

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan dan proses pembelajaran merupakan komponen yang saling terkait. Proses pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam membangun kualitas pendidikan. Semakin bagus kualitas pendidikan maka semakin maju bangsa tersebut (Junaedi, 2019). Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas guru. Hal ini sejalan dengan pernyataan Hariyanto dan Jannah (2020) proses pembelajaran adalah proses interaksi belajar siswa dan mengajar guru. Setiap individu memerlukan proses pembelajaran dalam pencapaian pendidikan. Guru dapat dikatakan berhasil dalam mengajar ketika tujuan pembelajaran telah tercapai, dengan menggunakan model, metode, strategi dan pendekatan yang tepat, guru diharapkan mampu membimbing aktivitas siswa dengan mengembangkan potensi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Hayati 2019). Guru tidak hanya berperan sebagai model bagi siswa yang diajarnya, namun juga sebagai pengelola pembelajaran (Junaedi, 2019). Dalam pembelajaran di sekolah dasar ada beberapa pelajaran yang di takuti dan dianggap

sulit bagi siswa, salah satunya adalah pelajaran matematika. Dimana matematika merupakan ilmu dasar dari bidang ilmu lainnya.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang penting. Karena matematika menjadi dasar dan utama dalam mempelajari ilmu lainnya di setiap jenjang sekolah, tidak terkecuali di sekolah dasar. Pembelajaran matematika adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa dalam suatu bentuk aktivitas yang terorganisir untuk memperoleh, memahami, dan mampu mengomunikasikan informasi yang telah diperoleh sebelumnya (Arianti, Wiarta dan Darsana, 2019). Melalui pembelajaran matematika siswa diharapkan dapat menata nalar, membentuk kepribadian, menanamkan nilai – nilai, memecahkan masalah, dan dapat menyelesaikan tugas tertentu (Novita Sari dan Armanto, 2022).

Namun fakta yang terjadi di lapangan, pembelajaran matematika di Indonesia masih menduduki peringkat yang tergolong rendah pada *Programme for International Student Assessment (PISA)*. Tercatat dari hasil survei PISA pada tahun 2018, Indonesia di bidang matematika memperoleh nilai rata – rata 379 dan berada di urutan ke- 73 dari 80 peserta yang artinya menduduki peringkat ke-7 dari bawah, dengan demikian skor tersebut tidak mencapai skor rata-rata negara *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* dan masih berada di posisi terendah dalam bidang matematika (Kemdikbud, 2019). Dari hal tersebut menunjukkan bahwa pelajar Indonesia memiliki kemampuan matematika yang cukup rendah. Diperlukan strategi untuk mengatasi masalah tersebut. Sekolah, guru, dan pemerintah sebagai bagian penting dari unsur peningkatan

kualitas pendidikan harus melakukan inovasi dan strategi pada pembelajaran di kelas khususnya pada penyampaian materi.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2023 melalui observasi dan wawancara bersama guru wali kelas IV SD Negeri 1 Penatih. Diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada muatan matematika masih rendah, dikarenakan saat proses pembelajaran guru mengalami adanya kesulitan saat menjelaskan materi bangun datar karena dalam matematika bangun datar merupakan konsep abstrak sehingga guru kesulitan untuk memvisualisasikan konsep abstrak tersebut. Guru selama ini hanya menggunakan metode ceramah dan menjelaskan materi yang ada di buku pelajaran matematika tanpa bantuan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan penggunaan media yang belum optimal dalam pembelajaran matematika sehingga capaian tujuan pembelajaran juga menjadi tidak optimal. Akibatnya, terdapat 17 siswa yang nilai ulangan hariannya masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Diperlukan solusi untuk mengatasi hal tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan mampu menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan (Widyaputri dan Agustika, 2021). Dalam proses belajar mengajar guru dituntut untuk melakukan berbagai upaya agar menarik minat siswa dalam belajar agar menjadi menyenangkan.. Tidak hanya metode, guru juga dapat menggunakan media sebagai perantara dalam proses pembelajaran.

Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan memilih media pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh siswa (Supartini 2016). Media pembelajaran adalah segala yang dapat digunakan untuk membantu menumbuhkan dan mendorong motivasi belajar peserta didik sehingga akhirnya dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Putra dan Milenia, 2021). Penggunaan media pembelajaran juga bisa mengembangkan rasa ingin tahu, dan siswa bisa mendapatkan pengalaman dan kondisi yang lebih nyata saat proses pembelajaran dilaksanakan (Moto, 2019). Untuk menumbuhkan dan merangsang minat siswa dalam menemukan konsep dan memecahkan masalah pada pembelajaran matematika, salah satu metode yang dapat digunakan guru adalah dengan menerapkan media kongkret (Prananda, Friska dan Susilawati, 2021). Maka dari itu dibutuhkan suatu pendekatan yang tepat dan dapat digunakan dalam media pembelajaran serta mampu menggambarkan atau menyampaikan pesan dari materi matematika tersebut. Pendekatan yang dinilai sesuai yaitu pendekatan kontekstual. Hal itu dikarenakan pendekatan kontekstual berangkat dari contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Antara & Aditya, 2019; Astika dkk., 2020).

Pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan yang membantu guru dalam menemukan keterkaitan pembelajaran dengan dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Suasaningdyah, 2018; Zakiyah, 2019). Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan pada keterkaitan siswa

dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang hadapi siswa (Astri, Wiarta dan Wulandari, 2022). Pendekatan kontekstual mampu melatih siswa untuk menciptakan suatu situasi belajar dengan menghubungkan konten pembelajaran dengan dunia nyata (Asrizal 2018; Zakiyah 2019).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memandang perlu adanya pengembangan media pembelajaran kongret (nyata) sebagai strategi untuk sarana dalam proses peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada materi bangun datar. Media pembelajaran yang tepat untuk di kembangkan adalah media *Magic Box*. Pemilihan media *Magic Box* memiliki kelebihan dari pada gambar dua dimensi, seperti pengalaman langsung dan mengikut sertakan siswa dalam pembelajaran yang bermakna. peserta didik belajar tidak hanya mendengar, tetapi juga belajar sambil melihat sehingga besar harapan setelah peserta didik belajar menggunakan media *Magic Box* ini dapat lebih memahami dan mudah mengingat materi pembelajaran hingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Magic Box* dengan mengembangkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Magic Box* Berbasis Pendekatan Kontekstual Muatan Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV di SD Negeri 1 Penatih”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu:

- 1.2.1 Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang inovatif dan menarik.

1.2.2 Pembelajaran cenderung menggunakan buku pelajaran matematika sehingga siswa merasa bosan dan jenuh.

1.2.3 Media pembelajaran yang digunakan masih berupa gambar – gambar dan belum dikembangkan ke media magic box.

1.2.4 Masih terdapat 17 siswa yang memiliki nilai ulangan materi bangun datar dibawah KKTP.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dengan menyesuaikan tingkat kesulitan penelitian maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian. Fokus pembatasan masalah ini terdapat didalam produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk *Magic Box* berbasis pendekatan kontekstual. Media pembelajaran berupa kotak yang akan dikembangkan yang berkaitan dengan pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar pada siswa kelas IV sekolah dasar.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1.4.1 Bagaimanakan rancangan bangun media *Magic Box* berbasis pendekatan kontekstual muatan pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV di SD Negeri 1 Penatih?

1.4.2 Bagaimana kelayakan media *Magic Box* berbasis pendekatan kontekstual muatan pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV di SD Negeri 1 Penatih?

1.4.3 Bagaimana efektifitas produk media *Magic Box* berbasis pendekatan kontekstual muatan pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV di SD Negeri 1 Penatih?

## 1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Untuk mengetahui rancangan bangun media *Magic Box* berbasis pendekatan kontekstual muatan pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV di SD Negeri 1 Penatih.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan *Magic Box* berbasis pendekatan kontekstual muatan pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV di SD Negeri 1 Penatih.

1.5.3 Untuk mengetahui efektifitas media *Magic Box* berbasis pendekatan kontekstual muatan pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV di SD Negeri 1 Penatih.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berupa *Magic Box* ini dapat memperoleh manfaat:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini mampu berkontribusi dan menambah wawasan keilmuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak, diantaranya sebagai berikut:

#### a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dan mampu mempermudah untuk memahami materi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Diharapkan juga melalui penelitian ini dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan memberikan alternatif pemilihan media untuk mengembangkan bahan ajar yang cocok dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi Kepala sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam merancang media pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan, serta dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *Magic Box*.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini menghasilkan dan mengembangkan sebuah produk berupa Media *Magic Box* Berbasis pendekatan Kontekstual Muatan Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV di SD Negeri 1 Penatih. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut :

- 1.7.1 Media *Magic Box* yang di kembangkan peneliti dikemas dalam bentuk kotak yang berbentuk kubus dan di tutupnya berisikan cover yang di desain dengan aplikasi canva dan berbahan kertas manila.
- 1.7.2 Bahan dasar yang digunakan untuk membuat media *Magic Box* adalah kardus yang berbentuk kubus berukuran besar dan kertas manila.
- 1.7.3 Kemudian di dalamnya berisi petunjuk umum, capaian pembelajaran, materi mengenai bangun datar, gambar – gambar dan quiz yang bisa di jawab langsung di media.
- 1.7.4 Terdapat *scan barcode* dalam media pembelajaran ini, sehingga bisa mempermudah akses peserta didik untuk belajar dari mana saja sebagai penunjang pembelajaran.

## **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan sebuah media pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang di ajarkan, juga agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Penatih, dinyatakan bahwa guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan menjelaskan materi yang ada di buku pelajaran matematika tanpa bantuan media pembelajaran. Sehingga siswa siswa bosan dan jenuh ketika mengikuti pembelajaran dan ketika siswa tidak mengerti mereka cenderung takut untuk bertanya.

Untuk itu diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran sebagai salah satu solusi untuk menjadikan kegiatan belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan terarah. Dengan adanya media *Magic Box* diharapkan mampu membantu guru

dan siswa dapat lebih memahami dan mudah mengingat materi pembelajaran hingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat asumsi dan keterbatasan pengembangan, sebagai berikut:

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a Media *Magic Box* ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada muatan pelajaran matematika agar menumbuhkan daya tarik dan mendorong motivasi belajar peserta didik.
- b Media *Magic Box* ini diharap dapat membantu siswa pada saat proses pembelajaran karena ketika box dibuka di dalamnya terdapat materi, dan contoh gambar.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a Media *Magic Box* ini di desain dan di kembangkan hanya untuk muatan pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar, sehingga media pembelajaran hasil pengembangan tidak di peruntukan untuk muatan pelajaran dan jenjang kelas lainnya.
- b Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah media kongkret yang tidak dapat diproduksi secara massal dan terdapat keterbatasan biaya sehingga jumlah penggunaan media *Magic Box* ini terbatas.

## 1.10 Definisi Istilah

Agar menghindari terjadinya salah penafsiran yang berbeda mengenai istilah yang digunakan, maka suatu definisi terkait media pembelajaran yang dikembangkan diantaranya :

1.10.1 Matematika merupakan ilmu dasar dan utama dalam mempelajari ilmu lainnya dan dapat menata nalar, membentuk kepribadian, menanamkan nilai-nilai, memecahkan masalah, dan dapat menyelesaikan tugas tertentu.

1.10.2 Pendekatan Kontekstual merupakan suatu pendekatan yang membantu guru dalam menemukan keterkaitan pembelajaran dengan dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari

1.10.3 Bangun Datar adalah objek geometri dua dimensi yang dibentuk dari beberapa ruas garis.

1.10.4 Media *Magic Box* merupakan suatu media pembelajaran yang berbentuk kotak atau kubus yang didalamnya terdapat sebuah materi dan gambar – gambar yang hanya dapat terlihat ketika kotak tersebut dibuka oleh siswa.