

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Menurut kamus Bahasa Indonesia kata 'Pendidikan' berasal dari kata didik dan mendapat imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', kata ini mempunyai arti proses atau cara atau perbuatan mendidik. Secara defenisi pendidikan ialah suatu proses pada pengubahan sikap dan tingkah laku peserta didik dalam individu ataupun kelompok dalam suatu usaha mendewasakan manusia melalui suatu upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan dimaknai sebagai semua tindakan yang mempunyai efek pada perubahan watak, kepribadian, pemikiran, dan perilaku. Pendidikan merupakan proses pembebasan peserta didik dari ketidaktahuan, ketidakmampuan, ketidakberdayaan, ketidakbenaran, ketidakjujuran, dan dari buruknya hati, akhlak, dan keimanan (Mulyasana, 2011:2).

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Ketiga unsur itulah yang menjadi fokus dari pengembangan fungsi pendidikan di Indonesia (Mulyasana, 2011:5). Sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional menyebutkan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan dasar awal (SD/MI) memegang peranan sangat penting dalam pembentukan kepribadian siswa baik secara internal maupun eksternal. Salah satu fungsi pendidikan dasar bagi siswa adalah memberikan kemampuan dasar dalam hal calistung (membaca, menulis dan menghitung). Selain itu

menanamkan dasar-dasar pendidikan untuk melanjutkan kejenjang pendidikan selanjutnya.

Matematika pada umumnya adalah suatu ilmu yang mengkaji struktur-struktur abstrak dengan proses yang logika dalam pernyataan yang dilengkapi bukti dan melalui kegiatan yang memerlukan imajinasi, intuisi dan penemuan sebagai kegiatan pemecahan masalah dan alat komunikasi, pengetahuan tentang bilangan serta hubungan diantara hal-hal tersebut. Matematika merupakan suatu universal dalam perkembangan teknologi modern, karena matematika berguna dan banyak memberikan bantuan dalam mempelajari berbagai bidang ilmu yang lain. Namun, matematika masih sering disalah artikan oleh pelajar.

Selain menganggap matematika itu sulit siswa sering juga menganggap bahwa matematika tidak penting atau kurang bermanfaat dalam kehidupan. Perkembangan dunia tidak akan pernah lepas dari peran penting matematika. Sehingga perkembangan dunia selalu mengacu pada perkembangan matematika. Baik perkembangan teknologi, industri, ekonomi, maupun politik hampir semua setiap bidang membutuhkan perkembangan matematika (Kamarullah, 2017). Matematika sangat dibutuhkan sehingga wajib diberikan kepada siswa mulai jenjang SD. Sehingga matematika memiliki hubungan yang istimewa dengan dunia. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa setiap orang khususnya siswa yang berperan sebagai generasi masa depan memerlukan pengetahuan matematika dalam berbagai bentuk ataupun karakteristik sesuai dengan kebutuhannya. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran mempunyai peran yang cukup besar dalam kehidupan manusia terkhususnya dalam dunia pendidikan sehingga matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari tingkat SD sampai perguruan tinggi untuk membantu peserta didik agar memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dengan kritis, cermat, dan efisiensi.

Media pembelajaran memiliki kedudukan sangat penting dan memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran, diantaranya untuk menciptakan

suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan. Guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal pada saat menjelaskan materi ajar khususnya pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi saat proses pembelajaran di kelas guru menjelaskan gambar yang telah dibuat dipapan tulis. Guru lebih mengandalkan buku dan papan tulis untuk menjelaskan materi. Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri No.101830 Tanjung Selamat bulan September dengan guru kelas 1, diperoleh hasil yaitu guru sudah menggunakan media pembelajaran Matematika, berupa *mind mapping* namun dalam penggunaannya masih belum maksimal. Keterbatasan media pembelajaran matematika yang digunakan disebabkan kurangnya fasilitas dari sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, alternatif solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Media yang dimaksud adalah media *mind mapping*. Menurut Buzan (2009) *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita. Serta perlu dikembangkan media kongkret yang menyerupai benda-benda bangun ruang. Media tersebut berupa benda bangun ruang yang di desain untuk mempelajari materi mengenal bangun ruang. Media ini mengajak siswa untuk belajar matematika materi mengenal bangun ruang.

Desain pembelajaran ini, model benda yang digunakan adalah magnet benda berbentuk kubus, balok, limas, bola, prisma, tabung, dan kerucut yang dapat ditempel dan dikelompokkan pada papan sesuai bentuk dari bangun ruang. Benda tersebut hanya digunakan sebagai jembatan untuk membuat siswa bisa lebih tertarik dan berkonsentrasi dengan baik dalam pembelajaran mengenal bangun ruang. Siswa dapat mengoperasikan benda ini dalam mempelajari materi tentang mengenal bangun ruang. Media *magnetic board* berbasis *mind mapping* merupakan media yang digunakan pada pembelajaran. Media *magnetic board* berbasis *mind mapping* berupa papan

yang didesain agar dapat digunakan untuk menempelkan magnet dan dapat ditulis dengan spidol *board marker*, media ini diharapkan dapat memberikan bantuan untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran matematika, serta dapat menyelesaikan masalah pada proses belajar mengajar. Karakteristik media pembelajaran ini adalah mengandung nilai edukatif, menarik.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian media pembelajaran di SD dalam proses pembelajaran Matematika yang berjudul: **“Pengembangan Media *Magnetic Board* Berbasis *Mind Mapping* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Mengenal Bangun Ruang Kelas 1 SD Negeri No.101830 Tanjung Selamat T.P 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang telah tergambar permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, masalah yang timbul ialah:

1. *Mind mapping* yang digunakan masih sederhana, masih menggunakan buku bacaan dan papan tulis.
2. Kurangnya fasilitas media pembelajaran di sekolah dalam mata pelajaran matematika di SD Kelas I.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka batasan dalam masalah penelitian ini adalah pengembangan media *magnetic board* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran matematika materi mengenal bangun ruang kelas I SD Negeri No.101830 Tanjung Selamat T.P 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kevalidan media *magnetic board* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran matematika mengenal bangun ruang kelas 1 SD Negeri No.101830 Tanjung Selamat T.P 2023/2024?
2. Bagaimana kepraktisan media *magnetic board* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran matematika mengenal bangun ruang kelas 1 SD Negeri No.101830 Tanjung Selamat T.P 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang sudah diungkapkan pada latar belakang masalah, tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media *magnetic board* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran matematika mengenal bangun ruang kelas 1 SD Negeri No.101830 Tanjung Selamat T.P 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media *magnetic board* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran matematika mengenal bangun ruang kelas 1 SD Negeri No.101830 Tanjung Selamat T.P 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan media *magnetic board* berbasis *mind mapping* pada pembelajaran matematika kelas 1 dapat dilihat secara teoritis dan praktis khususnya dibidang pendidikan untuk:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan bagi para pembaca dalam kaitannya dengan penggunaan media *magnetic board* berbasis *mind mapping* dalam mengenal bangun ruang Kelas 1 SD

2. Secara Praktis

- 1) Bagi Guru

- a) Mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran

- b) Guru lebih termotivasi untuk kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran matematika yang lebih bervariasi, sehingga materi pelajaran tidak terasa membosankan bagi siswa
- 2) Bagi Siswa
- a) Siswa akan lebih fokus, aktif, kreatif dan senang dalam menyelesaikan tugas dari guru dengan menggunakan media *magnetic board* berbasis *mind mapping*
 - b) Dengan situasi belajar yang menyenangkan dan melakukan langsung diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat
- 3) Bagi Sekolah
- a) Memberikan referensi penggunaan media belajar yang dapat dikembangkan lebih lanjut di sekolah.
 - b) Kualitas pendidikan di sekolah akan meningkat, karena adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik perhatian peserta didik.
- 4) Bagi Peneliti
- a) Memberikan pengalaman baru sebagai calon guru.
 - b) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam.