.

Mengenai permasalahan dalam pembelajaran matematika, Anggraeni berpendapat, " Ada dua faktor penyebabnya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika sedangkan faktor eksternal antara lain penggunaan peralatan pembelajaran yang digunakan oleh guru masih tergolong minim dan pembelajaran bersifat monoton"(Anggraeni, 2020, P. 25).

Sehingga dalam proses pembelajaran dibutuhkan media yang kreatif dan menarik untuk dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran *Magic Shapes* adalah media manipulatif yang dikembangkan pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan media pembelajaran *magic shapes* pada materi bangun datar karena media pembelajaran yang ada di sekolah tersebut kurang memadai dan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi bangun datar sehingga akan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu materi yang dapat berkomunikasi untuk menyampaikan penerimaan yaitu sehingga pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar yang mengarahkan ke arah proses belajar. Banyak mata pelajaran yang menyebabkan siswa menjadi kesulitan untuk memahami materi yang diberikan yang salah satunya adalah materi bangun datar. ” Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar yang menjurus ke arah terjadinya proses belajar.

Selain terminologi yang digunakan, perlu ditekankan bahwa lingkungan pembelajaran kontemporer, selain berguna untuk menyampaikan informasi, juga dikembangkan untuk mengatur proses pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, media pembelajaran juga memberikan dukungan dan bimbingan kepada siswa. Artinya media tersebut cenderung memasukkan fungsi fasilitasi pedagogis sebagai bagian dari materinya. Hal ini dicapai melalui berbagai

mekanisme seperti pertanyaan reflektif, kegiatan singkat, penilaian diri, dorongan untuk mengumpulkan dan/atau menyajikan bukti (pembelajaran).

Bangun datar adalah objek geometri dua dimensi yang terdiri dari beberapa titik, garis, dan sudut. Karena datar merupakan struktur dua dimensi, maka hanya mempunyai dimensi panjang dan lebar saja.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan catatan lapangan dengan guru kelas IV di SD Negeri 11 Payaraman, diperoleh fakta bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran kurang efektif, terutama pada materi bangun datar yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam belajar dan juga siswa kurang memahami materi bangun datar, masalah yang dihadapi seringkali adalah siswa tidak tahu ciri-ciri dan bentuk bangun datar. Dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran itu sangat dibutuhkan karena untuk membantu guru menjelaskan materi dan juga untuk memperkaya wawasan siswa. Pentingnya pengembangan media dalam proses pembelajaran akan membuat siswa mampu memecahkan masalah secara logis.

Siswa didorong untuk membangun pemahamannya sendiri terhadap mata pelajaran matematika dengan mencari solusi terhadap permasalahan yang telah disajikan, sehingga meningkatnya hasil belajar. Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk menggunakan media pembelajaran ketika mempelajari matematika. Dengan menggunakan media pembelajaran yang berfokus pada konsep dan simbol matematika yang sangat abstrak, siswa akan dapat memahaminya dengan lebih jelas.

Beberapa penelitian yang menjadi dasar peneliti mengembangkan media *magic shapes* adalah pertama, penelitian yang dilakukan oleh Rezky Jaiza pada tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media *Magic Shapes* Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” yang menyimpulkan bahwa media *magic shapes* efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menjelaskan materi bangun datar. Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Ika Christien Merryyani dan Asfikusumaning Ratri pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media *Magic Shapes* Pada Pembelajaran Bangun Ruang Kelas V di SD Negeri 1 Bono Kabupaten Tulungagung” menyimpulkan bahwa media *magic shapes* tersebut sangat baik dan peserta didik menjadi bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dikelas.

Tujuan pengembangan media ini agar peserta didik dapat semangat mengikuti pembelajaran, dapat tertarik dan dapat menampakkan respon sikap baik dan sesuai setelah melihat media tersebut ditambah mendengarkan guru yang sedang menjelaskan materi.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang didapat di atas, terlihat penelitian ini sangat dibutuhkan untuk mengembangkan pembelajaran matematika pada materi bangun datar di SD dengan pengembangan media pembelajaran berbentuk *magic shapes* pada pembelajaran bangun datar. Sehingga penulis melaksanakan penelitian pengembangan berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC SHAPES*”**

PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 11 PAYARAMAN”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti jelaskan dalam latar belakang tersebut, penelitian telah mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Siswa kurang aktif pada mata pelajaran Matematika pada materi bangun datar kelas IV di SD Negeri 11 Payaraman.
- b. Media pembelajaran kurang memadai.

1.3 Pembatasan Masalah

Supaya tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian, maka peneliti memberikan batasan masalah yang di laksanakan penelitian sebagai berikut:

- a. Pengembangan media *magic shapes* pada materi persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, segilima dan layang-layang.
- b. Kelas yang di uji dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 11 Payaraman.
- c. Model Pengembangannya adalah ADDIE, yaitu (1) tahap *analyze* (analisis), (2) tahap *design* (rancangan), (3) tahap *development* (pengembangan), (4) tahap *implementation* (implementasi) dan (5) tahap *evaluation* (evaluasi).

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah diatas, maka yang jadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- a. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *magic shapes* pada materi bangun datar kelas IV di SD Negeri 11 Payaraman?
- b. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *magic shapes* pada materi bangun datar kelas IV di SD Negeri 11 Payaraman?
- c. Bagaimana Keefektifan media pembelajaran *magic shapes* pada materi bangun datar kelas IV di SD Negeri 11 Payaraman?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan yang ada diatas, maka tujuan dari melakukan penelitian ini adalah :

- a. Untuk menghasilkan media pembelajaran *magic shapes* pada materi bangun datar di SD Negeri 11 Payaraman yang valid.
- b. Untuk menghasilkan media pembelajaran *magic shapes* pada materi bangun datar di SD Negeri 11 Payaraman yang praktis.
- c. Untuk menghasilkan media pembelajaran *magic shapes* pada materi bangun datar di SD Negeri 11 Payaraman yang efektif.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat pengembangan penelitian yang diinginkan dari penelitian baik dari segi teoritis maupun segi praktis adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar kelas IV, diinginkan pada jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar dapat menambah pengetahuan dan dapat dijadikan ladsan untuk penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman ilmu pengetahuan dibidang pendidikan khususnya pada media pembelajaran *magic shapes* yang selanjutnya dapat dibagikan pada keperluan subjek masing – masing sebagai berikut

1). Bagi Siswa

- a. Media pembelajaran ini cocok dan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta bisa memaksimalkan pengalaman belajar sehingga dapat memaksimalkan pemahaman.
- b. Melalui pembelajaran ini diinginkan siswa memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi.
- c. Siswa akan lebih semangat untuk belajar matematika pada materi bangun datar

2). Bagi Guru

Guru dapat lebih kreatif dan memberikan inspirasi dalam memanfaatkan Media pembelajaran *magic shapes* efektif dan efisien.

1) Bagi sekolah

Penelitian ini diinginkan menghadirkan kontribusi bagi pihak sekolah dalam mengembangkan kualitas pembelajaran dengan mempergunakan media pembelajaran *magic shapes* ini.

2) Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diinginkan menjadi bahan referensi penelitian yang relevan bagi penelitian selanjutnya dalam mengerjakan penelitian pengembangan media pembelajaran *magic shapes* ini.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *magic shapes* pada materi bangun datar kelas IV SD Negeri 11 Payaraman.

Berikut ini spesifikasi produk yang di harapan:

Spesifikasi produk yang diinginkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *magic shapes* pada materi bangun datar yang terbuat dari busa yang dilapisi oleh kertas berwarna-warni serta diberi lobang dan styrofoam yang dilapisi triplek berbentuk segi empat serta ditempelkan beberapa stik kayu, dilengkapi potongan-potongan bangun datar. Media ini berbentuk papan bermain dan apabila telah disusun macam-macam bangun datar tersebut akan berbentuk rumah dan pemandangan yang indah.