

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam pembelajaran siswa menganggap guru sebagai orang tua ke dua bagi siswa, yang menggantikan peran ke dua orang tua pada saat belajar di rumah. Guru harus mampu memposisikan diri sebagai orang tua, sekaligus sahabat bagi siswa. Siswa diibaratkan sebagai gelas kosong yang dapat diisi pada setiap waktu. Guru hanya membagi ilmu yang dimilikinya, tanpa menghiraukan keterkaitan siswa dalam proses pembelajaran. Guru sering lupa bahwa siswa juga memiliki perasaan, dan keterbatasan kemampuan dalam berpikir yang berbeda - beda, serta faktor lain yang dapat mempersulit dalam proses pembelajaran, begitupun dengan sebaliknya jika seorang guru dapat merespon siswa dengan baik maka siswa dapat mempermudah dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

Sebagai seorang pengajar, guru merupakan faktor penentu dalam setiap keberhasilan dalam pembelajaran. Guru harus melakukan yang terbaik dalam setiap usaha untuk mendidik siswa agar mampu dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Seorang siswa akan selalu memiliki keterkaitan dengan guru dalam Proses pembelajaran. Guru juga harus mampu

dalam pencapaian tujuan pembelajaran, sebagai seorang pendidik guru harus mampu memposisikan diri bukan hanya sebagai pemberi informasi pengetahuan, namun merangkap sebagai motivator, mediator, serta fasilitator.

Guru sangat berperan dalam perkembangan siswa, ada beberapa aspek dalam perkembangan siswa, mulai dari aspek kognitif atau kecerdasan, hingga aspek pengetahuan mengenai norma kesopanan dalam berinteraksi sosial di dalam masyarakat terutama dalam lingkungan sekolah sehingga siswa dapat mengetahui bagaimana cara berinteraksi dengan baik, karena salah satu tujuan dalam pendidikan adalah mempersiapkan mental siswa dalam berinteraksi sosial secara langsung.

Secara tersendiri, kemampuan matematika menurut Standar Departemen Kementerian Pendidikan Nasional menyatakan bahwa matematika berfungsi untuk mengembangkan keterampilan berhitung, mengukur, menurunkan rumus, dan menggunakan rumus matematika yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, sebagian siswa menganggap bahwa peran dan fungsi penting matematika dalam pembelajaran di sekolah adalah sebagai hal yang menakutkan, sehingga mereka membutuhkan penggunaan alat bantu dalam proses pembelajaran dan pemahaman matematika.

Salah satu cara untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, bernyawa, serta *rileks* dapat melalui kegiatan belajar dengan bermain dalam proses pembelajar siswa, Purwanto (2010: 16). Terdapat

pula media di dalam pembelajaran, yang dapat menjadikan kegiatan pembelajaran dan permainan siswa menjadi lebih berkesan dan menyenangkan. Melalui pembelajaran permainan memberi peluang siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan dapat melakukan kegiatan interaksi antar siswa, yang akan memberi peluang besar bagi setiap siswa untuk saling bertukar informasi pembelajaran. Permainan merupakan kegiatan yang memiliki tujuan agar mendapatkan kemampuan melalui kegiatan yang dapat menjadikan siswa merasa senang. Penggunaan media dalam pembelajaran memberi peluang siswa dalam mengulang, serta mencoba. Dalam bermain diharapkan siswa mampu belajar melalui berbagai pengalaman pada saat proses pembelajaran (Purwanto, 2010: 34).

Dalam pembelajaran matematika, suatu pencapaian siswa dapat diukur melalui bagaimana kemampuan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Suatu pencapaian dapat diterima dari hasil pembelajaran dan kemampuan pemahaman konsep oleh siswa. Rentan usia siswa SD secara umum 10-11 tahun, menurut teori perkembangan Piaget rentan usia 10-11 tahun merupakan tahapan anak dapat menalar secara logis mengenai kejadian konkret dan menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda. Siswa SD lebih menyukai kegiatan yang melibatkannya dalam kegiatan berkelompok bersama teman sebayanya. Berdasarkan hal tersebut maka dipilihlah media berupa mobil garis bilangan dengan materi bilangan bulat.

Penulis menawarkan suatu media pembelajaran yang dapat menjadikan matematika lebih mudah difahami dan menyenangkan dalam dunia bermain siswa. Melalui media, siswa mudah diajak terlibat secara langsung dalam proses belajar. Siswa sangat mudah diajak untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada pada soal. Dalam menciptakan dan menanamkan konsep matematika dengan benar dan diperlukan beberapa pengetahuan matematika yang sangat baik, perlu adanya penggunaan media sebagai alat peraga agar lebih mudah diterima oleh siswa.

Alat peraga mobil garis bilangan merupakan suatu media pembelajaran yang dibuat untuk mempermudah dalam proses pembelajaran bilangan bulat dan sebagai media pembelajaran yang menempatkan anak sebagai motivasi agar lebih giat lagi untuk belajar dan untuk membekali siswa dengan pembelajaran yang benar. Jika kondisi guru kurang mampu dalam mengelola kelas dengan baik sehingga banyak siswa yang acuh tak acuh terhadap pembelajaran yang sedang dilakukan maka guru untuk mengubah pembelajaran tersebut dengan senang dan menjadikan siswa untuk berprestasi.

Media pembelajaran “Mobil Garis Bilangan” dapat digunakan setelah siswa mendapatkan pembelajaran bilangan bulat karena untuk menjalankan media pembelajaran “Mobil Garis Bilangan” siswa akan menerima sub materi bilangan bulat terlebih dahulu. Media pembelajaran “Mobil Garis Bilangan” dapat digunakan untuk bahan pembelajaran sub

materi bilangan bulat karena bagaimana materi tersebut akan dilanjutkan pada jenjang sekolah yang tinggi. Siswa memerlukan media untuk memperjelas materi serta siswa akan diberikan kesempatan belajar melalui media yang menarik dan menumbuhkan motivasi belajar serta kemudahan dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA MOBIL GARIS BILANGAN DENGAN MATERI BILANGAN BULAT UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada masalah sebelumnya, dalam hal ini peneliti menggunakan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media mobil garis bilangan pada materi bilangan bulat?
2. Bagaimana hasil belajar pengembangan media pembelajaran mobil garis bilangan pada materi bilangan bulat?
3. Bagaimana keefektifan pada penerapan media pembelajaran mobil garis bilangan pada materi bilangan bulat?
4. Bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan mobil garis bilangan pada materi bilangan bulat?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran mobil garis bilangan pada materi bilangan bulat.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran mobil garis bilangan pada materi bilangan bulat.
3. Mendeskripsikan keefektifan siswa dalam pengembangan media pembelajaran garis bilangan pada materi bilangan bulat.
4. Mendeskripsikan keaktifan siswa dalam pengembangan media pembelajaran garis bilangan pada materi bilangan bulat.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis
 - a. Penemuan alat peraga yang dapat menginspirasi siswa untuk belajar matematika.
 - b. Pemahaman mendalam tentang penggunaan alat peraga untuk meningkatkan prestasi akademik siswa, khususnya pada materi bilangan bulat.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Kepala Sekolah
Sebagai masukan untuk meningkatkan prestasi akademik di sekolah.
 - b. Bagi Guru
 - 1) Guru akan mendapatkan pengetahuan pembelajaran dan inovasi untuk meningkatkan prestasi akademik siswa.

- 2) Menggunakan media pembelajaran yang dapat menginspirasi siswa untuk mengembangkan kreativitas.
- 3) Menambah referensi saat menggunakan media pembelajaran.

c. Bagi peneliti

- 1) Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan tentang peningkatan prestasi belajar matematika tentang bilangan bulat dengan melalui media mobil garis bilangan.
- 2) Memberikan pengalaman dalam penerapan media dalam pembelajaran, dan memiliki kesempatan sebagai pendamping bagi anak dalam kesulitan belajar.

d. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan prestasi siswa khususnya pada materi bilangan bulat.
- 2) Meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa

E. Batasan Masalah

Dengan adanya masalah yang luas dan terbatasnya waktu, oleh karena itu permasalahan perlu batasi. Dalam penelitian ini, permasalahan terbatas pada:

1. Subjek yang terlibat adalah siswa kelas 4 SD Negeri Ketimang Wonoayu yang berjumlah 28 siswa

2. Media yang digunakan adalah mobil garis bilangan.
3. Materi pembahasan mengenai pokok bahasan “garis bilangan”.

F. Definisi Operasional

Agar peneliti ini lebih efektif, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan definisi operasional. Dalam penelitian ini dibatasi hal-hal sebagai berikut.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk menciptakan sebuah produk yang dilakukan secara sadar, terencana untuk membuat atau memperbaiki sebagai upaya meningkatkan kualitas produk yang berdampak pada mutu yang lebih baik.

2. Media

Media adalah alat bantu untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berkaitan dengan proses belajar mengajar antara guru maupun sumber lain (buku, narasumber, atau teman sekelas) kepada pembelajar sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.

3. Mobil Garis Bilangan

Suatu alat peraga yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa dalam menumbuhkan semangat belajar.

4. Materi

Materi adalah suatu objek atau bahan untuk membutuhkan ruang, dan jumlah yang diukur oleh suatu sifat disebut massa.

5. Bilangan bulat

Bilangan bulat adalah angka yang dimulai dari angka 1.

