

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap fase kehidupan manusia tidak lepas dari dunia pendidikan. Dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh Pendidikan. Upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional yaitu dengan melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien di setiap jenjang Pendidikan. Pembelajaran merupakan kegiatan utama yang dilakukan pada lingkungan sekolah dimana guru yang mengajar dengan siswa yang belajar diharapkan mengerjakan dan mencapai profit tertentu. Artinya, ada hal yang benar-benar perlu diperhatikan seperti pengetahuan, sikap, serta keterampilan dalam pembelajaran. Menurut Slameto pembelajaran adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Pembelajaran pada dasarnya menyangkut adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran efektif juga perlu didukung oleh kondisi siswa yang baik, fasilitas dan lingkungan yang mendukung, serta kegiatan belajar yang tepat. Untuk menciptakan suasana belajar yang baik, diperlukan peran guru. Pendidik harus mampu memaksimalkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan, sebagaimana dalam manajemen kelas. Setidaknya guru harus memahami karakteristik siswa, teori belajar, desain pembelajaran, penyajian

bahan ajar, keterampilan penggunaan media pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar siswa.

Kemudian, efektivitas pembelajaran juga berhubungan dengan kemampuan menggunakan media pembelajaran yang mendorong persiapan dan pelaksanaan tugas sebagai pendidik. Dalam hal ini, tentu saja guru mengharapkan proses dan hasil belajar siswa dapat tercapai dengan maksimal. Untuk itu, guru perlu memperhatikan bagaimana media pembelajaran yang memiliki peran penting ini.

Pembelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) salah satunya yaitu Matematika. Hamzah mengikuti Romberg mengungkapkan bahwa matematika diajarkan di sekolah dalam rangka memenuhi kebutuhan jangka panjang bagi siswa dan masyarakat. Pandangan yang lebih spesifik dikemukakan oleh Stanic yang dikutip dari Hamzah (2016) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Selain itu, peningkatan sikap kreativitas dan kritis juga dapat dilatih melalui pembelajaran matematika yang sistematis dan sesuai dengan pola-pola pembelajarannya.

Menurut Kemendikbud 2013 tujuan pembelajaran Matematika yaitu: (1) meningkatkan kemampuan intelektual, khususnya kemampuan tingkat tinggi siswa, (2) membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, (3) memperoleh hasil belajar yang tinggi, (4) melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis karya ilmiah, dan (5) mengembangkan karakter siswa.

Tujuan pembelajaran matematika tingkat SD/MI adalah agar siswa mengenal angka-angka sederhana, operasi hitung sederhana, pengukuran, dan bidang. Selain itu, pelajaran matematika ini juga akan bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, juga kemampuan untuk bekerja sama. Pemberian tugas dalam matematika ini juga sangat diperlukan untuk mengendalikan dan mencipta teknologi di masa yang akan datang. Karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dilandasi oleh perkembangan matematika dibidang teori bilangan, aljabar, peluang, analisis dan matematika diskrit.

Soedjadi (2011, h.12) menyebutkan bahwa keabstrakan matematika karena objek dasarnya abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi dan prinsip, ciri keabstrakan matematika beserta ciri lainnya yang tidak sederhana dan pada akhirnya menyebabkan matematika tidak mudah untuk dipelajari dan pada akhirnya banyak siswa yang kurang tertarik terhadap matematika (menjadi momok yang menyeramkan). Dengan kondisi tersebut, dibutuhkan sebuah “jembatan” untuk membantu menghilangkan ketakutan siswa terhadap pelajaran matematika ini. Matematika, dengan segala keunikannya, tidak dapat dijelaskan hanya secara teoritis seperti yang ditulis di buku atau di papan tulis. Atau hanya dengan mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal sesuai dengan contoh yang diberikan. Namun demikian, hal ini sering terjadi di sekolah.

Hamalik (2015, h. 17) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

mengirimkan pesan atau informasi guru ke siswa. Untuk itu, semua pendidik harus mampu mengaplikasikan alat atau media pembelajaran dengan keluaran dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran Matematika terdiri dari berbagai macam. Salah satunya adalah Media *Pop-up Book*. Media ini yaitu berisi potongan-potongan kertas yang muncul atau bergerak ketika dibuka dan sepenuhnya dilipat ketika buku ditutup, serta tampilan yang berbentuk dua atau tiga dimensi (Ahmadi, Fakhrudin, Trimurtini & Khasanah, 2017). Juga yang dijelaskan Djuanda (2011, h.1) “*Pop-up Book* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang bergerak ketika halamannya dibuka.”

Adapun kegunaan media *Pop-up Book* menurut Blumel & Taylor (2014, h.23) yaitu: (1) Untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca; (2) Dapat berguna untuk berfikir kritis dan mengembangkan kreatifitas; (3) Dapat menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik dan untuk memunculkan keinginan serta dorongan membaca. *Pop-up Book* ini lebih memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan buku biasa, karena memuat informasi yang disertai gambar dan memiliki kemudahan yang memungkinkan penggunaanya mendapat informasi tersebut dengan mudah.

Setelah melakukan observasi dan menyebarkan angket kepada siswa Kelas IV SD Negeri 121309 Gurilla Pematangsiantar pada tanggal 11 Oktober 2022, peneliti menyimpulkan hasil angket yang diisi oleh siswa bahwa Pembelajaran Matematika di sekolah tersebut masih cenderung hanya menggunakan media

pembelajaran yang sederhana seperti potongan gambar tertentu, guru menggambarkan langsung di papan tulis, atau hanya menggunakan benda yang ada disekitar siswa saja. Dan penggunaan media ini juga hanya dilakukan beberapa kali. Tidak jarang, guru dan siswa belajar hanya menggunakan buku atau video pembelajaran yang ada.

Hal ini pastinya mempengaruhi semangat dan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi itu juga terlihat dari hasil belajar Matematika siswa Kelas IV SD Negeri 121309 Gurilla Pematangsiantar materi Bangun Ruang, dimana hasil belajar siswa belum mencapai KKM. Nilai rata-rata siswa hanya mencapai 72,10 sementara KKM Matematika yaitu 75,00.

Dengan kondisi tersebut, dibutuhkan cara yang dapat membantu pembelajaran agar siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Matematika. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat konkrit atau semi konkrit. Contoh dari media pembelajaran semi konkrit yaitu *pop-up book* dan *flipbook*. *Pop-up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak dan memunculkan unsur dua atau tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak Ketika halaman nya dibuka. Sedangkan *Flipbook* adalah sebuah buku dengan serangkaian gambar yang beragam dari satu laman ke laman berikutnya, yang saat laman-laman tersebut dibolak-balik secara cepat, gambar-gambar tersebut tampak teranimasi oleh gerakan tersimulasi atau beberapa gerak lainnya. Dimana *flipbook* ini lebih sering digunakan secara digital. Dari perbedaan kedua media pembelajaran tersebut, peneliti lebih tertarik

menggunakan media pembelajaran *pop-up book* karena lebih sesuai untuk materi bangun ruang dan akan digunakan secara offline.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi bangun ruang dengan cara konkrit atau semi-konkrit sehingga membantu siswa memahami apa yang dijelaskan guru. Sehingga disini peneliti tertarik meneliti tentang **“Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 121309 Gurilla Pematangsiantar.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Perhatian dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika masih kurang.
2. Masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar Matematika.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang merangsang daya pikir siswa yang masih bersifat konkrit atau semi konkrit.
4. Rendahnya hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 121309 Gurilla Pematangsiantar.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang sudah disebutkan di atas dengan memfokuskan penelitian pada Pengembangan Media *Pop-Up Book* pada materi Matematika Bangun Ruang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran *Pop-up Book* pada pembelajaran matematika materi Bangun Ruang di Kelas IV SD 121309 Gurilla Pematangsiantar ?
2. Bagaimana tingkat praktikalitas media pembelajaran *Pop-up Book* pada pembelajaran matematika materi Bangun Ruang di Kelas IV SD 121309 Gurilla Pematangsiantar ?
3. Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran *Pop-up Book* pada pembelajaran matematika materi Bangun Ruang di Kelas IV SD 121309 Gurilla Pematangsiantar ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian yang ingin dicapai yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan tingkat validitas media pembelajaran *Pop-up Book* pada pembelajaran matematika materi Bangun Ruang di Kelas IV SD 121309 Gurilla Pematangsiantar.

2. Untuk mendeskripsikan tingkat praktikalitas media pembelajaran *Pop-up Book* pada pembelajaran matematika materi Bangun Ruang di Kelas IV SD 121309 Gurilla Pematangsiantar.
3. Untuk mendeskripsikan tingkat efektivitas media pembelajaran *Pop-up Book* pada pembelajaran matematika materi Bangun Ruang di Kelas IV SD 121309 Gurilla Pematangsiantar.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Penggunaan media mendorong siswa menjadi lebih tertarik dan semangat dalam belajar Matematika pada materi Bangun Ruang karena media berisi gambar yang menarik dan mudah dipahami.

2. Bagi Guru

Membantu guru menyampaikan materi ajar terutama tentang Bangun Ruang secara sistematis, efektif, dan efisien dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Sekolah

Mendorong sekolah untuk meningkatkan fasilitas pembelajaran, terutama menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.siswa.

4. Bagi Peneliti

Meningkatkan kemampuan untuk membuat *pop-up book* sebagai media pembelajaran pada materi Bangun Ruang dan berfungsi sebagai referensi bagi peneliti yang akan menjadi guru di masa depan.