

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi pertumbuhan individu. Proses pembelajaran akan menumbuhkan interaksi antara guru dengan siswa yang terjadi pada situasi edukatif untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik (Prayitno & Faizah, 2019). Melalui proses pembelajaran, siswa mendapatkan pengetahuan serta keterampilan yang tentunya bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang mengembangkan kemampuan, keterampilan, rasa tanggung jawab serta kreatifitas adalah pelajaran matematika (Wibowo & Pratiwi, 2018).

Matematika adalah ilmu yang memiliki peran penting pada setiap aspek kehidupan masyarakat. Hal ini yang mendasari matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari dalam setiap jenjang sekolah. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah agar siswa dapat mengaplikasikan matematika secara sempurna pada kehidupan sehari-hari serta dalam berbagai ilmu pengetahuan, guna menyiapkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Wibowo & Pratiwi, 2018). Peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah diharapkan siswa merasa senang dan memahami materi pembelajaran dengan baik. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru untuk menarik minat siswa yaitu penggunaan media pembelajaran (Murtafiah et al., 2020).

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan mampu memahami materi-materi matematika yang telah disampaikan oleh guru. Salah satu materi matematika yang harus dikuasai yaitu materi Himpunan. Konsep himpunan menuntut siswa untuk berpikir secara abstrak. Namun sering kali siswa kurang mampu untuk mendeskripsikan himpunan secara konkret sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep himpunan (Arfiyanti et al., 2017). Salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang mampu mendeskripsikan himpunan secara konkret yaitu strategi belajar

mengajar yang digunakan. Maka guru harus mengupayakan strategi belajar mengajar yang menarik minat siswa dengan cara melibatkan siswa secara langsung. Untuk itu guru harus menyediakan media yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan daya tarik minat siswa. Menurut pendapat Ibda (2015) berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa kelas VII sekolah menengah pertama berada pada tahap peralihan konkrit menuju abstrak. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran agar mampu membantu peserta didik untuk memahami konsep himpunan.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi himpunan berbentuk diagram venn dengan semua relasi antar himpunan dengan lebih banyak anggota himpunan yang tidak hanya angka dan huruf tetapi ada bentuk lain (seperti: hewan, buah dan kendaraan). Dengan adanya pengembangan media pembelajaran D'Smart Venn ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami secara luas tentang materi himpunan dan penggunaan diagram venn.

Berdasarkan penelitian Murtafiah et al (2020) media pembelajaran MAVENDI ini cukup valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Menurut penelitian Prayitno & Faizah (2019) bahwa media pembelajaran "Camat FPB-KPK" masuk dalam kategori valid dan layak digunakan dalam implementasi proses pembelajaran. Ditinjau dari penelitian Rahmatin & Siti Khabibah (2016), media permainan kartu Umath dinyatakan memenuhi kriteria sangat valid oleh validator dengan rata-rata total validitas 4,09 dan tes hasil belajar siswa memenuhi kriteria valid dengan rata-rata total validitas 3,89.

Kekurangan dari penelitian pengembangan terdahulu yaitu kurangnya variasi pada anggota himpunan dan hanya terpaku pada angka dan huruf. Karena dari anggota himpunan tersebut siswa mengidentifikasi himpunan dan bukan himpunan. Sehingga siswa, kesulitan dalam memahami konsep himpunan yang diajarkan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran D'Smart Venn pada materi himpunan dengan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika D'Smart Venn pada Materi Himpunan untuk Siswa Kelas VII".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan D'Smart Venn sebagai media pembelajaran pada materi himpunan?
2. Apakah D'Smart Venn layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi himpunan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pengembangan D'Smart Venn sebagai media pembelajaran pada materi himpunan
2. Menguji kelayakan D'Smart Venn sebagai media pembelajaran pada materi himpunan

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memotivasi dan berinovasi dalam pengembangan media kreatif yang menghasilkan proses pembelajaran yang tidak monoton dan lebih bermakna.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Sebagai media pembelajaran dalam memahami konsep himpunan.
- 2) Siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kreatifitas guru dalam pembelajaran matematika dengan mengembangkan media pembelajaran.
- 2) Sebagai masukan bagi guru SMP dan mengajarkan matematika untuk lebih mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai inventaris sekolah yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun pembeding.

- 2) Dapat meningkatkan kualitas sekolah dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif

E. Batasan Masalah

Dalam penelitian, berbagai masalah seringkali muncul secara bersamaan sehingga menyulitkan untuk dikaji dan diteliti. Agar dapat diteliti dan dijawab secara mendalam, maka dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran matematika D'Smart Venn pada materi himpunan untuk siswa SMP. Proses pengembangan hanya dibatasi pada uji coba terbatas. Dan tahap disseminasi tidak dilaksanakan pada penelitian ini.

F. Definisi Istilah

1. Pembelajaran matematika adalah proses interaktif antara guru dan siswa melalui serangkaian kegiatan yang direncanakan agar siswa memahami matematika yang dipelajarinya.
2. Media pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik minat siswa, membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa.
3. Himpunan adalah kumpulan atau kelompok objek yang anggotanya dapat didefinisikan dengan jelas. Namun, tidak semua kumpulan atau kelompok objek disebut sebagai himpunan.