

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak hal yang dapat ditemui dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari.. Mulai dari fenomena, pengetahuan baru, kegiatan sehari-hari, benda di sekitar, dan lain sebagainya. Tentunya dalam aktivitas masyarakat tidak lepas dari matematika. Matematika selalu diterapkan dalam kehidupan masyarakat. Saat berbelanja ke pasar, dapat ditemui penjumlahan dan pengurangan. Saat akan membangun rumah, tukang dan mandor selalu membuat perhitungan terlebih dahulu sebelum memulai membangun sebuah rumah atau bangunan yang lain.

Matematika penting dan berguna untuk dipelajari bagi siswa. sebab matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Matematika juga bermanfaat bagi siswa yaitu berguna untuk kepentingan hidup pada lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya, dan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang kemudian. Adanya pengenalan bangun ruang seperti balok dan kubus pada pelajaran matematika juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kubus dan balok merupakan materi penting yang harus dipelajari dan dipahami oleh peserta didik. Dengan memahami materi kubus dan balok diharapkan peserta didik mampu menggunakan konsep tersebut untuk mempelajari selanjutnya, misalnya untuk mempelajari luas serta volume kubus dan balok yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. ¹

¹ http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/3451/2/63511019%20_Bab*201.pdf (diakses pada 30 Maret 2022 pada pukul 18.38 WIB)

Pembelajaran kubus dan balok yang baik yaitu pembelajaran yang diberikan peserta didik aktif dalam menemukan konsep baik secara individu maupun kelompok. Karena dengan peserta didik menemukan konsep sendiri maka mereka lebih memahami konsep sehingga mampu memecahkan masalah yang berhubungan dengan kubus dan balok. Kubus dan balok tidak hanya sebagai materi yang terdapat pada mata pelajaran matematika, melainkan juga materi tersebut telah terintegrasi ke dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga penting adanya untuk siswa mempelajari materi tersebut sedari dini. Terkadang saat pembelajaran berlangsung, masih dapat ditemui beberapa kesulitan untuk memahami materi kubus dan balok. Hal tersebut menjadi tantangan bagi guru bagaimana cara menjelaskan materi kubus dan balok agar siswa dapat menerima dan memahaminya dengan baik dan benar. Dalam hal ini guru harus bisa menyesuaikan media dan metode apa yang bisa digunakan sesuai dengan materi tersebut. Selain itu, penjelasan guru juga masih terlihat kurang bergairah saat menuturkannya secara verbal. Hal tersebut dapat terjadi karena jam mengajar guru yang telah cukup lama, sehingga dapat menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mendengarkan penjelasan guru.²

Beberapa siswa juga terlihat kurang antusias untuk mengikuti dan memahami materi pembelajaran yang dipaparkan oleh guru. Terlebih lagi pembelajaran pasca pandemi yang membuat pemahaman siswa menjadi kurang dikarenakan lamanya mereka vakum dari pembelajaran tatap muka. Hal tersebut berakibat pada kurangnya gambaran yang dimiliki anak-anak

² Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), hlm. 12

untuk membentuk suatu gambaran pada pikirannya tentang bentuk-bentuk kubus, balok, dan sebagainya. Untuk memperbaiki hal tersebut dan menunjang pembelajaran di kelas dengan baik perlunya penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Permasalahan yang sama juga ditemui di MIN 14 Blitar, siswa kelas V yang menempuh pelajaran matematika materi volume kubus dan balok sulit untuk berkonsentrasi terhadap pelajaran. Materi volume kubus dan balok memerlukan konsentrasi tinggi karena siswa perlu membuat gambaran tentang bentuk yang diterangkan oleh guru tentang bentuk kubus dan balok. Konsentrasi yang kurang pada siswa membuat pemahaman tentang materi tersebut menjadi kurang dan berakibat pada hasil belajar siswa. Pada saat seperti inilah peran media sangat diperlukan untuk menunjang konsentrasi siswa juga untuk memberi bantuan pada siswa agar dapat membuat gambaran tentang kubus dan balok. Media juga dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan informasi kepada siswa agar lebih maksimal.

Pemilihan media pembelajaran berperan penting sebagai wadah komunikasi dari guru kepada siswa. Media merupakan sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Dalam penggunaannya, media harus sesuai dengan karakteristik materi yang akan diajarkan, sehingga dengan adanya media mampu membantu

mempercepat belajar dengan hasil yang lebih baik.³ Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di seluruh kegiatan pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran merupakan suatu media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan, dan kompetensi. Terdapat banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media tersebut.⁴

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis dan fungsi khususnya di era digital seperti sekarang. Seluruh jenis media berguna untuk menunjang dan menjadi mediator dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang hingga saat ini masih digunakan oleh pendidik ialah media buku. Media buku juga mengikuti perkembangan zaman. Buku yang dulunya hanya berupa tulisan-tulisan penting saja, sekarang telah mengalami banyak perkembangan. Terdapat macam-macam buku seperti *scrap book* dan *pop up book*.

Media yang telah disebutkan diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan konsentrasi siswa dikarenakan media yang tidak membosankan seperti buku ajar yang hanya terdapat tulisan di dalamnya, dengan begitu media dapat meningkatkan pemahaman dan gambaran yang dimiliki oleh siswa tentang materi kubus dan balok. Adanya media diharapkan dapat

³ Yudhi Trisna Atmajaya, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurnal Madika* Vol 03 No.1 Jan-Apr 2017 hlm.

⁴ Muhammad Hasan, Milawati, Darodjat, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021) hlm. 4-5

menambah semangat siswa untuk mempelajari materi saat proses pembelajaran. Terkadang mata pelajaran matematika menjadi momok bagi siswa. Karena siswa beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dimengerti dan dikerjakan. Padahal sebetulnya apabila siswa mau belajar dengan disiplin dan bersungguh-sungguh, mereka dapat memahami isi dari materi pembelajaran. Disiplin belajar yang tinggi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terus menggali materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berusaha mengembangkan media *pop up book* untuk membantu siswa dalam meningkatkan disiplin belajar dan motivasi belajar khususnya pada mata pelajaran matematika di tingkat SD/MI. Judul yang dipilih peneliti adalah “Pengembangan Media Ajar Mata Pelajaran Matematika Berbasis *Pop Up Book* pada MIN 14 Blitar”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Uraian latar belakang yang telah di paparkan, ditemukan permasalahan sebagai berikut :

- a. Pelajaran matematika materi kubus dan balok memerlukan alat bantu untuk peserta didik dalam membuat gambran tentang materi.
- b. Pelajaran matematika yang memerlukan konsentrasi dan perhatian dari siswa agar dapat memahami pembelajaran yang disampaikan.
- c. Media yang dipakai selama ini hanya berupa buku ajar yang cenderung membosankan dan berakibat kurangnya efektivitas pembelajaran.

- d. Pembelajaran pasca pandemi yang memerlukan pembaruan dalam pembelajaran agar siswa semangat kembali dalam mengikuti pembelajaran.

2. Batasan Masalah

Pembahasan yang akan dilakukan agar tetap terarah, peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Masalah pengembangan hanya pada desain pengembangan media ajar mata pelajaran matematika berbasis *pop up book* pada MIN 14 Blitar.
- b. Masalah pengembangan hanya pada langkah-langkah pengembangan media ajar mata pelajaran matematika berbasis *pop up book* pada MIN 14 Blitar
- c. Penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada masalah keefektifan media ajar mata pelajaran matematika berbasis *pop up book* pada MIN 14 Blitar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media ajar mata pelajaran matematika berbasis *pop up book* pada MIN 14 Blitar?
2. Bagaimana langkah-langkah pengembangan produk media ajar mata pelajaran matematika berbasis *pop up book* pada MIN 14 Blitar?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media ajar mata pelajaran matematika berbasis *pop up book* pada MIN 14 Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui desain pengembangan media ajar mata pelajaran matematika berbasis *pop up book* pada MIN 14 Blitar.
2. Mengetahui pengembangan produk media ajar mata pelajaran matematika berbasis *pop up book* pada MIN 14 Blitar.
3. Mengetahui efektivitas pengembangan media ajar mata pelajaran matematika berbasis *pop up book* pada MIN 14 Blitar.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang nantinya diharapkan dapat menjadi alternatif solusi atas masalah yang ada dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah berupa buku ajar dalam bentuk *pop up book* untuk membantu siswa dalam menemukan gambaran tentang materi kubus dan balok. Spesifikasi buku ajar mata pelajaran matematika sebagai berikut:

1. Bentuk Produk

Pop up book didesain berupa buku dengan ukuran A5 dengan font sederhana agar mudah dibaca dan memiliki tiga bagian, yakni pendahuluan, isi dan penutup. Pendahuluan berupa kata pengantar daftar isi, petunjuk penggunaan buku dan unsur pendahuluan yang lainnya. Isi buku akan berupa materi tentang bentuk kubus dan balok, jari-jari kubus dan balok, dan beberapa soal latihan untuk mengevaluasi pemahaman yang dimiliki siswa. Penutup akan berisi daftar pustaka dan biodata penulis.

2. Materi Pembelajaran

Penyusunan produk ini dilakukan dengan melihat kebutuhan siswa yang sebenarnya dituju dan keterampilan dasar yang akan diperoleh siswa dalam pembelajaran. Buku ini berisi KD untuk mata pelajaran matematika semester 2. Tentunya tidak semua yang ada dalam *pop up book* ini berisi semua KD dikarenakan batasan waktu dan muatan-muatan pengajaran harus dipadukan dengan materi lain. peneliti memilih KD yang membutuhkan penggambaran secara nyata.

3. Petunjuk Penggunaan

Pop up book memiliki petunjuk penggunaan yang dijelaskan secara tulisan agar memudahkan siswa dalam menggunakan media ajar ini.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama mengenai pengaruh media *pop up book* terhadap disiplin dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala MIN 14 Blitar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai evaluasi dan kebijakan bagi kepala madrasah dalam menyusun

program pembelajaran khususnya mengenai pengembangan media ajar mata pelajaran matematika berbasis *pop-up book*.

b. Bagi Guru MIN 14 Blitar

Hasil penelitian ini dapat digunakan guru untuk membantu dalam pembelajaran materi kubus dan balok maa peajaran matematika.

c. Bagi Peserta Didik MIN 14 Blitar

Dengan diadakan penelitian ini, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi khususnya pada mata pelajaran matematika.

d. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai upaya memperdalam pengetahuan di bidang pendidikan serta penelitan pengembangan.

e. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti yang melakukan penelitian sejenis diharapkan dapat dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan dan refrensi tentang pengembangan media ajar mata pelajaran matematika berbasis *pop-up book*.

G. Penegasan Istilah

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami judul penelitian “Pengembangan Media Ajar Mata Pelajaran Matematika Berbasis *Pop Up Book* pada MIN 14 Blitar” ini, maka peneliti memandang perlu memberikan penegasan sebagai berikut:

1. Penegasan Secara Konseptual

- a. Pengembangan merupakan sebuah usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.⁵
- b. Media ajar atau media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.⁶
- c. Matematika berasal dari bahasa Yunani yaitu *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan tersebut memiliki asal kata yaitu *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lain yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya adalah belajar (berpikir)⁷
- d. Media *pop-up book* adalah alat peraga tiga dimensi yang dapat menstimulasi imajinasi anak serta menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah anak dalam mengetahui

⁵ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 24.

⁶ Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hlm. 122.

⁷ Nur Rahmah, "Hakikat Pendidikan Matematika" *Jurnal al-Khwarizmi*, Vol. 2, Oktober 2013 hlm. 2

penggambaran bentuk suatu benda, memperkaya perbendaharaan kata serta meningkatkan pemahaman anak.⁸

2. Penegasan Secara Operasional

Pengembangan Media Ajar Mata Pelajaran Matematika Berbasis *Pop Up Book* pada MIN 14 Blitar merupakan upaya peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu media *pop up book* pada mata pelajaran matematika untuk mengetahui efektivitas media terhadap siswa kelas V MIN 14 Blitar.

H. Sistematika Pembahasan

Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, moto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak.

Bagian utama skripsi ini terdiri dari 5 bab, yang berhubungan antara bab 1 dengan bab lain.

Bab I: Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk, kegunaan pengembangan, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II: Landasan teori, yang terdiri dari tinjauan tentang pengembangan media pop-up book, penelitian terdahulu, kerangka berfikir penelitian.

⁸ Rahma Setyaningrum,... hlm. 217

Bab III: Metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV: Hasil pengembangan dan pembahasan yang terdiri dari penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.

Bab V: Penutup yang terdiri dari kajian produk yang telah direvisi saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.