

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Dalam proses pembelajaran, banyak sekali kendala yang dialami selama pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai secara maksimal. Supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, maka guru harus mengatasi kendala-kendala tersebut. Salah satu caranya dengan penggunaan sumber belajar dan media pembelajaran yang tepat.

Hasiru, dkk. (2021 : 60) menyatakan, Bahwa media pembelajaran merupakan wadah atau tempat dari sebuah pesan, pesan yang disampaikan adalah materi dan pesan pembelajaran, serta tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Setiap mata pelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi, ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi ada materi ajar yang sangat sulit sehingga memerlukan alat bantu. Peserta didik juga akan merasa bosan dan kelelahan jika dalam proses belajar mengajar guru dalam memberikan penjelasan tidak fokus pada masalah dan simpang siur.

Dahulu proses belajar mengajar, guru merupakan satu-satunya sumber belajar. Kegiatan pendidikan cenderung berpusat pada guru. Kemudian dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dikenal dengan sistem siber (cyber sistem) dan mampu membuat proses pembelajaran berlangsung secara kontinu tanpa batas ruang dan tanpa batas waktu. Apabila pembelajaran sebelumnya berpusat pada guru, saat ini pembelajaran beralih berpusat pada peserta didik. Guru hanya menjadi salah satu sumber belajar selain internet, lingkungan, buku dan sumber belajar lainnya.

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat sekolah dasar sangat penting. Sebab kehadiran media sangat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep tertentu. Pada usia ini peserta didik masih berfikir konkret dan belum mampu berfikir abstrak, untuk itulah guru seharusnya memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ketidakmampuan guru dalam menjelaskan suatu bahan dapat diwakili oleh peran media, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang telah direncanakan.

Mempertimbangkan pentingnya media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka kita sebagai seorang guru harus bisa menentukan sumber belajar yang tepat, sebab keberadaan media belajar dan sumber pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Daryanto, 2010 : 2). Wittig (dalam Syah, 2003 : 65-66), menyatakan bahwa belajar sebagai *any relatively permanen change in an organism behavioral repertoire that accurs as a result of experience* (belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman).

Pembelajaran merupakan aktivitas dan proses yang sistematis dan sistemik yang terdiri dari beberapa komponen yaitu: guru, kurikulum, anak didik, fasilitas dan administrasi. Masing-masing komponen tidak bersifat terpisah (parsial) atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi saling bergantung, saling melengkapi harus, berjalan secara teratur, dan berkesinambungan. Proses pembelajaran melibatkan berbagai unsur: metode, penggunaan media (cetak, visual/gambar, audio dan multimedia). Untuk itu diperlukan rancangan dan pengelolaan belajar serta penggunaan sumber belajar yang dikembangkan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Belajar bukan lagi semata-mata tentang perubahan dan penemuan, tetapi sudah mencakup kecakapan yang dihasilkan akibat perubahan dan penemuan itu sendiri. Setelah mengalami perubahan dan menemukan sesuatu yang baru, maka akan timbul suatu kecakapan yang memberikan manfaat bagi kehidupan. Setiap situasi pembelajaran setidaknya terdapat unsur dinamika yang harus diperhatikan demi berhasilnya kegiatan belajar mengajar, seperti halnya stimulus belajar, perhatian dan motivasi belajar, respon akan materi yang dipelajari, serta kemampuan peserta didik itu sendiri untuk belajar.

Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dilakukan untuk menciptakan suasana agar peserta didik belajar. Untuk itu, harus dipahami bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Misalnya dalam pelajaran matematika, disamping interaksi peserta didik dengan pendidik, bahan ajar yang memadai juga sangat penting agar peserta didik lebih termotivasi.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting, bisa dikatakan matematika dalam setiap lembaga pendidikan menjadi materi pokok yang tidak bisa lepas bahkan dalam kehidupan sehari-hari tidak bisa dipisahkan dengan matematika. Namun bagi peserta didik pembelajaran matematika terdapat beberapa kendala yaitu berkisar pada karakteristik matematika yang abstrak, masalah bahan ajar, masalah peserta didik atau pendidik. Kendala tersebut melahirkan kegagalan pada peserta didik, hal ini terjadi karena (1) peserta didik tidak dapat menangkap konsep dengan benar, (2) peserta didik tidak dapat menangkap arti dari lambang-lambang, (3) peserta didik tidak dapat memahami asal-usulnya suatu prinsip, (4) peserta didik tidak lancar menggunakan operasi dan prosedur, (5) pengetahuan peserta didik tidak lengkap.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V sekolah dasar (SD) di Gugus Sultan Fatah pada bulan Agustus 2021 diketahui bahwa keterbatasan

media dan sumber belajar pada pembelajaran matematika peserta didik merupakan salah satu masalah dalam menguasai materi matematika terutama pada materi bangun ruang. Kemudian sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran masih monoton, hanya berasal dari buku paket yang ada di sekolah dan LKS yang dimiliki oleh peserta didik

Peneliti tertarik untuk mengembangkan media belajar berbentuk buku saku sebagai media sekaligus bahan ajar di sekolah dengan materi bangun ruang. Alasan peneliti memilih materi tersebut karena peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Kebanyakan peserta didik kurang tertarik karena merasa kesulitan dengan materi bangun ruang akibat peserta didik lebih menekankan pada metode menghafal. Selain itu banyak peserta didik yang kesulitan dalam proses menghafal dan juga membuat peserta didik kurang kreatif.

Minimnya buku ajar atau buku referensi yang dimiliki peserta didik sebagai buku pelengkap pembelajaran, menyebabkan kurangnya wawasan pengetahuan yang dimilikinya sehingga peserta didik kesulitan dalam menemukan konsep dalam materi tersebut. Hal ini berdampak pula pada perolehan nilai hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika masih rendah.

Buku saku digunakan sebagai alat bantu menyampaikan informasi tentang materi pelajaran dan lainnya yang bersifatnya satu arah, sehingga bisa mengembangkan potensi peserta didik menjadi pembelajar mandiri. Buku saku ini diharapkan mampu menjadi alternatif sumber belajar yang menarik minat peserta didik dalam pembelajaran khususnya matematika. Sehingga hasil belajar peserta didik diharapkan meningkat.

Seiring juga dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), maka buku saku yang dibuat menarik dengan beragam data visual yang mengacu tampilan yang dinamis dengan konsep mengikuti kerja otak berupa *Mind Map* menjadi sesuatu yang dibutuhkan. Bahkan kini semua buku bisa dielektronikkan, yang dikenal dengan istilah buku elektronik atau digital, termasuk buku saku. Oleh karena itu berdasarkan

uraian di atas, maka sangat perlu dilakukan penelitian pengembangan media buku saku elektronik berbasis mind mapping materi bangun ruang untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Buku ajar sebagai salah satu media belajar yang digunakan peserta didik kurang praktis serta penyajian gambar yang kurang menarik dan beragam untuk diamati. Hal ini tidak sejalan dengan yang dinyatakan dalam Permendikbud RI Nomor 8 Tahun 2016 tentang buku yang digunakan oleh satuan pendidikan bahwa penyajian materi harus ditata dengan menarik, mudah dipahami, memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, dan memenuhi nilai/norma positif yang berlaku di masyarakat. Kemerarikan tersebut dapat diwujudkan dengan penggunaan gambar, dialog, video, atau cerita yang menarik untuk dibaca atau diamati.
2. Media buku saku elektronik berbasis mind mapping khususnya materi bangun ruang belum dikembangkan khususnya di sekolah dasar.
3. Peserta didik kurang tertarik belajar mata pelajaran matematika. Hal itu terlihat saat mengikuti pembelajaran di kelas. Ketika guru menjelaskan materi sekaligus menunjukkan gambar yang terdapat di buku, peserta didik terlihat kurang bersemangat. Bisa dikatakan bahwa pembelajaran belum memotivasi peserta didik belajar.
4. Rendahnya perolehan hasil belajar. Penggunaan media buku ajar belum efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sebab keefektifan dalam pembelajaran berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran melalui pencapaian kompetensi lulusan yang telah ditetapkan. Hal ini diatur dalam Permendikbud RI Nomor 32 Tahun 2013 tentang perubahan atas [PP 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan](#) yakni “ untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran,

pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan”

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Peneliti membatasi masalah antara lain:

1. Media buku ajar yang digunakan peserta didik kurang praktis, gambar yang ditampilkan kurang menarik dan kurang beragam untuk diamati.
2. Media buku saku elektronik berbasis mind mapping khususnya materi bangun ruang belum dikembangkan
3. Peserta didik kurang tertarik belajar matematika, terlihat peserta didik kurang antusias saat mengikuti pembelajaran di kelas.
4. Rendahnya perolehan hasil belajar peserta didik.

### **1.4. Rumusan Penelitian**

Penelitian dan pengembangan ini dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

- 1 Bagaimana pengembangan media buku saku elektronik berbasis mind mapping materi bangun ruang?
- 2 Bagaimana tingkat kelayakan media buku saku elektronik berbasis mind mapping materi bangun ruang?
- 3 Bagaimana keefektifan media buku saku elektronik berbasis mind mapping materi bangun ruang terhadap hasil belajar peserta didik?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

- 1 Mendeskripsikan hasil pengembangan media buku saku elektronik berbasis mind mapping materi bangun ruang.

- 2 Mendeskripsikan tingkat kelayakan media buku saku elektronik berbasis mind mapping materi bangun ruang.
- 3 Mendeskripsikan keefektifan media buku saku elektronik berbasis mind mapping materi bangun ruang terhadap hasil belajar peserta didik.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### a. Manfaat secara teoristis

1. Mengembangkan keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya buku saku pembelajaran berupa media buku saku elektronik.
2. Memberikan penguatan pentingnya meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Memberikan penguatan pentingnya media buku saku elektronik yang kreatif dan inovatif untuk mencapai tujuan belajar

### b. Manfaat secara praktis

1. Peserta didik
  - a) Membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep bangun ruang dengan menggunakan buku saku
  - b) Memberikan pengalaman belajar yang menarik..
2. Guru
  - a) Membantu pendidik dalam menyampaikan materi bangun ruang kelas V.
  - b) Meningkatkan kemampuan pengembangan dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
3. Sekolah
  - a) Tersedianya media buku saku elektronik
  - b) Hasil pengembangan ini memberikan masukan kepada kepala sekolah bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga sekolah dapat meningkatkan dukungan dan perhatian khususnya fasilitas pembelajaran.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar yang dimodifikasi dan dikembangkan dalam bentuk media buku saku dengan ukuran kecil disertai dengan materi, gambar, video dan soal-soal dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan adalah media buku saku elektronik berbasis mind mapping materi bangun ruang.
2. Media buku saku elektronik ini berbentuk flipbook. Flipbook merupakan jenis perangkat lunak professional untuk mengkonversi file PDF, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku sungguhan dalam jaringan internet contoh <https://online.flipbuilder.com/vroza/sewr/>
3. Buku saku elektronik yang dibuat menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* ini juga dapat disajikan dalam bentuk buku saku cetakan.
4. Ukuran buku saku yang dikembangkan adalah 13cm×18cm ( 5 x 7 in ) isi 30 halaman dengan sistematika sebagai berikut :

Bagian pendahuluan

- a. Kata pengantar
- b. Daftar isi
- c. Peta Pikiran

Bagian isi

- a. Materi bangun ruang dalam bentuk rangkuman (uraian dan contoh soal);
- b. Daftar pustaka

Bagian penutup

- a. Lampiran (Profil penulis dan catatan)



## 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan menjadi landasan pijak untuk menentukan karakteristik produk yang dihasilkan dan pembenaran pemilihan model serta prosedur pengembangannya. Asumsi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru dapat menerapkan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran Matematika kelas V materi bangun ruang dengan menggunakan media buku saku elektronik.
2. Peserta didik mampu memahami dengan baik penggunaan media buku saku elektronik berbentuk Flip yang telah dikembangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Keterbatasan pengembangan berisi ungkapan keterbatasan produk yang dihasilkan untuk memecahkan masalah yang dihadapi, khususnya untuk konteks masalah yang lebih luas. Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media buku saku elektronik berbentuk Flip dibatasi oleh kompetensi dasar mata pelajaran Matematika kelas V materi bangun ruang.
2. Media buku saku elektronik berbentuk *Flip Pdf Corporate Edition* ini diujicobakan pada peserta didik kelas V SDN Jatirogo sebagai kelas kontrol dan SDN Serangan 2 sebagai kelas eksperimen.