

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu ujung tombak pembangunan bangsa, anggapan tersebut dikarenakan pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas dan potensi seseorang, dengan meningkatnya potensi dan kualitas seseorang sehingga terciptanya sumber daya manusia yang unggul dalam berbagai bidang. Seperti halnya yang telah dijelaskan pada Undang-undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan memiliki fungsi untuk membentuk peradaban bangsa yang bermartabat serta mengembangkan kemampuan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, dijelaskan juga bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berakhlak mulia, berilmu, cakap, mandiri, kreatif, dan menjadi warga Negara yang berdemokratis serta bertanggungjawab.

Menurut Edgar Dalle dalam Neolaka & Grace (2017:11), pendidikan merupakan usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup di masa yang akan datang melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung disekolah maupun diluar sekolah. Proses pendidikan tentunya memiliki keterkaitan erat dengan proses pembelajaran, dalam hal ini terdapat keterkaitan antara pendidik dan peserta didik. Dua hal tersebut memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi satu sama lain. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar terlaksananya proses pendidikan yang berupa nilai-nilai, pengetahuan dan informasi, serta keterampilan untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan yakni matematika.

Matematika merupakan merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi matematika saja, akan tetapi

matematika menuntut peserta didik agar berpikir analisis, sistematis, dan logis serta mengembangkan kemampuan matematis yang mencakup pemahaman konseptual, pengetahuan prosedural dan pemecahan masalah. Dengan demikian matematika perlu diajarkan sejak jejang sekolah dasar atau sebelumnya. Banyak materi yang harus diajarkan oleh peserta didik pada mata pelajaran matematika, salah satunya adalah materi bangun ruang.

Bangun ruang merupakan bagian dari geometri. Menurut Guyen dan Kosa dalam Rahmat, Suhito, & Sutarto (2016:162) menyatakan bahwa bidang ilmu yang mempelajari tentang bidang dan ruang disebut geometri. Sedangkan bangun ruang sendiri merupakan suatu bangun geometri yang memiliki ruang atau volume dengan batas-batas berbentuk bidang datar atau bidang lengkung. Bangun ruang juga dapat disebut sebagai bangun yang memiliki tiga dimensi.

Banyak hal yang harus dipahami oleh peserta didik dalam materi bangun ruang, misalnya sifat-sifat bangun ruang dan jaring-jaring bangun ruang. Berhubungan dengan hal ini, pendidik dituntut untuk mengajarkan materi bangun ruang secara jelas dan memiliki inovasi dalam mengajar seperti penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar di kelas berguna untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

Jika dihubungkan dengan materi bangun ruang, terkadang dalam proses pembelajaran atau penyampaian materi mengenai bangun ruang sering kali hanya disajikan melalui gambar yang dijelaskan dan tidak menggunakan atau memaksimalkan media pembelajaran, sehingga peserta didik hanya dapat berimajinasi mengenai materi yang disampaikan, khususnya pada materi sifat-sifat dan jaring-jaring bangun ruang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 5 di SD Muhammadiyah 1 Balongpanggung, peneliti mendapatkan informasi bahwa dalam setiap kali proses pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran, khususnya pada saat proses pembelajaran matematika karena

matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang mempelajari tentang cara berhitung dan pemahaman konsep, sehingga guru lebih sering menggunakan metode ceramah ketika proses pembelajaran matematika berlangsung. Sedangkan menurut guru kelas penggunaan metode ceramah kurang diperhatikan oleh peserta didik karena karakteristik peserta didik dikelas tersebut cenderung aktif apabila melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran.

Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi dalam kelas tersebut. Berdasarkan hasil observasi dalam kelas, peneliti dapat melihat dan menyimpulkan bahwa pada saat proses pembelajaran matematika peserta didik mudah jenuh dan cenderung pasif karena guru lebih sering menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah. Melalui observasi tersebut guru juga mempertegas bahwa kemampuan matematis di kelas tersebut memang sedikit kurang dari pada kelas yang lain. Dengan melihat karakteristik peserta didik tersebut, guru menyarankan agar peneliti melakukan penelitian atau pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang mampu menghidupkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika.

Adanya media dalam proses pembelajaran dapat dijadikan alat oleh guru sebagai sarana untuk menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik, sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Sanaky dalam Suryani, Setiawan, & Putria (2018:10) yang menyatakan bahwa adanya media pembelajaran dapat membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama pada materi pelajaran yang abstrak. Penggunaan media pembelajaran akan optimal jika didukung oleh ketepatan pemilihan media yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga dapat mendukung berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media *Pop Up Book* dipilih peneliti karena pop up memiliki beberapa kelebihan antara lain praktis saat digunakan dan mudah untuk

dibawa serta dapat menambah antusiasme peserta didik saat menggunakan media tersebut. Hal ini yang mendasari peneliti memilih media Pop up karena peneliti ingin menampilkan sebuah media yang dapat menunjukkan bentuk bangun ruang, jaring-jaring, serta penjelasan mengenai sifat-sifat bangun ruang tersebut dalam bentuk sebuah buku teks bergambar tanpa menghilangkan unsur dimensi dari bangun ruang itu sendiri. Sehingga media *Pop Up Book* bangun ruang yang dibuat dapat menjadi media yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, sekaligus dapat menjadi suplemen tambahan untuk peserta didik dalam mempelajari sifat dan jaring-jaring bangun ruang.

Sebelum menentukan *Pop up* sebagai media pembelajaran, peneliti mencari penelitian terdahulu mengenai media buku *Pop up*. Hal ini bertujuan untuk menambah referensi bagi peneliti ketika sebelum melakukan penelitian. Terdapat penelitian terdahulu yang digunakan sebagai rujukan penelitian ini, yakni penelitian yang dilakukan oleh Aprilia & Supriadi (2019) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Kotak Pop Up untuk Anak Autisme* dan penelitian yang dilakukan oleh Umam, Bakhtiar, & Iskandar (2019) dengan judul *Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan*.

Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia & Supriadi (2019) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Kotak Pop-Up untuk Anak Autisme*. Hasil validasi dari ahli media adalah 2,67 dengan kriteria cukup valid dan hasil keefektivitasan dari post test meningkat dan memiliki persentase sebesar 66,7%. Akan tetapi, media ini terbatas pada materi metode simpleks saja dan pengembangan media ini hanya fokus pada anak berkebutuhan khusus saja, sehingga tidak dapat digunakan untuk jenjang sekolah umum.

Penelitian yang dilakukan oleh Umam, Bakhtiar, & Iskandar (2019) dengan judul *Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Pop Up Book* bahasa Indonesia berbasis budaya Slempitan sangat layak digunakan

sebagai media pembelajaran dengan persentase 90 % untuk hasil validasi penyajian yang dikategorikan sangat layak dan memperoleh persentase 90,9 % untuk hasil validasi kegrafikan yang masuk dalam kategori sangat baik. Akan tetapi, berdasarkan hasil validasi media terdapat beberapa saran dari validator yang menyatakan bahwa penjelasan gambar yang ada pada media pembelajaran terlalu panjang. Selain itu, terdapat beberapa cerita yang tanda bacanya kurang jelas.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas, serta melihat kekurangan-kekurangan dari penelitian terdahulu di atas, maka peneliti mengembangkan media *pop-up book* untuk materi bangun ruang. Pengembangan media ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami bangun ruang. Oleh karena itu, Peneliti mengambil penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dengan harapan dalam melalui media ini dapat menarik minat peserta didik dan memicu keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan pada bagian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media *Pop Up Book* bangun ruang untuk siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kevalidan media *Pop Up Book* bangun ruang yang dikembangkan peneliti untuk siswa kelas V sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media *Pop Up Book* bangun ruang untuk siswa kelas V sekolah dasar.

2. Untuk mengetahui kevalidan media *Pop Up Book* bangun ruang yang dikembangkan untuk siswa kelas V sekolah dasar

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Peserta didik

Memberikan suasana baru dalam pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang, sehingga dengan penggunaan media *Pop Up Book* dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

2. Guru

Memberikan inovasi baru serta alternatif mengenai penggunaan media pembelajaran di kelas V pada materi bangun ruang, sehingga dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi bangun ruang.

3. Peneliti

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu mejadi referensi bagi peneliti untuk penelitian selanjutnya.

4. Keilmuan Matematika

Mengembangkan cara menyampaikan atau menyajikan pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang dengan menggunakan media pembelajaran.

E. Batasan Masalah

Batasan-batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Balongpanggang Kecamatan Balongpanggang Kabupaten Gresik pada kelas V dengan jumlah 12 peserta didik
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pada :
 - a. Kompetensi Inti (KI)
 - 1) Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dan cinta tanah air dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru.
 - 3) Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu serta kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
 - 4) Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
- b. Kompetensi Dasar (KD)
 - 3.6 Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana.
 - c. Mata pelajaran Matematika
 - d. Materi pembelajaran sifat-sifat dan jaring-jaring bangun ruang
3. Pengembangan media pembelajaran menggunakan media *Pop Up Book* bangun ruang.
 4. Pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* bangun ruang memuat beberapa bangun ruang, antara lain : kubus, balok, prisma segitiga, limas segitiga, dan kerucut.
 5. Media pembelajaran dikembangkan pada ranah :
 - a. Kognitif : Menyebutkan sifat-sifat dan menemukan jaring-jaring bangun ruang
 - b. Afektif : Menunjukkan keaktifan dengan menjawab setiap pertanyaan dalam proses pembelajaran
 - c. Psikomotorik : Menunjukkan sifat dan jaring-jaring setiap bangun ruang

6. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diukur dari segi kevalidan media saja.
7. Media pembelajaran dalam penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan metode 4-D yakni : *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada penelitian ini hanya dilakukan tiga tahap, yakni : *define*, *design*, dan *develop*. Akan tetapi pada tahap *develop* peneliti hanya melakukan dua tindakan yaitu validasi dan revisi media pembelajaran yang dikembangkan.

