

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai sepuluh hal pokok, yang meliputi (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap manusia dalam kehidupan berhak mendapatkan pendidikan. Pendidikan merupakan tindakan yang dilakukan oleh manusia dalam mengembangkan kemampuan dan kualitas diri melalui proses pembelajaran. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam hal ini, pendidikan memberikan peluang bagi siswa untuk bersaing di dunia global yang semakin ketat, sehingga pendidikan harus mampu menciptakan pribadi siswa menjadi lebih berkualitas. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kebutuhan yang paling mendesak untuk diterapkan terutama dalam menghadapi tantangan di tengah pandemi Covid-19. Sehingga, peningkatan kualitas sumber daya manusia perlu diterapkan sejak dini khususnya pendidikan di

sekolah dasar. Pelaksanaan pendidikan di sekolah dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar membaca, menulis, menghitung, pengetahuan, dan keterampilan yang nantinya dapat diimplementasikan pada kehidupan bermasyarakat. Pelaksanaan pendidikan erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses untuk mengatur dan mengorganisasi lingkungan sekitar siswa, sehingga siswa dapat memotivasi siswa melaksanakan proses belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Dalam kegiatan pembelajaran, mengandung konsep interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan sumber belajar, serta siswa dengan lingkungan sekitar (Faizah, 2020). Oleh karena itu, diperlukan adanya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta sumber belajar yang digunakan siswa dipastikan tidak terbatas, baik dengan lingkungan sekitar maupun media pembelajaran pendukung lainnya agar pembelajaran yang dialami siswa dapat berjalan efektif dan bermakna.

Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yaitu mata pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika adalah ilmu yang berperan penting dalam pembentukan kemampuan matematis siswa dalam penyelesaian suatu permasalahan (Djuhartono, dkk., 2018). Sehingga mata pelajaran matematika ini perlu diajarkan kepada siswa sejak dini. Mata pelajaran matematika yang lebih memfokuskan kepada pemecahan masalah menggunakan cara atau rumus matematika, membuat sebagian siswa tidak menyukai pelajaran matematika.

Sebagian siswa menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami. Sejalan dengan pernyataan tersebut, (Yeni & Almuslim, 2015) mengemukakan bahwa matematika dikatakan ilmu yang sulit untuk dipahami karena bersifat abstrak. Pendapat lain dikemukakan oleh (Laili & Puspasari, 2018) adapun kesulitan yang dialami siswa dari kemampuan koneksi matematika, yaitu siswa kurang memahami konsep matematika yang telah dipelajari, siswa tidak mampu mengaitkan konsep matematika yang baru dipelajari dengan konsep yang sudah siswa pelajari sebelumnya, siswa cepat melupakan konsep matematika yang telah dipelajari, kebiasaan belajar siswa hanya berpatokan pada buku bukan pemahaman konsep, sehingga saat diberikan soal yang berbeda, siswa akan kesulitan menyelesaikannya, menganggap konsep matematika terpisah satu sama lain, kurang menyadari manfaat penguasaan konsep matematika sebagai pendukung kemampuan pada bidang ilmu lainnya, tidak mengimplementasikan pemahaman konsep matematika pada kehidupan sehari-hari. Dengan adanya hal tersebut, menandakan bahwa dalam diperlukannya pendekatan pembelajaran yang tepat bagi siswa dalam penguasaan dan pemahaman konsep matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama salah satu guru kelas V di SDN 9 Pedungan ibu Nihayanti, S.Pd pada tanggal 10 September 2021 diperoleh bahwa sebagian besar hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 9 Pedungan masih rendah terbukti dari nilai UAS semester 1 yang masih kurang dari standar nilai KKM yaitu 70. Terdapat 47,2% siswa kelas V sudah mencapai KKM, sedangkan 52,7% siswa kelas V belum mencapai KKM. Hal tersebut dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi dan cenderung monoton karena hanya menggunakan media video dari *youtube*.

Selain itu sebagian siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman konsep matematika, karena mata pelajaran matematika yang dianggap sulit. Hal tersebut memberikan dampak bagi siswa, yaitu siswa menjadi tidak tertarik dengan pelajaran matematika. Salah satu materi matematika yang dianggap sulit oleh siswa adalah materi volume kubus dan balok. Siswa kerap kali kesulitan menentukan hasil dari perhitungan volume bangun ruang kubus dan bangun ruang balok. Sehingga materi volume kubus dan balok ini perlu ditekankan lagi kepada siswa, agar siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan volume kubus dan balok dalam kehidupan sehari-hari.

Pada masa pandemi covid-19 saat ini, pembelajaran yang diberlakukan yaitu pembelajaran jarak jauh (daring). Hal tersebut mengakibatkan waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangatlah terbatas, sehingga diperlukan adanya keterampilan mengajar yang memadai dari guru, agar materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik. Dalam pembelajaran jarak jauh (daring), guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan matematika, karena biasanya pada pembelajaran tatap muka (luring) guru dapat menerangkan materi yang tidak dipahami siswa secara pribadi. Pada pembelajaran daring guru mengalami kesulitan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diajarkan serta siswa juga menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran. Pada pembelajaran daring guru hanya dapat menyampaikan materi yang dikirimkan melalui *Whatsapp Group* kelas yang berpatokan pada buku pelajaran serta media yang digunakan hanya terbatas video pembelajaran dari *Youtube* saja. Media tersebut dirasa guru kurang tepat dan efektif diberikan kepada siswa, mengingat masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan memahami materi volume kubus dan balok. Oleh karena itu,

diperlukan adanya media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik serta pendekatan pembelajaran yang tepat agar materi volume kubus dan balok dapat dipahami siswa secara lebih optimal.

Adapun alasan perlunya penggunaan media pembelajaran yang tepat bagi siswa sekolah dasar, yaitu siswa sekolah dasar belum bisa berpikir secara abstrak, sehingga diperlukan media untuk mengkonkritkan materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan penggunaan media pembelajaran siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna (Supriyono, 2018). Sejalan dengan pernyataan tersebut (Audie, 2019) mengemukakan bahwa peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran diperoleh dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Hal ini dilakukan agar dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak merasa bosan dengan alur pembelajaran yang monoton. Hal tersebut, membuktikan bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan dan prestasi belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, banyaknya media pembelajaran saat ini sudah dipadupadankan dengan teknologi, contohnya media cerita bergambar. Media cerita bergambar ini memiliki manfaat untuk peningkatan efektivitas dan efisiensi belajar siswa, karena dalam media tersebut disajikan gambar animasi yang dapat menarik perhatian siswa. Penggunaan media cerita bergambar dapat membantu siswa membawa suasana belajar yang lebih nyata (konkret) mengingat siswa sekolah dasar tidak bisa memahami konsep yang abstrak. Penggunaan media cerita bergambar juga dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih variatif, sehingga dapat memotivasi siswa dalam

belajar dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa sekolah dasar, saat ini dituntut untuk bisa menguasai teknologi, salah satunya yaitu melalui *Smartphone*. Sehingga media cerita bergambar ini menjadi salah satu media yang dapat membantu siswa memahami materi volume kubus dan balok dalam belajar di rumah.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat hendaknya disertai dengan pendekatan pembelajaran yang tepat juga. Salah satu pendekatan yang dapat membantu siswa dalam pemecahan masalah matematika mengenai materi volume kubus dan balok yaitu pendekatan *problem solving*. *Problem solving* merupakan pendekatan yang berorientasi pada pemecahan suatu masalah. *Problem solving* memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri, melalui kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan matematika yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Berkaitan dengan pernyataan tersebut (Djuhartono, dkk., 2018) mengemukakan bahwa guru itu penting memberikan siswa kesempatan untuk menyelesaikan masalah matematika. Oleh karena itu penggunaan pendekatan *problem solving* dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan siswa yang menganggap pelajaran matematika itu sulit dipahami, diingat, dan diimplementasikan fakta serta konsepnya. Dengan menerapkan pendekatan *problem solving* siswa diarahkan mampu menyelesaikan permasalahan matematika.

Dari beberapa permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diadakan pengembangan media pembelajaran cerita bergambar dengan menggunakan pendekatan *problem solving* yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan inovatif mengenai

konsep materi volume kubus dan balok agar dapat dipahami oleh siswa, karena penyelesaian masalah dalam pembelajarannya dilakukan langsung oleh siswa. Sehubungan dengan pernyataan diatas, maka dapat diadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Bergambar Berbasis *Problem Solving* pada Materi Volume Kubus dan Balok Muatan Pelajaran Matematika Kelas V SDN 9 Pedungan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dan inovatif.
- 1.2.2 Kegiatan pembelajaran hanya berpatokan pada buku sebagai sumber belajar, sehingga siswa sulit memahami konsep matematika yang bersifat abstrak.
- 1.2.3 Beberapa siswa kelas V masih sulit menentukan volume kubus dan balok.
- 1.2.4 Rendahnya pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan adanya pembatasan masalah agar penelitian ini dapat lebih terfokus, karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran cerita bergambar berbasis *problem solving* pada materi volume kubus dan balok muatan pelajaran matematika kelas V SDN 9 Pedungan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang dijadikan dasar penelitian pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran cerita bergambar berbasis *problem solving* pada materi volume kubus dan balok muatan pelajaran matematika kelas V SDN 9 Pedungan?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran cerita bergambar berbasis *problem solving* pada materi volume kubus dan balok muatan pelajaran matematika kelas V SDN 9 Pedungan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran cerita bergambar berbasis *problem solving* pada materi volume kubus dan balok muatan pelajaran matematika kelas V SDN 9 Pedungan.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran cerita bergambar berbasis *problem solving* pada materi volume kubus dan balok muatan pelajaran matematika kelas V SDN 9 Pedungan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara umum hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat terutama bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan sekolah dasar dalam mengembangkan suatu media pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pengimplementasian teknologi pada media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, terutama pada materi volume kubus dan balok muatan pelajaran matematika kelas V.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian secara praktis dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam pemilihan media pembelajaran, sehingga dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi volume kubus dan balok, serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri secara aktif yang berdampak pada hasil belajarnya.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan referensi peneliti lainnya mengenai pengembangan media pembelajaran cerita bergambar berbasis *problem solving*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- 1.7.1 Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran cerita bergambar ini mengambil materi volume kubus dan balok pada muatan pelajaran matematika untuk kelas V sekolah dasar.
- 1.7.2 Media pembelajaran cerita bergambar yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, serta dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- 1.7.3 Media pembelajaran cerita bergambar yang dikembangkan mudah digunakan karena menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
- 1.7.4 Media pembelajaran cerita bergambar ini dikembangkan menggunakan pendekatan *problem solving*, dimana materi yang disajikan berhubungan dengan penyelesaian masalah volume kubus dan balok yang dialami siswa pada kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Siswa sekolah dasar pada umumnya menginginkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, variatif, dan menarik. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, guru harus mampu memfasilitasi siswa dengan sarana dan prasarana pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam situasi pandemi Covid-19 saat ini, kegiatan pembelajaran yang dilakukan memerlukan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi agar penyampaian materi pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pentingnya pengembangan media pembelajaran cerita bergambar khususnya pada mata pelajaran matematika, dengan muatan materi volume kubus dan balok diharapkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan variatif. Media pembelajaran cerita bergambar yang dipadukan dengan pendekatan *problem solving*, tidak hanya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, namun siswa dapat secara aktif membangun pengetahuannya sendiri secara aktif dan mandiri.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan media pembelajaran cerita bergambar berbasis *problem solving* pada materi volume kubus dan balok mata pelajaran matematika ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran cerita bergambar yang dipadukan dengan pendekatan *problem solving* ini mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam menyelesaikan masalah matematika yang berhubungan dengan materi volume kubus dan balok secara mandiri.
- b. Media pembelajaran cerita bergambar ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, variatif, dan menarik bagi siswa.

- c. Materi pada media pembelajaran cerita bergambar ini telah disesuaikan dengan pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran cerita bergambar ini memiliki keterbatasan, yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran cerita bergambar ini dirancang khusus untuk siswa di kelas V sekolah dasar.
- b. Produk pengembangan ini hanya membahas materi volume kubus dan balok pada mata pelajaran matematika untuk kelas V sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman istilah yang digunakan pada penelitian ini, yang berkaitan dengan penelitian pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif.
- b. Cerita bergambar merupakan media pembelajaran yang memuat gambar yang disertai dengan adanya teks pendek yang digunakan pada kegiatan pembelajaran.
- c. *Problem solving* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah.