

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses mencetak anak bangsa agar bisa menentukan kehidupannya dimasa yang akan datang, dengan adanya pendidikan anak-anak bisa membentuk karakternya sendiri dengan bantuan seorang guru dalam proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran guru menempati keadaan yang sangat sentral, karena peranan seorang guru sangat penting. Seorang guru memiliki peran untuk bisa mencerdaskan kehidupan bangsa dalam berbagai aspek. Sebagian besar keberhasilan belajar ditentukan oleh keunggulan guru yang professional.

Kondisi yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan adalah masalah dalam proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran siswa kurang dorongan dari seorang guru untuk bisa aktif dan kreatif dan kurangnya seorang guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga bisa membuat siswa bosan untuk mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu seorang guru harus bisa mengembangkan sebuah media agar proses pembelajaran menarik. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik akan mempermudah dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran akan membangkitkan keinginan dan minat baru, bisa membuat siswa berpikir kritis dan

kreatif, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan bisa membawa pengaruh-pengaruh psikolog terhadap siswa.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar mempunyai manfaat yang sangat penting dalam upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Tujuan dari pembelajaran matematika ini bukan hanya siswa bisa mahir dalam memecahkan masalah dalam konsep bilangan, tetapi megusahakan agar siswa dapat menggunakan keterampilan tersebut untuk memecahkan masalah. Pembelajaran matematika tidaklah sulit untuk dipelajari namun juga tidaklan mudah untuk mempelajarinya. Banyak pendapat tentang mata pelajaran matematika ini, bahkan anggapan dari siswa sekolah dasar bahwa mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami.

Pemahaman dalam mata pelajaran ini berkaitan dengan komunikasi matematika siswa, jika siswa sudah dapat mengkomunikasikan pemahaman matematika dengan baik, maka siswa tersebut sudah memiliki keterampilan.

Dalam pembelajaran matematika ada soal cerita, untuk menjawab permasalahan dalam soal-soal cerita dibutuhkan sebuah keterampilan, keterampilan itu harus dimiliki seorang siswa atau mahasiswa sebagai calon guru dan menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Pengembangan keterampilan sangat penting ketika siswa sudah melakukan proses pemecahan masalah pada soal matematika. Melalui langkah-langkah penyelesaian masalah dalam penyelesaian soal cerita supaya bisa meningkatkan kemampuan pada siswa saat bertindak.

Tujuan dari pembelajaran matematika di SD yaitu supaya siswa bisa terampil dalam menggunakan konsep matematika di kehidupan. Tapi ada langkah-langkah yang sesuai dengan kemampuan siswa untuk bisa menuju ke tahap keterampilannya. Yaitu dalam proses pembelajaran matematika banyak siswa yang sering mengeluh dan enggan untuk membaca buku pelajaran matematika, karena disebabkan dengan tidak pahamnya siswa dengan bacaan yang kurang dipahami oleh siswa maupun konsep dari materi yang telah mereka terima. Kebanyakan siswa dalam pembelajaran ini sering menghafal konsep yang diberikan tetapi tidak memahami maksud dari konsep tersebut, sehingga siswa sulit saat mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dalam soal matematika. Jadi bisa disimpulkan bahwa sebuah keterampilan dari siswa untuk memecahkan masalah dalam soal cerita matematika masih kurang.

Hasil dari observasi dan wawancara pada tanggal 04 Desember 2022 kepada guru kelas III SDN Banyuanyar Lor Kecamatan Banyuanyar Kabupaten Probolinggo Bapak Hasan Junaidi, bahwa masih ada 60% siswa yang bisa menyelesaikan bentuk soal cerita pada matematika, dan 40% masih belum tuntas dan masih kebingungan dalam menyelesaikan masalah dalam bentuk soal cerita tersebut. Penyebab dari permasalahan tersebut berasal dari siswa yang tidak konsen atau fokus pada saat mengikuti proses pembelajaran tentang konsep bilangan dan penyelesaian soal-soal tersebut. Selain itu strategi yang diterapkan oleh guru juga harus bisa membuat siswa tertarik dalam pembelajaran tersebut. Peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat siswa untuk menyelesaikan soal cerita tersebut.

Keterampilan menyelesaikan soal cerita memengaruhi cara kerja siswa dalam memahami menyelesaikan dan memecahkan masalah yang diberikan.

Menurut hasil penelitian dari Vika Agustina (2015) dengan judul Pengembangan Media Kereta Pintar Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SD. Judul tersebut terdapat variabel media kereta pintar. Teknik analisis data menggunakan pengembangan. Hasil penelitiannya yaitu produk media kereta pintar tentang benda hidup dan mati. Hubungan dengan penelitian sekarang terdapat variabel penelitian sama yaitu media kereta pintar sehingga penelitian ini relevan dengan penelitian sekarang. Penggunaan media kereta pintar dalam kategori yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan presentase sebesar 86% oleh ahli media, 100% oleh ahli materi dan 93,3% oleh ahli pembelajaran tematik Sekolah Dasar. Sedangkan untuk respon siswa mendapat presentase yang mencapai 81% pada uji coba kelompok kecil dan 92,3% pada uji coba kelompok besar. Berdasarkan data yang telah diperoleh di atas maka produk media kereta pintar dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Matematika untuk melatih cara berfikir kritis pada siswa kelas II SD.

Kesimpulan di atas, maka diperlukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media KerPin (Kereta Pintar) Materi Konsep Bilangan dalam Pemecahan Masalah Siswa Kelas III SDN Banyuanyar Lor”

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa Media KerPin (Kereta

Pintar) Materi Konsep Bilangan dalam Pemecahan Masalah Siswa Kelas III yang memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi yang dihasilkan berupa media kereta pintar. Berikut spesifikasi produk media kereta pintar. Media kereta pintar ini terbuat dari kertas karton padi untuk menempel objek-objek yang akan digunakan dengan ukuran, dan menggunakan kertas sticker polos dan kertas bergambar, media ini ada tiga gerbong yang diberi beberapa soal-soal dalam bentuk bilangan, media ini bongkar pasang sehingga bisa digunakan kembali. Media ini dikhususkan untuk pembelajaran matematika dalam materi mengenal dan menggunakan konsep bilangan dalam pemecahan masalah kelas III SD. Media ini digunakan bukan hanya untuk siswa lebih paham dengan materi, tetapi juga bisa menambah minat, semangat, dan motivasi dalam belajar bagi siswa. Pada saat proses pembelajaran dengan penggunaan media ini siswa yang akan cenderung aktif dalam pembelajaran, karena siswa yang akan menjawab soal-soal yang ada di masing-masing gerbong kereta pintar tersebut.

Media Kereta Pintar dikembangkan sesuai dengan kriteria, aspek materi yaitu; sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti, sesuai dengan indikator dengan kompetensi dasar, sesuai dengan materi dan kegiatan pembelajaran, dan dengan materi dan media yang dibuat.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian bahan ajar kereta pintar diuraikan sebagai berikut.

1. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dan guru agar bisa mempermudah perannya sebagai fasilitator.
2. Bagi siswa, untuk mempermudah siswa dalam proses belajar agar siswa menjadi aktif dan kreatif dalam pembelajaran.
3. Bagi sekolah, digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas sekolah.
4. Bagi peneliti dan peneliti lainnya sebagai acuan untuk mengembangkan produk yang lebih baik lagi.

E. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Dalam melakukan penelitian ini peneliti membuat asumsi yang digunakan pada saat penelitian. Asumsi tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. Para validasi bisa memberikan penilaian secara objektif tanpa dipengaruhi faktor dari luar sehingga bisa mencerminkan keadaan yang sebenarnya dari media kereta pintar untuk menyelesaikan permasalahan pada soal cerita matematika yang dikembangkan, benar-benar dapat digunakan atau tidak.
- b. Siswa sebagai sasaran penelitian mengisi dan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh dan jujur. Karena peneliti sebelumnya

memberikan petunjuk untuk mengerjakan dengan sungguh-sungguh supaya guru dapat mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita dan dapat mengetahui tingkat ketertarikan siswa terhadap media tersebut.

- c. Pengamat benar-benar mengamati aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung karena sebelum melakukan pengamatan si peneliti memberikan arahan tentang bagaimana cara penggunaan media kereta pinta yang telah diberikan kepada siswa.

F. Definisi istilah atau Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari:

1. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah sebuah bentuk penelitian untuk mengembangkan sebuah produk baru yang disempurnakan.
2. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan nalar. Hal tersebut bukan berarti ilmu lain diperoleh tidak melalui penalaran, akan tetapi dalam matematika lebih menekankan aktivitas dalam dunia rasio (penalaran), sedangkan dalam ilmu lebih menekankan hasil observasi atau eksperimen di samping penalaran Tinggi (dalam Suherman, 2001).
3. Media pembelajaran merupakan panduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware* (Sudiman, dkk, 1995:5). Media pembelajaran dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses

sedang berlangsungnya pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sedang berlangsung.

4. Media kereta pintar merupakan sebuah media yang edukatif yang berbentuk seperti kereta yang terbuat dari karton dan kertas sticker bergambar sebagai pelengkap objek-objek untuk lebih membuat kereta menarik dan kereta pintar ini berisi tiga gerbong dan setiap gerbong berisi soal-soal cerita konsep bilangan.