

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia. Menurut Taufiq dkk (2011:1.3-1.4), pendidikan bukan hanya sebagai pemberian informasi pengetahuan dan pembentukan keterampilan, namun juga sebagai usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan. Pendidikan merupakan sarana untuk menyiapkan anak di waktu sekarang dan yang akan datang. Tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan potensi individu yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, negara dan masyarakat dengan melakukan upaya yang disengaja dan terencana yang meliputi upaya bimbingan, pengajaran dan pelatihan.

Pendidikan merupakan salah satu hal yang menjadi perhatian pemerintah Indonesia. Pentingnya pendidikan terlihat dari salah satu tujuan bangsa Indonesia yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang terdapat dalam pembukaan UUD 1945. Pendidikan di Indonesia diatur dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di dalam Undang-Undang tersebut, salah satu tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik. Potensi adalah kemampuan peserta didik yang memungkinkan untuk dikembangkan. Sistem pendidikan sangat erat kaitannya dengan belajar dan pembelajaran. Secara sederhana, belajar dapat diartikan sebagai usaha seseorang untuk memperoleh ilmu. Sedangkan pembelajaran adalah cara menjadikan

peserta didik belajar. Jadi antara belajar dan pembelajaran merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan karena keterkaitannya.

Pendidikan formal di Indonesia terdiri dari beberapa jenjang, salah satunya yaitu jenjang pendidikan sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar bertujuan untuk memberi bekal bagi peserta didik untuk mempersiapkan kehidupannya. Peserta didik di sekolah dasar memiliki karakteristik yang membutuhkan banyak bimbingan orang dewasa. Mereka belum menyadari sepenuhnya tentang tugas dan tanggungjawabnya dimasa yang akan datang. Dalam hal ini, guru sebagai pendidik memiliki peran penting dalam mengenali dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik di sekolah dasar.

Sistem pembelajaran di sekolah dasar berbeda dengan pembelajaran di sekolah menengah. Guru kelas di sekolah dasar bertugas mengajarkan berbagai mata pelajaran ke peserta didik. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Suherman dkk (2003:58) menyatakan tujuan pembelajaran matematika di bangku sekolah dasar adalah mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi melalui latihan berpikir kritis, logis, rasional, jujur, efektif dan efisien. Belajar matematika dapat menjadikan peserta didik memiliki kemampuan untuk memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi yang diterimanya dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 3 SDN Labang pada hari Jumat tanggal 20 Oktober 2017, diperoleh data bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa. Siswa kesulitan dalam memahami materi pada pelajaran matematika terutama yang

berhubungan dengan perkalian. Guru kelas 3 mengajar matematika dengan metode ceramah karena kurang lengkapnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang kedua dengan guru kelas 3 SDN Labang pada hari Rabu tanggal 25 Oktober 2017, diperoleh data bahwa hasil belajar matematika siswa kelas 3 SDN Labang pada saat ujian tengah semester ganjil banyak yang belum tuntas. Sebanyak 20 siswa belum tuntas dengan nilai dibawah KKM. KKM matematika untuk kelas 3 SDN Labang adalah 60. Sebagian besar siswa masih kesulitan mengerjakan tugas yang diberikan guru, sehingga mereka bertanya lagi ke guru padahal sebelumnya guru telah menjelaskan di papan tulis dan mereka memperhatikan dengan baik. Siswa belajar perkalian dengan cara menghafal. Kegiatan siswa sebelum pulang sekolah yaitu tanya jawab dengan guru tentang perkalian. Siswa yang bisa menjawab bisa pulang terlebih dahulu. Guru berharap cara tersebut dapat memotivasi siswa belajar perkalian di rumahnya, namun ternyata hal itu tidak berdampak pada siswa yang belum bisa perkalian. Mereka tidak belajar di rumah sehingga tetap pulang belakang.

Berdasarkan hasil wawancara yang ketiga dengan guru kelas 3 SDN Labang pada hari Selasa tanggal 6 Maret 2018, diperoleh data bahwa siswa kelas 3 SDN Labang tidak memiliki buku pegangan matematika. Siswa hanya mendengarkan dari penjelasan guru. Keterbatasan buku ajar membuat siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan guru. Hal ini menyebabkan kurang efektifnya pembelajaran matematika.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu bahan ajar yang dapat membantu guru dan siswa pada pembelajaran matematika. Pengertian bahan ajar menurut Prastowo (2015:17), merupakan semua bahan (informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan pelaksanaan pembelajaran. Salah satu bentuk bahan ajar adalah buku. Buku ajar dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Buku ajar interaktif merupakan bahan ajar yang sesuai untuk kelas 3 SDN Labang pada materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang. Penyusunan buku ajar harus melihat karakteristik siswa dan kemampuan siswa. Buku ajar harus disusun secara menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penelitian yang berkaitan dengan buku ajar interaktif sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Kusumawati (2016). Kusumawati (2016) mengembangkan buku ajar interaktif berbentuk *lift the flap* ensiklopedia anak tentang 18 pakaian adat di Indonesia bagian barat. Validasi desain pada penelitian tersebut mendapat skor rata-rata 3,44 dari 4 validator yang termasuk dalam klasifikasi sangat baik sehingga buku tersebut layak digunakan untuk anak-anak. Penelitian dari Utama (2016) tentang pengembangan bahan ajar IPS berbasis nilai budaya using juga menunjukkan hasil yang baik dengan persentase validasi ahli bahasa untuk modul siswa sebesar 97,92% (sangat valid) dan modul panduan guru adalah 96,43% (sangat valid), persentase dari ahli desain untuk modul belajar siswa adalah 88,89% (sangat valid) dan modul panduan guru adalah 94,44% (sangat valid),

dan persentase dari ahli isi untuk modul belajar siswa adalah 97,32% (sangat valid) dan modul panduan guru adalah 97,73% (sangat valid). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas 3 SDN Labang serta didukung penelitian sebelumnya, maka peneliti membuat pengembangan buku ajar interaktif berbasis kemaduraan.

Buku ajar interaktif berbasis kemaduraan merupakan bahan ajar berbentuk buku yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran matematika materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang. Buku ajar interaktif berbasis kemaduraan dibuat sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3 SD. Konsep dari buku ajar interaktif berbasis kemaduraan ini seperti buku namun dibuat menarik dengan adanya lipatan-lipatan buku dan adanya informasi yang berhubungan dengan Madura (aspek geografis dan sosial budaya). Buku ajar ini akan membantu siswa dalam belajar matematika materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang di kelas 3 SD. Dengan demikian, pengembang tertarik untuk melakukan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Buku Ajar Interaktif Berbasis Kemaduraan untuk Siswa Kelas 3 SD Mata Pelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Persegi dan Persegi Panjang”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui tujuan pengembangan ini yaitu, mengembangkan buku ajar interaktif berbasis kemaduraan dengan mengetahui validitas, keefektifan, kemenarikan, dan keterterapan buku ajar interaktif berbasis kemaduraan pada

pembelajaran matematika materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang siswa kelas 3 SDN Labang.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan berupa buku ajar materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang untuk kelas 3 SD yang bersifat interaktif (bisa diberikan perlakuan) berbasis kemaduraan, yaitu adanya gambar dan informasi dalam buku yang berhubungan dengan Madura (aspek geografis dan sosial budaya).
- 2) Buku ajar yang dikembangkan mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran matematika kelas 3 SD sesuai kurikulum KTSP di semester 2, yakni:
 - a) Standar kompetensi: 5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah.
 - b) Kompetensi dasar:
 - 5.1 Menghitung keliling persegi dan persegi panjang
 - 5.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang
 - 5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang.
- 3) Bagian-bagian buku ajar terdiri dari : cover, petunjuk buku, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, standar isi, sekilas Madura, permainan, ayo menyanyi, materi, evaluasi, daftar pustaka, glosarium, biografi, dan sampul belakang.

- 4) Pada bagian isi materi, dijelaskan tentang perkalian (pengertian, sifat dan cara menyelesaikannya), keliling persegi dan cara menghitungnya, keliling persegi panjang dan cara menghitungnya, luas persegi dan cara menghitungnya dan luas persegi panjang dan cara menghitungnya serta cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang.
- 5) Spesifikasi bahan
 - a) Ukuran kertas A5 yaitu 14,8 cm x 21 cm;
 - b) Jenis kertas yang dipakai adalah *art paper* untuk sampul dan kertas *blues white* selain sampul.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1.4.1 Secara Teoritis

- 1) Buku ajar interaktif berbasis kemadurean dapat dijadikan bahan ajar yang membantu guru dan siswa dalam memahami materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang dan cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang di kelas 3 SD.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan pertimbangan untuk melakukan penelitian pengembangan.

1.4.2 Secara Praktis

- 1) Bagi siswa

Dengan adanya buku ajar interaktif berbasis kemadurean diharapkan siswa lebih mudah untuk memahami materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang dan cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang di kelas 3 SD.

2) Bagi guru

Dapat dijadikan pedoman dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan bahan ajar untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

3) Bagi sekolah

Dapat dipakai sebagai referensi dalam membuat bahan ajar sederhana untuk kegiatan pembelajaran.

4) Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap permasalahan di dunia pendidikan secara nyata.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dan keterbatasan penelitian pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Asumsi dalam penelitian ini adalah pengembangan buku ajar interaktif berbasis kemaduraan dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar matematika yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang di kelas 3 SD.
- 2) Keterbatasan yang terdapat pada buku ajar interaktif berbasis kemaduraan ini terletak pada ruang lingkup materi yang dibahas, yakni materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang yang terdapat pada semester genap kelas 3 SD berupa keliling persegi dan cara menghitungnya, keliling persegi panjang dan cara menghitungnya, luas persegi dan cara menghitungnya dan luas persegi panjang dan cara menghitungnya serta cara menyelesaikan

masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang. Subjek dari penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas 3 SDN Labang, Bangkalan dengan rincian, uji coba perorangan 3 siswa, uji coba kelompok kecil sebanyak 9 siswa dan uji coba kelompok besar sebanyak 23 siswa.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Buku ajar interaktif berbasis kemaduraan merupakan sebuah bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran matematika materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang pada kelas 3 SD berbentuk buku dengan tema Madura yang terdiri dari teks dan gambar yang oleh penggunaanya dapat diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah. Jenis buku interaktif yang ada di buku ini adalah *lift the flap*. Buku ajar ini terdapat informasi tentang Madura (aspek geografis dan sosial budaya).
- 2) Materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu keliling persegi dan cara menghitungnya, keliling persegi panjang dan cara menghitungnya, luas persegi dan cara menghitungnya dan luas persegi panjang dan cara menghitungnya serta cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang pada pelajaran matematika kelas 3 SD.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)