

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka meningkatkan kualitas dalam pembelajaran dan mencapai hasilnya maka media pembelajaran juga perlu diperhatikan karena media sebagai faktor pendukung keberhasilan pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut maka menggunakan media pembelajaran menjadi suatu hal yang sangat baik di lakukan dalam proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Dengan menggunakan media diharapkan peserta didik lebih mudah untuk memproses informasi dan pesan pembelajaran.

Pemanfatan media pembelajaran selain untuk memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran. Pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan, dan dapat menciptakan nuansa baru pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak terpaku pada penjelasan guru saja. Proses pembelajaran yang berkualitas, selain mengajarkan pada aspek pengetahuan juga perlu mengembangkan pada aspek keahlian atau psikomotoriknya. Pembelajaran matematika yang dapat mengembangkan keahlian dapat dilakukan melalui pemecahan masalah dengan teknik penemuan. Dalam mengembangkan kemampuan pada aspek psikomotor perlu adanya dukungan dari media atau alat peraga yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam bereksperimen. Pentingnya media sebagai alat penyampai pesan isi materi pelajaran, saat ini banyak media yang dapat digunakan dalam proses belajar baik media cetak, elektronik, maupun media lain seperti internet. Akan tetapi media yang sebagian besar masih digunakan adalah media cetak. Jenis media cetak yang sering digunakan adalah buku dan Lembar kegiatan Peserta didik (LKPD), akan tetapi media buku banyak yang belum menggunakan metode yang bervariasi sehingga masih ada keterbatasannya.

Hasil observasi pada bulan November 2020 di SMP Negeri 1 Seputih Banyak melalui wawancara dengan guru mata pembelajaran matematika di sekolah tersebut pembelajarannya sudah baik, tetapi belum maksimal. Berdasarkan hasil wawancara, guru juga menuturkan bahwa di sekolah tersebut tersedia beberapa alat peraga namun guru kurang mahir atau bahkan tidak

paham cara mengkombinasikan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran. kemudian, dari hasil dokumentasi nilai ulangan ditemukan masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM.

Tabel 1. Tabel Nilai Ujian Tengah Semester Tahun Ajaran 2020/2021

No	Nilai	Kategori	JUMLAH		
			VIII C	VIII D	VIII E
1	< 70	Belum Tercapai	22	24	20
2	≥ 70	Tercapai	10	7	10
JUMLAH			32	31	30
Persentase Ketercapaian (dalam %)			31,25%	22,58%	33,33%

Sumber: Data Ujian Tengah Semester Ganjil dari Buku Nilai Guru

Berdasarkan hasil prasurvei di atas, ditemukan permasalahan yang mendasar mengenai media pembelajaran yang ada di SMP Negeri 1 Seputih banyak yakni belum adanya pengembangan media pembelajaran. seperti modul. Selama ini, bahan ajar yang digunakan adalah buku. Buku yang kurang dikembangkan akan berpengaruh terhadap penguasaan materi pembelajaran peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik kurang optimal.

Modul adalah salah satu media pembelajaran yang berupa cetakan yang berisi materi pelajaran, tugas-tugas, dan sebagainya. Bahan ajar berupa modul banyak digunakan oleh guru untuk proses pembelajaran di kelas. Hal ini karena modul dapat digunakan secara efektif dimana saja dan kapanpun serta dapat dibaca berulang-ulang. Sekarang ini, modul sudah banyak dimodifikasi oleh guru-guru kreatif sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam belajar. Model penemuan terbimbing dan penggunaan alat peraga memberikan pengaruh efektif terhadap kemampuan pemahaman konsep. Peneliti memadukan antara menggunakan model penemuan terbimbing dengan berbantu alat peraga dalam sebuah pengembangan modul sehingga dapat menjadi petunjuk atau pedoman bagi peserta didik dalam belajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Irwansyah (2018) menyatakan bahwa pengembangan media yang terintegrasi dengan model pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penelitian Salim (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan suatu model pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam meningkatkan hasil belajar maka hal ini diharapkan juga dapat memiliki manfaat yang sama ketika model pembelajaran diintegrasikan pada media modul.

Berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan melalui survei di SMP Negeri 1 Seputih Banyak bahwa potensi masalah yang melandasi dikembangkannya bahan ajar berupa modul dalam penelitian ini adalah belum adanya bahan ajar matematika yang berbasis penemuan terbimbing menggunakan alat peraga yang, pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan diskusi, bahan ajar terbatas, dan kuantitas hasil belajar peserta didik yang dinyatakan tuntas pada nilai ulangan semester ganjil mata pelajaran matematika masih sedikit. Melihat jumlah peserta didik yang belum mencapai KKM lebih banyak daripada yang sudah mencapai KKM, tentu adanya permasalahan. Hubungan bahan ajar yakni modul terhadap hasil belajar adalah modul dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Minimnya media pembelajaran guru di kelas dalam pembelajaran akan mempengaruhi keluasan dan kedalaman materi sehingga peserta didik kurang dapat memahami isi materi pelajaran. Selain itu, media yang digunakan oleh guru hanya sebatas buku pelajaran yang disediakan disekolah tanpa adanya pengembangan dari guru. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan bahan ajar berupa modul.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu untuk mengadakan riset pengembangan dengan judul "Pengembangan Modul Berbasis Model Penemuan Terbimbing Berbantu Alat Peraga Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Seputih Banyak".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan modul berbasis inkuiri terbimbing yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran?

C. Tujuan Pengembangan Produk

Terkait dengan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan modul berbasis penemuan terbimbing menggunakan alat peraga yang valid dan praktis.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

1. Secara teoritis

Secara Teoritis, pengembangan produk ini berguna untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan peneliti terkait bagaimana mengembangkan

produk dalam pendidikan sebagai sarana dan media dalam proses pembelajaran sehingga sebagai calon pendidik, dapat mengetahui dan menerapkan inovasi-inovasi pembelajaran khususnya dalam hal media pembelajaran.

2. Secara Praktis

Secara praktis, pengembangan produk berguna untuk menghasilkan produk yakni berupa media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman konsep maupun meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian awal modul

Pada bagian ini meliputi sampul, kata pengantar dari penulis, memuat daftar isi, peta konsep, pemetaan dari setiap KI dan KD, dan Tujuan.

2. Bagian isi Modul

Materi yang berbasis penemuan terbimbing, Penugasan kelompok, Tugas Individu

3. Bagian Akhir Modul.

Rangkuman, soal tes, kunci Jawaban, Glosarium, Daftar Pustaka, Riwayat Hidup Penulis

F. Urgensi Pengembangan

Pembelajaran merupakan suatu proses yang berperan penting dalam pendidikan, di mana pembelajaran menentukan hasil pencapaian tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, perlu adanya pembelajaran yang maksimal yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Pembelajaran yang berkualitas tentunya memerlukan kreativitas dari guru maupun peserta didik. Kreativitas guru dapat diwujudkan dengan mengembangkan media-media pembelajaran seperti modul. Media pembelajaran berupa modul perlu untuk dikembangkan karena modul merupakan salah satu pengantar isi materi pelajaran kepada peserta didik. Semakin menarik dan lengkap materi modul maka pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran semakin maksimal.

Oleh sebab itu, pada penelitian ini akan mengembangkan sebuah modul berbasis penemuan terbimbing menggunakan alat peraga yang diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

G. Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini batasan masalah yang akan digunakan adalah :

1. Penelitian ini merupakan penelitian yang menghasilkan produk terbatas. Oleh karena itu, peneliti melakukan 3 tahap pengembangan. Tiga tahap itu diantaranya : tahap identifikasi potensi dan masalah, desain produk, dan mengembangkan produk.
2. Media modul penemuan terbimbing menggunakan alat peraga ini untuk materi relasi dan fungsi;
3. Pengembangan media ini dilakukan di SMP Negeri 1 Seputih Banyak Tahun Pelajaran 2020/2021.