

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada hakekatnya adalah sebuah proses untuk menyiapkan manusia agar dapat bertahan hidup dalam lingkungannya atau bisa disebut dengan *life skill* (Dewi & Septa, 2019, hal. 1). Pendidikan dalam pandangan yang luas adalah proses pembentukan pribadi dalam semua aspeknya, yaitu pembentukan aspek jasmani, akal, dan hati (Soeprpto, 2013, hal. 2). Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia dan menjadi dasar bagi ilmu-ilmu pengetahuan yang lainnya. Mengingat pentingnya peranan matematika, maka matematika menjadi salah satu mata pelajaran pokok di sekolah mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi (Yensy, 2020, hal. 2).

Perkembangan matematika seiring terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman yang ada. Karena terus berkembang mengikuti zaman yang ada, membuat manusia menjadi lebih kreatif mengembangkan model atau media pembelajaran dan menerapkan matematika tersebut sebagai ilmu dasar.

Dengan memiliki kemampuan penalaran matematika yang memadai, diharapkan para peserta didik akan mampu mendalami berbagai disiplin ilmu yang menjadi keahliannya, terutama ilmu yang terkait dengan teknologi. Pada akhirnya, dengan menguasai matematika, anak bangsa akan sanggup menghadapi perubahan

zaman, dan mampu bersanding serta bersaing dengan bangsa lain dalam pengembangan sains dan teknologi (Kamarullah, 2017, hal. 2).

Walau begitu, terkadang beberapa siswa masih tidak tertarik dengan matematika. Dengan alasan jika matematika adalah mata pelajaran yang sulit dipahami karena ada rumus didalamnya. Alternatif yang bisa digunakan untuk merubah pola pikir siswa yaitu dengan menyediakan media pembelajaran atau alat peraga.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut (Indaryati & Jailani, 2015, hal. 2). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran (Istiqlal, 2017, hal. 2). Namun, tidak semua sekolah memiliki media pembelajaran yang lengkap. Salah satunya adalah SD Negeri 89 Palembang, dimana di sekolah ini media pembelajaran terbilang belum lengkap dan kurang bervariasi. Bahkan terkadang hanya menggunakan buku cetak sebagai medianya. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat ikut berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Pada kesempatan ini peneliti memilih salah satu media pembelajaran matematika, yaitu *geoboard*. *Geoboard* adalah salah satu media yang dibuat dari papan berbentuk persegi atau persegi panjang. Pada papan itu dibuat persegi kecil-kecil pada setiap sudutnya ditancapkan paku setengah masuk dan setengah lagi masih tampak atau timbul. Papan berpaku sangat praktis, baik untuk anak belajar maupun untuk guru mengajar (Anwar &

Nurmina, 2019, hal. 3). Dan disini peneliti memilih salah satu media pembelajaran matematika tersebut, akan tetapi media tersebut masih terdapat kekurangan yang dimana salah satu bahan media tersebut menggunakan paku. Menurut peneliti, paku cukup rawan jika diberikan kepada peserta didik. Karena peserta didik lebih cenderung bermain, menjadi kekhawatiran seorang guru jika peserta didik menyalahgunakan paku tersebut didalam kelas. Disisi lain, kebanyakan media *geoboard* hanya menggunakan karet atau tali yang bewarna-warni. Setelah peneliti menelusuri satu-persatu media *geoboard* tersebut, peneliti sangat tertarik dan ingin mencoba untuk menggunakan lampu-lampu kecil yang bewarna-warni sebagai ganti dari karet atau tali tersebut. Dengan terkait masalah-masalah diatas peneliti akan mengembangkan media tersebut menjadi lebih menarik dan menjadi lebih aman terhadap peserta didik. Dan tentu dengan mengembangkan media pembelajaran tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Awalia mengemukakan dalam (Awalia dkk., 2019, hal. 2) bahwa guru harus mampu menciptakan pembelajaran matematik yang efektif dan efisien dengan menanamkan konsep pada siswa agar siswa mampu memahami dan mengingat materi dalam jangka waktu yang lama sehingga hasil belajarnya pun meningkat dan tidak terjadi miskonsepsi terhadap materi yang dipelajari.

Pada jurnal yang ditulis oleh Mahasiswa Universitas Djuanda Bogor, Lastrijanah, T Prasetyo, dan A Mawardini tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian menghasilkan nilai $T_{tabel} > T_{hitung}$

sebesar $2.111 > 1.687$ yang berarti media *Geoboard* dalam pembelajaran menunjukkan adanya pengaruh positif pada hasil belajar matematika siswa.

Selanjutnya dari penelitian lain yang ditulis oleh Mahasiswa Universitas PGRI Semarang, Arina Ida Husnaya tahun 2018 dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think pair Share* Pada Materi Bangun Datar Berbantu Media *Geoboard* Terhadap Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Troso 06 Pecangaan Jepara”. Dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil nilai rata-rata pretest dan posttest mengalami peningkatan. Pada nilai pretest yang telah dilaksanakan diperoleh nilai rata-rata 61.5% dan nilai posttest sebesar 81,75%. Dengan demikian ada peningkatan hasil belajar siswa dalam menggunakan Model *Think Pair Share* pada materi Bangun Datar di Kelas IV. Hasil pengujian hipotesis terhadap hasil belajar siswa aspek kognitif menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 8,587$ dan $T_{table} = 2,093$ dengan taraf signifikan 5% maka $T_{hitung} = 8,587 > T_{table} = 2,093$. Jadi berdasarkan hasil yang didapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima berarti model pembelajaran *Think Pair Share* pada materi Bangun Datar sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Troso 06 Pecangaan Jepara.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan jika media pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran juga berperan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek. Dengan menggunakan media pembelajaran, membuat konsep matematika lebih terarah, yang berawal bersifat abstrak dan menjadi konkret. Sehingga kita dapat memberikan wawasan atau pengenalan konsep matematika menjadi lebih luas.

Itulah salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukannya media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran matematika yang kreatif juga dapat menarik perhatian siswa dalam mendalami materi yang ada.

Berdasarkan hasil ulasan penelitian tersebut peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *Geoboard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan media *Geoboard* ini juga untuk mempermudah pengajaran matematika di Sekolah Dasar yang dapat memberikan pengenalan bangun datar, penanaman konsep. Selain itu Media *Geoboard* ini memiliki beberapa kelebihan dalam proses pembelajaran, sebagai berikut: 1) Bentuknya sederhana sehingga mudah dalam membuatnya; 2) Siswa dapat membuat berbagai bentuk bangun datar; 3) Bahan mudah diperoleh dan tahan lama; 4) Biayanya murah dan dapat digunakan berkali-kali; 5) Terdapat unsur bermain, yang dapat membuat anak senang geometri dan cara menentukan luas dan keliling bangun datar.

Selanjutnya berdasarkan uraian diatas maka penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GEOBOARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VI SDN 89 PALEMBANG”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan uraian pada latar belakang diatas, melihat permasalahan-permasalahan yang muncul dari hasil observasi, sebagai peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurang lengkap dan bervariasinya media pembelajaran pada SD Negeri 89 Palembang.
2. Media pembelajaran *Geoboard* pada umumnya cukup rawan karena bahan dasarnya menggunakan paku.
3. Media pembelajaran *geoboard* cenderung hanya menggunakan karet atau tali, jadi peneliti ingin menggantikannya dengan lampu berwarna-warni

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi diatas, penulis memberikan batasan lingkup masalah. Adapun batasan lingkup masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Geoboard* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VI SDN 89 Palembang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *geoboard* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 89 Palembang yang valid?

2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *geoboard* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 89 Palembang yang praktis?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *geoboard* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI Palembang?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari pengembangan ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran *geoboard* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 89 Palembang yang valid.
2. Menghasilkan produk media pembelajaran *geoboard* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 89 Palembang yang praktis.
3. Menguji keefektifan media pembelajaran *geoboard* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 89 Palembang.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah hasil dari penelitian ini, dapat menjadi masukan dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran yang lebih baik dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan diharapkan tersedianya sumber belajar alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Dapat dimanfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Bagi Siswa.

Dapat menjadikan media dan sumber belajar penunjang pembelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti.

Penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas dan kreatifitas dalam membuat media pembelajaran sesuai materi.

5. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan perkembangan serta wawasan dibidang pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran matematika, pada materi menghitung luas bangun datar.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran matematika *Geoboard*. Produk tersebut merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan untuk rencana pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran siswa kelas VI di SD Negeri 89 Palembang. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD dengan materi Menghitung Luas Bangun Datar.

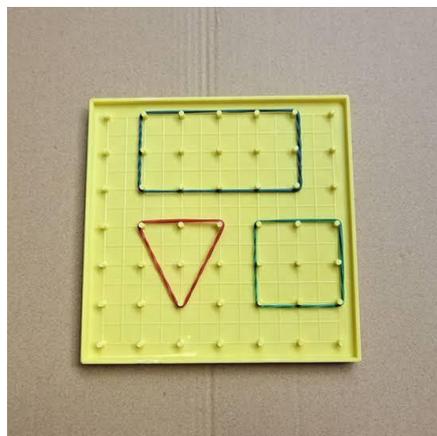
Produk yang dikembangkan Media Pembelajaran Matematika berupa *Geoboard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 89

Palembang, pada materi Menghitung Luas Bangun Datar. Adapun spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Bahan dasar media *Geoboard* menggunakan karton padi.
2. Ukuran papan media kurang lebih 15x15.
3. Dalam satu media *Geoboard* akan berisikan 1 bangun datar yang dimuat.
4. Total media yang akan dihasilkan ada 4 media *Geoboard*.
5. Berat media *Geoboard* tidak lebih dari 1kg.
6. Warna dasar pada karton padi yaitu coklat krem.
7. Pada media, tidak ada detail khusus untuk tulisan.
8. Peneliti menggunakan lampu tumblr untuk membentuk bangun datar.
9. Setiap lidi yang ditancapkan pada karton, berjarak kurang lebih 1,5 cm.



Gambar 1.1 Media Pembelajaran *Geoboard* yang sudah dikembangkan.



Gambar 1.2 Media Pembelajaran *Geoboard* yang belum dikembangkan.

A. Cara Penggunaan Media Pembelajaran *Geoboard*

Ada pula cara penggunaan media pembelajaran *Geoboard* yang dikemukakan oleh Sundayana dalam (Ningrum & Napitupulu, 2014, hal. 8) untuk guru dan peserta didik sebagai berikut:

a. Petunjuk Kerja Media untuk Guru

1. Guru mengambil soal yang berhubungan dengan Bangun Datar.
2. Guru mempelajari soal tersebut sehingga dapat menjelaskan ke siswa dengan media pembelajaran yang disediakan yaitu media *Geoboard*.
3. Guru mengambil satu soal, untuk mencontohkan bagaimana mencari luas bangun datar menggunakan media *Geoboard*. Selanjutnya tentukan ukuran bangun datar yang akan kita buat pada papan paku. Bangun datar yang dibentuk misalnya bangun datar yang sederhana, seperti persegi, persegi panjang, layang-layang, jajargenjang, segitiga dan trapesium.
4. Lalu, Menghitung luas bangun tersebut.

Contoh:

Sebagai contoh guru membentuk bangun datar trapesium pada media *Geoboard*. Maka diketahui S_1 nya itu 7, S_2 nya 3 dan tingginya 3. Berapa tinggi trapesium tersebut?

$$L = \frac{(s_1+s_2) \times t}{2}$$

$$L = \frac{(7+3) \times 3}{2}$$

$$L = \frac{(10) \times 3}{2}$$

$$L = \frac{30}{2} = 15$$

b. Petunjuk Kerja Media untuk Siswa

1. Siswa mengikuti intruksi guru untuk membentuk kelompok-kelompok kecil terdiri 3-5 orang.
2. Setiap kelompok dibagi rata antara laki-laki dan perempuan, antara yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
3. Anggota tim menggunakan lembar kegiatan untuk menuntaskan pelajaran yang diberikan oleh guru.
4. Masing-masing kelompok siswa akan berdiskusi mengenai soal yang tertera.