BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan baik buruknya peserta didik. Hadisusanto, D. (2017:57) mengungkapkan bahwa: Fungsi pendidikan adalah serangkaian tugas atau misi yang harus dilaksanakan oleh pendidikan. Di dalam pelaksanaan pendidikan, terdapat tugas-tugas dan misi-misi yang merupakan tanggung jawab pendidikan. Tugas diantaranya adalah menyelenggarakan pendidikan yang didalamnya terdapat proses belajar mengajar yang mempunyai misi unuk mencerdaskan peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan menjadi motivasi peserta didik untuk giat belajar. Kegiatan pembelajaran yang diciptakan oleh guru juga dapat mempengaruhi kurangnya minat peserta didik pada suatu pembelajaran. Salah satu pelajaran yang kurangnya minat peserta didik dengan pembelajaran yang diajarkan dengan cara yang monoton adalah pembelajaran matematika. Matematika adalah studi pola hubungan. Peserta didik perlu menyadari gagasan dan hubungan antara ide-ide matematika. Matematika yang identik dengan angka-angka dan rumus-rumus dianggap peserta didik sebagai pelajaran yang membosankan, menguras pikiran, dan tenaga mereka dalam memecahkan soal-soal pembelajaran tersebut. Padahal pemahaman peserta didik pada matematika sangat penting karena berkaitan dengan mata pelajaran yang lainnya. Selain itu, matematika juga dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Pendekatan yang digunakan dalam mengajarkan matematika harus sesuai dengan materi sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Di karenakan matematika menerangkan perhitungan, penalaran, keaktifan berpikir, karena mereka menganggap matematika merupakan pelajaran yang paling sulit. Dalam mengetahui kesulitan peserta didik banyak cara yang dilakukan agar pembelajaran matematika dapat dilaksanakan dengan lancar, efektif dan efisien sehingga tujuan yang ditetapkan tercapai. Guru juga harus

mengoptimalkan media yang ada sebagai pendukung dalam mengajarkan materi. Akan tetapi, sebagian besar guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan mendukung pada tiap-tiap materi dalam pelajaran matematika sehingga hasil belajar siswa masih rendah. Padahal, media dalam pembelajaran matematika sangat beragam. Banyak sekali benda dan alat yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Guru yang dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar, maka hasil belajar siswa juga akan optimal.

Contohnya dalam penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu dalam menyampaikan materi dan memudahkan pemahaman pada peserta didik. Media pembelajaran adalah alat belajar yang sangat berperan penting dalam suatu proses belajar mengajar baik pembelajaran formal maupun non formal. Beragam media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menampaikan materi pengajaran, disesuaikan dengan kemampuan dan kapasitas guru sendiri dalam menggunakannya. Rosdiana (2016:73)

Andrijati (2014:123) berpendapat bahwa: Media termasuk alat peraga yang akan berfungsi dengan baik ketika media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, membuat peserta didik aktif dan senang. Media pembelajaran matematika ini memiliki peran penting bagi guru dalam menampilkan konsep dasar matematika maupun peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan guru kepadanya.

Dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi yang sedang dihadapi. Salah satunya pada kondisi pandemi saat ini, penggunaan media yang tepat akan mempermudah dalam proses penyampaiannya. Maka dari itu media pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran untuk mendukung keberhasilan terlaksananya proses pendidikan, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu adanya media pembelajaran. Guru dapat mengembangkan sesuai dengan yang diinginkan untuk penerapan pembelajarannya.

Media pembelajaran menjadi sangat penting dan dibutuhkan guru dalam memperlancar kegiatan pembelajaran dalam masa pandemi ini. Adanya media pembelajaran akan membuat peserta didik aktif dan menjadi lebih paham karena terlibat langsung dalam proses belajar. Pemahaman peserta didik sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang memuaskan. Maka dibuatlah media pembelajaran papan pintar untuk menarik keinginan peserta didik terhadap minat dalam pembelajaran matematika.

Media tersebut digunakan saat masa pandemi agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran matematika maka dari itu pada saat teams dalam pembelajaran matematika dimunculkannya media papan pintar untuk mengajak peserta didik belajar matematika untuk mengetahui lebih dalam lagi nama-nama bangun datar dan bangun ruang. Media yang digunakan oleh guru sangat menarik perhatian peserta didik mulai dengan papan yang bagus dan media bangun datar dan bangun ruang yang berwarna-warni dan ada namanya. Dengan diterapkan media ini peserta didik akan lebih mudah mengenal dan mempelajari materi dalam pembelajaran matematika.

Maka dari itu dibuatlah penggunaan media papan pintar tersebut untuk menarik minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Guru sebelumnya menjelaskan terlebih dahulu apa itu bangun datar dan bangun ruang. Kemudian setelah guru menjelaskan kepada peserta didik diberi pertanyaan media yang dipegang guru ada 2 di tangan kiri dan tangan kanan, kira-kira apa nama media bangun yang di pegang guru. Setelah peserta didik menjawab guru akan menempelkan nama pada papan pintar. Kemudian guru bertanya lagi pada peserta didik manakah tempat bangun yang ibu pegang pada nama yang ada di papan pintar tersebut dengan benar.

Jadi Implementasi merupakan suatu penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam bentuk tindakan sehingga memberikan dampak baik, berupa pengetahuan, keterampilan, maupun nilai sikap. Selain itu implemenasi kurikulum juga diartikan sebagai kurikulum tertulis dalam bentuk pembelajaran, sesuai dengan apa yang telah diungkapkan Miller dan Seller (2019:22) (dalam Fatimah, 2019). *(In some case, Implementation has been identified with instructin).* Yang

memiliki arti yaitu “dalam beberapa kasus, implemenasi telah diidentifikasi dengan instruksi”. Dengan demikian implemenasi merupakan instuksi, penerapan dari sebuah ide keterampilan yang bernilai baik. Didalam implemenasi terdapat sebuah upaya mendapatkan perencanaan kurikulum ke dalam tindakan sekolah.

Maka dari itu berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka akan dilakukan penelitian untuk mengetahui “Implementasi media pembelajaran papan pintar untuk mengetahui nama-nama bangun datar dan bangun ruang pada kelas 2”.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Adapun ruang lingkup dan pembatasan masalah dalam penelitian yang perlu dipertimbangkan untuk mengurangi kesalahan dan meluasnya permasalahan yaitu:

1. Pada penelitian ini dibatasi pada siswa kelas 2 SD.
2. Untuk mengetahui kemampuan menghafal nama-nama bangun datar dan bangun ruang.

C. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana aktivitas guru pada pembelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran papan pintar?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran Matematika dengan menggunakan media papan pintar?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan akivitas guru pada pembelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran papan pintar.
2. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran Matematika dengan menggunakan media papan pintar?

E. Manfaat Penelitian

Ada pun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

a. Memberikan wawasan dan pengetahuan lebih luas mengenai pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk kemampuan mengetahui nama-nama bangun datar dan bangun ruang pada pembelajaran matematika untuk pesera didik.

b. Adanya media baru yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran dan tentunya sesuai dengan perkembangan dan kemanpuan peserta didik di kelas 2 ini.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

a. Bagi Peneliti:

1) Mendapatkan pengalaman mengajar matematika pada materi bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran.

2) Hasil penelitian dapat dimanfaatkan oleh peneliti untuk bekal menjadi guru saat mengajar matematika.

b. Bagi Pendidik/Guru:

1) Meningkatkan kualitas guru dengan menggunakan media pembelajaran sehingga terciptanya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

2) Meningkatkan wawasan guru terhadap media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik:

1) Meingkatkan hasil belajar terhadap mata pembelajaran matematika.

2) Mempermudah peserta didik dalam mempelajari matematika melalui media pembelajaran

F. Batasan Istilah

Batasan istilah bertujuan untuk memberikan penjelasan terhadap istilah-istilah yang digunakan agar terdapat kesamaan presepsi dan penafsiran tentang hal yang diteliti. Untuk menghindari kesalah pahaman persepsi terhadap penelitian ini, maka dijelaskan batasan istilah sebagai berikut.

1. Hasil Belajar Matematika

Istilah hasil belajar tersusun atas dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Di dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia dikemukakan hasil berarti “suatu yang didapat dari jerih payah”, sedangkan belajar adalah “suatu proses perubahan tingkah laku pada siswa akibat adanya interaksi antara individu dan lingkungannya melalui proses pengalaman dan latihan”. Hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa kelas 2 SDN Margorejo 1/402 Surabaya, setelah belajar menggunakan media pembelajaran papan pintar peserta didik lebih aktif dalam menjawab soal dan lebih berminat terhadap pembelajaran matematika tersebut dengan adanya media papan pintar.

2. Media Benda Konkret

Media benda konkret merupakan media benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar siswa. Dengan menggunakan media benda konkret akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa untuk mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan keterampilan tertentu. Secara operasional media benda konkret adalah media yang dapat dipegang, diraba, dan berbentuk tiga dimensi. Contohnya: kubus, balok, tabung, kerucut, prisma segitiga, limas segitiga, dan limas segiempat.

3. Media Gambar

Media gambar adalah foto atau sejenisnya yang nyata. Menampakan benda yang banyak dan umum digunakan, mudah dimengarti dalam pembelajaran serta untuk mengatasi kesulitan menampilkan benda asli di dalam kelas. Media gambar dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal abstrak yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas. Secara operasional media gambar adalah media pembelajaran yang berbentuk dua dimensi yang berguna untuk mengatasi kesulitan menampilkan benda asli di dalam kelas.
Contohnya: gambar kubus, gambar balok, gambar tabung, gambar kerucut, gambar prisma segitiga, gambar limas segitiga, dan gambar limas segiempat.

Penelitian menyadari bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan yang ada dalam diri peneliti dan keterbatasan pada saat

melakukan penelitian. Adapun batas istilah terhadap penelitian ini sebagai berikut.

1. Objek penelitian dibatasi pada Guru dan Siswa Kelas 2 C SDN Margorejo 1/403 Surabaya.
2. Penelitian ini dibatasi pada lingkungan Siswa Kelas Kelas 2 C SDN Margorejo 1/403 Surabaya.
3. Pelaksanaan penggunaan media dilakukan pada pembelajaran matematika.
4. Materi “Nama-Nama Bangun Datar dan Bangun Ruang” Kelas 2 C SDN Margorejo 1/403 Surabaya