

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Pendidikan menjadi sangat penting karena tolak ukur manusia yang paham akan bagaimana hakikatnya sebagai manusia yang sebenarnya itu ditentukan oleh pendidikan. Namun, kualitas dan kuantitas pendidikan sampai saat ini masih merupakan suatu masalah yang paling menonjol dalam setiap usaha pembaharuan sistem pendidikan nasional.²

Ilmu pengetahuan dapat kita lihat juga dalam Al-Qur'an yang terdapat dalam surah Thaha ayat 114 sebagai berikut:

عَلِّمْنَا زِدْنِي رَبِّ وَقُلْ

Artinya: dan katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan".

Berdasarkan surah diatas dapat dipahami bahwa Allah mengetahui bahwa manusia adalah makhluk yang lemah sehingga membutuhkan pertolonganNya. Kata 'Rabb' berasal dari kata *tarbiyyah* yang artinya pendidikan, sehingga Allah itu maha pendidik. Meminta pertolongan kepada Allah agar diberikan tambahan ilmu dan pengetahuan merupakan hal yang sangat lumrah, karena Allah maha mengetahui

¹ Rosdiana A. Bakar, (2015). *Dasar-dasar Kependidikan*. Medan: Gema Ihsani. h. 12

² Laela Khaerunnisa, Skripsi: *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Jarring-Jaring Bangun Ruang Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas V SD Negeri Dondong 02*, (Cilacap: UNUGHA, 2020), h. 1

segala sesuatu yang tidak diketahui oleh makhluknya, bahkan hal yang berada di luar batas kemampuan pengetahuan manusia. Sebagai pendidik Allah dengan mudah mendidik manusia dari kefakiran ilmu pengetahuan menjadi manusia yang *alim* (berilmu). Dalam menuntut ilmu dua hal yang tidak boleh dipisahkan yakni ikhtiar berupa usaha dan tawakkal kepada Allah yang dilakukan dengan do'a. dan yang pasti bahwa segala sesuatu yang dilakukan dengan baik dan untuk kebaikan akan menuai hasil kebaikan pula.

Inovasi pembelajaran merupakan suatu ide baru yang wajib dimunculkan dalam dunia pendidikan. Jadi, guru perlu memiliki suatu inovasi untuk mengembangkan kemampuan mengajarnya sehingga proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas tidak monoton. Upaya yang dapat dilakukan untuk memberi inovasi dalam pembelajaran salah satunya adalah mengembangkan buku teks yang ada menjadi lebih menarik.³

Buku teks memiliki kedudukan yang penting dalam proses pembelajaran karena buku teks umumnya digunakan sebagai sumber teori pelajaran. Buku teks juga berperan sebagai referensi materi pembelajaran bagi guru dan siswa, baik secara kelompok maupun perseorangan untuk menggali ilmu agar pemahaman peserta didik lebih luas dan tidak sebatas mencermati materi yang diterangkan oleh guru sehingga kemampuannya dapat lebih dioptimalkan. Dan buku teks menuntun peserta didik untuk berlatih, praktik, atau mencoba teori-teori yang sudah dipelajari dari buku teks tersebut. Oleh karena itu, guru harus cerdas dalam menentukan buku teks yang akan digunakan di dalam pembelajaran karena buku teks sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Buku teks

³ Eka Yusnaldi, (2019), *Potret Baru Pembelajaran IPS*, Medan: Perdana Publishing. h. 179

atau buku ajar yang baik menurut Akbar memiliki beberapa karakteristik, yaitu (1) akurat, (2) sesuai, (3) komunikatif, (4) lengkap dan sistematis, (5) berorientasi pada student centered, (6) berpihak pada ideologi bangsa dan negara, (7) kaidah bahasa benar, dan (8) terbaca.⁴

Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran inti namun mata pelajaran matematika dianggap rumit bagi sebagian siswa karena membutuhkan pemikiran yang kritis dalam memahami setiap konsep pada materinya. Kebanyakan dalam pikiran siswa, matematika adalah pelajaran yang sulit dan sangat membosankan, terkadang mereka menyukai karena dalam pelajaran matematika tidak banyak menulis seperti mata pelajaran lainnya. Jika diukur keberhasilan proses belajar matematika dapat dilihat dari keberhasilan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Kegiatan pembelajaran meliputi aktivitas siswa, keterampilan siswa serta kesiapan siswa dalam menerima materi pelajaran.⁵

Dalam dunia pendidikan, matematika termasuk dalam salah satu bidang studi yang memegang peran penting, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika juga merupakan mata pelajaran yang perlu dipelajari di tingkat Sekolah Dasar (SD) karena merupakan salah satu darimata pelajaran yang diuji pada Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional.

Kurikulum matematika sekolah yang memiliki tujuan agar siswa mampu menghadapi perubahan-perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi yang

⁴ Firdaus Su'udiah, Dkk, *Pengembangan Buku Teks Tematik Berbasis Kontekstual*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan. Vol. 1 No 9, (2016), h. 1744

⁵ Putri Zudha Ferryka, *Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Jurnal Magistra. Vol. 29 No 100, (2017), h. 58

berkembang semakin pesat, mengharuskan guru untuk memberikan pembekalan yang maksimal terhadap siswa, dalam pelaksanaannya di sekolah pembekalan tidaklah cukup hanya dengan kegiatan pembelajaran yang bersifat hapalan, latihan pengerjaan soal yang rutin, serta proses pembelajaran biasa.⁶

Dalam UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yakni bukti pengakuan terhadap profesionalitas pekerjaan guru dan dosen semangkin hebat.⁷ Disini guru harus memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional. Hal yang terkait kompetensi pedagogik yakni, penyampaian dan penguasaan materi pelajaran. Tidak jarang dalam hal tersebut sering kali menjadi suatu masalah dalam proses pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya kesiapan siswa dalam belajar, cara mengajar guru, metode yang digunakan kurang tepat, serta alat bantu atau media yang digunakan oleh guru. Guru harus menguasai pengelolaan kelas yang didalamnya termasuk media pembelajaran.⁸

Media pembelajaran ini yang dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar karena media merupakan salah satu faktor yang dapat menimbulkan motivasi dan kegairahan belajar dalam diri siswa. Media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu atau komunikasi dalam pembelajaran, tetapi sebagai sumber dalam belajar.

⁶ Rusdial Marta, *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistic Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di SD Negeri 018 Langgini*. Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 1 No 1, (2018), h. 7-8

⁷ Salim, (2020), *Penelitian Tindakan Kelas*, Medan: Perdana Publishing. h. 11

⁸ Elga Andina, *Efektifitas Pengukuran Kompetensi Guru*. Jurnal Masalah-Masalah Sosial, Vol. 9 No 2, (2018), h. 205

Media pembelajaran tidak hanya diperlukan sebagai pendamping metode atau strategi dalam pembelajaran saja, tetapi juga untuk membangun fikiran siswa untuk aktif serta kreatif dalam menemukan pengetahuan yang baru bagi mereka serta dapat meningkatkan hasil belajar mereka.⁹

Demikian halnya pada kelas III SD Negeri 094175 Margosono dalam pelajaran matematika terkhusus pada materi bangun datar guru hanya terfokus pada satu metode pembelajaran dan tidak ada faktor pendukung seperti media pembelajaran sehingga peajaran akan bersifat abstrak. Guru juga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu ide yang dapat memahami konsep. Dengan demikian terlihat jelas bahwa siswa belum memahami konsep bangun datar, sehingga akan berdampak bagi siswa yang akan datang. Oleh karena itu, guru berupaya untuk mencari solusi dalam mengatasi kekurangan dalam mengajar yang ditemui, yaitu dengan menggunakan suatu media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi bangun datar salah satunya menggunakan media *puzzle*.

Puzzle sendiri ialah salah satu media permainan yang bisa dan cocok untuk pengenalan sebuah konsep pelajaran. Dan *puzzle* bersifat edukatif bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan kognitif, motorik halus, sosial dan melatih kesabaran.¹⁰

Media pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* ini diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa tentang materi bangun datar sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran.

⁹ Junaida, dkk, (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI*. Medan: Perdana Publishing. h. 72

¹⁰ Dela Resmayani, *Pengembangan Permainan Puzzle Berbasis Construct 2 Pada Pemahaman Konsep Bangun Datar Sd/Mi*, (Skripsi, Lampung: Uin Raden Intan, 2021), h. 21-22

Dari penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN BUKU TEKS MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR BERBASIS *PUZZLE* DI KELAS III SD NEGERI 094175 MARGOSONO”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan antara lain:

1. Buku teks yang digunakan siswa tidak menarik.
2. Kurangnya penggunaan ilustrasi yang kurang konsisten pada materi.
3. Guru tidak menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran.
4. siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.
5. Pembelajaran masih bersifat monoton, membuat siswa menjadi jenuh dan cepat bosan dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu:

1. Pengembangan buku teks Matematika berbasis *puzzle*.
2. Pemahaman konsep Matematika materi bangun datar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana buku teks Matematika materi bangun datar berbasis *puzzle* yang valid, praktis, dan efektif terhadap pemahaman konsep?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui buku teks Matematika materi bangun datar berbasis *puzzle* yang valid, praktis, dan efektif terhadap pemahaman konsep”.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretik, media pembelajaran berbasis *puzzle* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran matematika.
2. Secara Praktis diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:
 - a. Bagi peneliti, Pengembangan produk media pembelajaran berbasis *puzzle* dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.
 - b. Bagi siswa, siswa dapat belajar dengan media pembelajaran yang baru sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi, dengan demikian hasil belajar matematika siswa akan meningkat.
 - c. Bagi guru, media pembelajaran berbasis *puzzle* diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.
 - d. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan tentang pengembangan media berbasis *puzzle*, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Rencana produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa buku teks matematika berbasis *puzzle* materi bangun datar. Adapun spesifikasinya sebagai berikut:

1. Media *puzzle* yang digunakan sebagai alat peraga untuk menginformasikan isi dari pembelajaran.
2. Media *puzzle* yang dikembangkan merupakan alat peraga yang terbuat dari kardus bekas yang dibongkar pasang, serta mencocokkannya sesuai petunjuk yang diberikan.
3. Media *puzzle* digunakan sebagai pengenalan konsep serta ciri-ciri dan sifatnya.
4. Pada setiap gambar diberi nama sesuai dengan bentuk bangun datar.
5. Huruf yang digunakan adalah huruf *Capitalize Each Word* dengan ukuran huruf 30.
6. Media ini terbuat dari kardus bekas yang dibentuk potongan-potongan dari bangun datar, dan diberi warna menggunakan cat poster dan cat acrylic agar peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran serta dilengkapi dengan soal-soal pengayaan materi.