**RANCANGAN PENGEMBANGAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR**

**PENGEMBANGAN MEDIA “PAPAN PINTAR” PADA KELAS 5 SEMESTER 2 SDN 12 METRO PUSAT**

**(Tugas Mata Kuliah Pengembangan Media Dan Sumber Belajar SD)**



**Semester / Kelas : IV/ H**

**Kelompok : 09**

**Anggota :**

**Dwi Susanti ( 2113053062)**

 **Lutfi Nada Sagita (2153053037)**

 **Risa Trividia Utari (2113053144)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2023**

1. **Latar Belakang Masalah**

Jaring jaring bangun ruang merupakan sebuah materi mengenai pemetaan atau pembelahan yang terjadi pada bangun ruang tertentu sehingga ketika disatukan dapat menjadi sebuah bangun ruang. Bahwa disadari setiap bangun ruang pastinya memiliki bentuk jaring-jaring yang berbeda. Dalam mempelajari bangun ruang pastinya memerlukan kemampuan tiga dimensional yang tinggi, apalagi bagi anak usia SD, pemelajaran yang konkrit yang dapat diindrai sangat perlu diperlukan agar materi pembelajaran bisa dapat masuk kedalam memori jangka panjang mereka. Karena itu, untuk memahami materi jaring-jaring bangun ruang diperlukan pastinya berupa alat bantu atau media yang dapat melibatkan siswa secara langsung yaitu dengan menggunakan permainan berupa papan jaring jaring bangun datar, yaitu dengan menggunakan alat bantu utama berupa papan styrofoam dengan kertas karton. Dengan metode ini mengajak anak-anak untuk dapat memahmi hubungan antara bangun datar dengan bangun ruang. Dengan pengaplikasian media yang digunakan ini akan membantu memberikan tingkat pemahaman siswa terhadap materi jaring jaring bangun ruang, dengan alat peraga ini juga akan melatih siswa untuk dapat terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka menjadi lebih kreatif untuk mencoba dan mengembangkan rasa ingin tahu mereka.

1. **Rancangan Pembuatan Media/Sumber Belajar**
2. **Kajian Teori**
3. **Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran adalah unsur kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi yang berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran pada hakikatnya adalah usaha sadar seorang guru untuk membelajarkan siswa dengan kata lain mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dari pengertian ini pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam konteks inilah diperlukan kurikulum dan pengetahuan apa yang diinginkan siswa serta bagaimana cara yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Pembelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari Matematika mempunyai beberapa karakteristik, diantaranya: 1) memiliki obyek kajian yang abstrak, 2) bertumpu pada kesepakatan., 3) berpola pikir deduktif, 4) memiliki simbol yang kosong dari arti, 5) memperhatikan semesta pembicaraan, dan 6) konsisten dalam sistemnya. Konsep-konsep matematika bersifat abstrak, sedangkan pembelajarannya bersifat konkrit. Apabila pembelajarannya kurang atau tanpa menggunakan media alat bantu pengajaran, maka pembelajarannya akan menjadi abstrak. Oleh karena itu pada pembelajaran matematika sebaiknya menggunakan media atau alat bantu pengajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi konkret. Dengan demikian, pembelajaran matematika adalah upaya untuk membantu siswa dalam membangun konsep matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses interaksi.

1. **Media Pembelajaran Papan Pintar**

Salah satu media yang dapat meningkatkan keahlian memahami jaring-jarng bangun ruang pada anak ialah mediapapan pintar. Media papan pintar adalah sebuah media yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan tertentu dalam proses pembelajan. Media papan pintar juga merupakan sebuah media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Media papan pintar memiliki bentuk persegi empat, yang terdiri berbagai macam warna menarik, memiliki bentuk-bentuk dari jaring-jaring bangun ruang, dan dilengkapi dengan bentuk-bentuk benda dua dimensi yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran. Sehingga melalui media papan pintar anak diharapkan dapat mengetahui dan mengembangkan kemampuan jaring-jaring bangun ruang pada SD kelas 5. Dan kegiatan melalui media papan pintar ini juga dapat meningkatkan konsentrasi pada anak. Selain itu juga Media ini juga merupakan media yang dapat menarik perhatian anak karena memiliki berbagai macam warna yang menarik dan juga dapat disertai oleh benda-benda, gambar, serta symbol yang menarik sesuai dengan kebutuhan kegiatan proses pembelajaran.

1. **Alat Dan Bahan**

Alat :

1. Penggaris
2. Pulpen/Pensil
3. Gunting

Bahan :

1. Kertas Karton Secukupnya
2. Styrofoam
3. Lem Kertas
4. Benang
5. **Langkah – Langkah Pembuatan**
6. Siapkan alat dan bahan
7. Tempel salah satu bagian kedua sisi dari dua steroform agar menyatu
8. Buat bentuk sketsa jaring-jaring bangun ruang seperti kubus,balok dan Limas persegi 4 dengan menggunakan karton masing-masing 2 sketsa
9. Beri lubang kecil pada sketsa 1 dibagian ujung sketsa agar bisa diberi benang dan bisa ditarik sehingga nantinya bisa membentuk bangun ruang yang diinginkan
10. Setelah itu bentuklah sketsa 2 menjadi bentuk bangun ruang yang utuh
11. Tempel masing-masing sketsa jaring-jaring bangun ruang serta bangun ruang yang telah terbentuk sebelumnya pada steroform
12. Beri keterangan nama pada setiap jenis jaring-jaring bangun ruang