

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memainkan peran yang penting dalam aktivitas manusia, karena memungkinkan individu untuk meningkatkan kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik mereka agar mereka bisa menjadi individu yang cerdas. Hasil belajar siswa menunjukkan keberhasilan proses belajar mengajar. Hasil belajar yang baik membuat siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan pengetahuannya di kemudian hari (Nisa, Hadi, Sundi, & Sugiyanti, 2024).

Matematika adalah ilmu yang universal dan dipelajari di setiap Tingkat Pendidikan. Matematika dipelajari dan dikembangkan untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah sehari-hari. Inilah alasannya betapa pentingnya matematika untuk dipelajari. Menurut Irmayanti (2020), matematika adalah mata pelajaran yang diwajibkan di sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Dikarenakan banyak rumus yang harus dipelajari dan pendekatan Pendidikan yang masih konvensional, matematika dianggap sebagai salah satu bidang studi atau mata pelajaran yang paling sulit dibandingkan dengan bidang studi lainnya. Sistem pembelajaran yang digunakan masih monoton dan tidak bervariasi, membuat siswa menjadi pasif dan menyebabkan siswa merasa tidak nyaman saat belajar. Seorang guru harus menjadi guru yang inovatif dan kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak bosan. Guru juga harus mampu menggunakan media untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang bermanfaat untuk mempermudah penyampaian informasi dan diharapkan dapat membuat pelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangat penting. Penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar dapat menumbuhkan minat baru dan kegiatan belajar, serta meningkatkan motivasi. Alat peraga adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat diserap oleh mata dan telinga dan digunakan oleh guru untuk membantu mereka mengajar siswa mereka dengan lebih baik (Yanti, Sundi, Hadi, & Sugiyanti, 2024).

Alat peraga digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menjelaskan atau menampilkan suatu mata Pelajaran. Guru harus mampu menjelaskan ide-ide kepada siswanya selama kegiatan belajar mengajar. Alat peraga matematika dapat membantu dalam pekerjaan ini. Alat peraga matematika adalah sebuah atau seperangkat benda konkret yang dibuat, dirancang, dikumpulkan, atau disusun secara sengaja untuk membantu menanamkan konsep-konsep dalam matematika (Saidah & Faizah, 2022). Serangkaian kegiatan yang dapat diterima akal harus diberikan kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep matematika. Alat peraga pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan konkret kepada siswa. Selain itu, alat peraga atau alat bantu belajar sangat penting untuk pembelajaran matematika karena mereka membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Alat peraga memungkinkan penyajian objek abstrak dalam bentuk model. Ini memungkinkan siswa untuk memanipulasi objek dengan cara yang dapat mereka lihat, dipegang, diraba, atau diputarbalikkan, sehingga mereka lebih mudah

memahami konsep materi yang diajarkan. Alat peraga yang nyata dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan guru (Rahman, et al., 2021)

Penjelasan konsep matematika dibantu oleh penggunaan alat peraga. Alat peraga harus digunakan dengan benar dan disesuaikan dengan materi yang disampaikan; jika digunakan tanpa persiapan, waktu akan terbuang sia-sia dan materi tidak dapat disampaikan. Alat peraga harus dibuat sebaik mungkin, menarik untuk dilihat, dan mendorong siswa untuk menjadi penasaran, sehingga diharapkan motivasi belajar siswa akan meningkat. Selain itu, diharapkan bahwa alat peraga akan meningkatkan daya imajinasi seseorang dan memberi mereka kemampuan untuk membandingkannya dengan benda-benda di lingkungan sehari-hari mereka, serta untuk menganalisis karakteristik benda yang mereka hadapi (Mulianingtias & Pasaribu, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, penulis terdorong untuk menyajikan salah satu media pembelajaran matematika dengan materi pemusatan data dan diagram batang. Alat peraga papan pemusatan data dan diagram batang adalah media pembelajaran yang dibuat. Diharapkan bahwa alat peraga ini akan membantu siswa dalam mengintrepetasikan dan menampilkan data. Diharapkan bahwa penggunaan alat peraga juga akan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran matematika dan menumbuhkan rasa ketertarikan mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka masalah yang berkaitan dengan alat peraga ini adalah:

1.2.1 Apa yang dimaksud media pembelajaran matematika?

- 1.2.2 Apa yang dimaksud pemusatan data?
- 1.2.3 Apa yang dimaksud diagram batang?
- 1.2.4 Apa yang dimaksud media pembelajaran matematika papan pemudatan data dan diagram batang?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang berkaitan dengan alat peraga ini adalah:

- 1.3.1 Mengetahui apa yang dimaksud media pembelajaran matematika.
- 1.3.2 Mengetahui apa yang dimaksud dengan pemusatan data.
- 1.3.3 Mengetahui apa yang dimaksud dengan diagram batang.
- 1.3.4 Mengetahui apa yang dimaksud media pembelajaran matematika Ratang (diagram batang).