

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Belajar merupakan aktivitas yang selalu dilakukan sepanjang hayat manusia, mulai dari tingkat dasar hingga kompleks. Aktivitas belajar sangat terkait dengan proses pencarian ilmu. Islam sangat menekankan terhadap pentingnya mencari ilmu guna untuk kehidupan di dunia dan akhirat kelak. Al-Qur'an dan Hadist mengajak kaum muslim untuk mencari dan mendapat ilmu dan kearifan (*wisdom*), serta menempatkan orang-orang yang berpengetahuan pada derajat yang tinggi (Baharuddin, Wahyuni, 2015:36).

Salah satu ilmu yang memiliki peranan penting dalam kehidupan di dunia adalah matematika. Matematika merupakan ilmu universal sebagai pengantar ilmu pengetahuan yang lain dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika tidak hanya ditekankan pada kemampuan berhitung, tetapi juga konsep-konsep yang berkenaan dengan ide yang bersifat abstrak dan kompleks. Sehingga matematika perlu diajarkan mulai tingkat sekolah dasar, menengah hingga perguruan tinggi secara berkelanjutan. Pada jenjang menengah pertama, peserta didik mengalami transisi berpikir dari konsep dasar menuju satu tingkat di atasnya. Sehingga perlu adanya proses adaptasi pembelajaran dengan cara mengadopsi suasana pembelajaran di tingkat sekolah dasar, yaitu memberi pemahaman dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Setiap konsep matematika yang diajarkan akan terasa jelas jika disajikan dalam bentuk yang konkret. Dalam usaha untuk mewujudkan hal yang konkret dari abstrak, maka diperlukan adanya media pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik dalam Arsyad, 2013:19). Penggunaan media pembelajaran pada

tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi yang diajarkan. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Salah satu materi pokok yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran matematika tingkat SMP adalah himpunan yang diajarkan pada kelas VII. Dalam matematika konsep himpunan termasuk unsur yang tidak terdefinisi (*undefined term*), maksudnya tidak dapat disebutkan dengan tepat pengertiannya. Namun, dapat dibedakan antara konsep himpunan dan bukan himpunan. Sering kali, siswa merasa kesulitan untuk memahami konsep himpunan karena kurang mampu menggambarkan secara konkret himpunan tersebut. Untuk membantu mendeskripsikan tentang himpunan maka perlu dikembangkan suatu alat peraga sebagai media pembelajaran. Melalui alat peraga yang akan dikembangkan, diharapkan dapat membantu pembelajaran menjadi bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa alat peraga *Magram Sempunan* pada materi pokok himpunan. Penelitian yang dilakukan berjudul “Pengembangan Alat Peraga *Magram Sempunan* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas VII”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diidentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. Siswa merasa kesulitan untuk memahami konsep himpunan karena kurang mampu menggambarkan secara konkret.
2. Pemanfaatan media pembelajaran berupa alat peraga yang belum maksimal dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi permasalahan berikut :

1. Materi pokok dalam alat peraga yang akan dikembangkan hanya menyangkut materi pokok himpunan kelas VII dengan indikator :
 - a. Memahami pengertian himpunan.
 - b. Memahami notasi himpunan
 - c. Menentukan keanggotaan himpunan.
 - d. Menunjukkan contoh himpunan dan bukan himpunan.
 - e. Menyajikan himpunan dengan diagram venn.
2. Penelitian ini fokus pada pengembangan dan kelayakan berdasarkan uji validitas serta respon siswa terhadap alat peraga *magram sempunan* sebagai media pembelajaran matematika kelas VII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan alat peraga *magram sempunan* sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas VII ?
2. Bagaimana kelayakan alat peraga *magram sempunan* sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas VII ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pengembangan alat peraga *magram sempunan* sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas VII.
2. Mendeskripsikan kelayakan alat peraga *magram sempunan* sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas VII.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berupa alat peraga matematika materi himpunan yang diberi nama MAGRAM SEMPUNAN (Mading Diagram Venn Semesta Himpunan). Alat peraga matematika materi himpunan berupa papan buku yang memuat ilustrasi semesta, diagram venn, dan notasi himpunan.
2. Alat peraga magram sempunan dilengkapi dengan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang memuat langkah-langkah penggunaannya.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan motivasi dan inovasi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang kreatif, tidak monoton dan terciptanya belajar yang bermakna.

2. Manfaat Praktis

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

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

b. Bagi Peneliti

- 1) Dengan pelaksanaan penelitian pengembangan ini peneliti memiliki pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman.
- 2) Peneliti mampu memberikan inovasi media pembelajaran.
- 3) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah awal untuk penelitian selanjutnya.

c. Bagi Guru

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

d. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai inventaris sekolah yang dapat dimanfaatkan oleh para guru baik sebagai contoh maupun pembanding.
- 2) Dapat meningkatkan kualitas sekolah dengan adanya pengembangan alat peraga yang kreatif dan inovatif.

