

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik supaya mengalami perubahan yang sifatnya positif. Pelaksanaan pembelajaran meliputi pemberian pengetahuan dan wawasan oleh pendidik kepada peserta didik melalui seperangkat tindakan yang telah dirancang untuk mendukung lingkungan belajar yang dapat mengembangkan potensi pada dirinya baik dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan sehingga mengalami perubahan yang sifatnya secara positif, pada pembelajaran di sekolah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari dan dipahami oleh peserta didik yaitu mata pelajaran matematika. Melihat peranan matematika yang begitu besar dalam setiap aspek kehidupan sehingga matematika sudah diajarkan sejak jenjang sekolah dasar sampai dengan pendidikan tinggi.

Menurut Mailani (2020:204) menyatakan bahwa Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari siswa pada jenjang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Namun banyak peserta didik kurang menyenangi pelajaran matematika. Matematika kerap kali dianggap sebagai momok menakutkan bagi peserta didik. Di dalam pendidikan matematika, terdapat hubungan yang kuat dan jelas antara satu konsep dengan konsep lainnya.

Pembelajaran matematika mempunyai peranan penting dalam proses pendidikan yang dapat mendorong siswa dalam memecahkan masalah dengan proses berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, rasional dan kreatif.

Dengan demikian pembelajaran matematika sangat penting dipahami dan dikuasai sejak dini. Sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa baik dalam aspek religi, sosial, intelektual, komunikasi, peduli, serta partisipasi aktif maka pembelajaran matematika di sekolah dasar memerlukan media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari konsep, struktur konsep, dan mencari hubungan antara konsep dan strukturnya.

Berdasarkan teori Jean Piaget anak pada usia 7-11 tahun merupakan tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai menyesuaikan diri dengan realistik konkret dan sudah berkembang rasa ingin tahunya. Cara berpikir anak yang masih bersifat konkret menyebabkan mereka belum mampu menangkap yang abstrak atau melakukan abstraksi tentang sesuatu yang konkret. Sehingga peserta didik perlu meningkatkan keterampilan mengamati untuk memperoleh informasi yang lebih baik dalam suatu proses pembelajaran khususnya matematika di sekolah dasar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan mampu mempermudah peserta didik memahami suatu materi yang abstrak. Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Nantinya dalam penggunaan media pembelajaran sebaiknya menggunakan benda yang paling mendekati wujud nyata dari suatu materi pelajaran.

Dalam sebuah proses untuk belajar mengajar, peran suatu media sangatlah penting. Pada saat kegiatan belajar materi atau bahan ajar yang tersampaikan tidak

kelas akan terbantu oleh sebuah alat peraga. Bahan ajar atau materi yang sangat rumit bisa disederhanakan dengan menggunakan bantuan sebuah media. Dengan demikian, media dapat membantu guru ketika kesulitan menjelaskan materi melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Kehadiran media dapat mengkonkritkan bahan ajar yang semula abstrak. Oleh karena itu, siswa lebih memahami sebuah bahan ajar atau materi dengan menggunakan alat peraga.

Pop-up book adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur dua dimensi dan tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halaman dibuka. *Pop-up book* sekilas hampir sama dengan origami, dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. *Pop-up book* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak lebih berbeda dari sisi perspektif atau dimensinya.

Salah satu jenis media pembelajaran yang bisa membuat peserta didik tertarik, tidak bosan, dan membantu peserta didik saat proses pembelajaran yaitu media *Pop-up book*. *Pop-up book* sangat mengagumkan jika digunakan pada kegiatan pembelajaran berbentuk media visual. Media visual *Pop-up book* dapat memberi visualisasi cerita yang sangat menarik, karena gambar yang disajikan dapat bergerak pada setiap bagian yang dibuka maupun digeser, serta tampilannya yang berbentuk dua dan tiga dimensi.

Menurut Djuanda (2011:2) *Pop-up book* memiliki kelebihan antara lain: a) Memberikan sebuah cerita yang menarik dimulai dari adanya tampilan yang berdimensi yaitu pada gambar dan ketika halaman buku dibuka bagian tertentu nantinya bisa bergeser. b) Memberikan sebuah kejutan yang dapat mengundang

ketakjuban ketika halaman buku *pop-up book* dibuka yang nantinya pembaca akan menanti kejutan pada halaman berikutnya. c) Kesan yang disampaikan dalam sebuah cerita semakin kuat. d) Tampilan yang mempunyai dimensi membuat cerita seperti nyata dengan ditambahkan kejutan yang ada pada halaman berikutnya. Dari pendapat yang sudah dijelaskan bisa disimpulkan bahwa media *pop-up book* termasuk jenis media 3D yang mampu memberikan efek menarik, karena setiap halamannya dibuka akan menampilkan sebuah gambar yang timbul dan materi yang terdapat di *pop-up book* bisa disesuaikan dengan materi ajar yang ingin disampaikan. Oleh karena itu peran media tersebut tepat untuk diterapkan pada siswa saat pembelajaran, karena dapat menarik siswa untuk belajar dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media *pop-up book* bisa diujicobakan pada seluruh mata pelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Media *pop-up book* yang digunakan dalam pembelajaran matematika bisa membantu peserta didik untuk memahami materi bangun datar yaitu rumus keliling dan luas bangun datar. Setiap bangun datar memiliki rumus yang berbeda, maka dari itu peserta didik harus memahami rumus keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga dengan menggunakan media *pop-up book* setelah itu peserta didik dengan mudah mengerjakan soal.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV SDN 107828 Aras Panjang yaitu Ibu Yuli Maya Sari Sitorus, S.Pd diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika peserta didik pada materi keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga masih banyak belum melampaui

kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berikut perolehan hasil belajar matematika pada materi keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.

Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Matematika Kelas IV

No.	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
1.	> 70	10	35%	Tuntas
2.	< 70	16	65%	Belum tuntas
Jumlah peserta didik:		26		

(Sumber: SDN 107828 Aras Panjang)

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, menunjukkan bahwa nilai hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 107828 Aras Panjang pada materi keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga yang melampaui KKM sebanyak 10 peserta didik atau sekitar 35% dan yang belum melampaui KKM sebanyak 16 peserta didik atau sekitar 65% dari total keseluruhan 26 peserta didik. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa lebih banyak nilai peserta didik yang belum tuntas atau belum melampaui KKM dibandingkan dengan nilai peserta didik yang sudah tuntas pada mata pelajaran matematika. Setelah melaksanakan observasi di kelas IV SDN 107828 Aras Panjang, ditemukan penyebab banyaknya siswa yang belum melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70 karena proses pembelajaran matematika belum menggunakan media pembelajaran, siswa terlihat bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena proses pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 107828 Aras Panjang 2021/2022”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 107828 Aras Panjang pada materi bangun datar masih banyak yang belum melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM).
2. Proses pembelajaran matematika belum menggunakan media pembelajaran.
3. Siswa terlihat bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena proses pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah ini dibatasi agar penulis tidak menyimpang dari judul penelitian yang telah ditetapkan, maka peneliti membatasi ruang lingkup masalah yang diteliti yaitu, hanya fokus pada pembuatan media *pop-up book* pada materi keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga yang dilakukan di kelas IV SDN 107828 Aras Panjang 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *pop-up book* untuk hasil pembelajaran pada materi Bangun Datar di kelas IV SDN 107828 Aras Panjang?

2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran *pop-up book* untuk hasil pembelajaran pada materi Bangun Datar di kelas IV SDN 107828 Aras Panjang?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *pop-up book* untuk hasil pembelajaran pada materi Bangun Datar di kelas IV SDN 107828 Aras Panjang?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran *pop-up book* untuk hasil pembelajaran pada materi Bangun Datar di kelas IV SDN 107828 Aras Panjang.
2. Mengetahui ke praktikalitas media pembelajaran *pop-up book* untuk hasil pembelajaran pada materi Bangun Datar di kelas IV SDN 107828 Aras Panjang.
3. Mengetahui efektivitas siswa dengan media pembelajaran *pop-up book* untuk hasil pembelajaran pada materi Bangun Datar di kelas IV SDN 107828 Aras Panjang.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkaitan dengan penelitian. Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan media pembelajaran *pop-up book* pada materi bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 107828 Aras Panjang dan menambah kreatifitas dan inovasi media

pembelajaran dalam proses pembelajaran, sebagai acuan pengembangan media pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi dalam pembelajaran di kelas serta dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru yang menjadikan siswa lebih tertarik belajar matematika pada materi bangun datar karena adanya gambar yang menarik dan mudah dipahami dan akan berdampak baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

2. Bagi Guru

Sebagai acuan dan masukan serta informasi bagi guru dalam melakukan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* pada Materi Bangun Datar di kelas IV SD.