

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang membentuk kepribadian dan keterampilan siswa. Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, membentuk perilaku, serta memberikan pengalaman yang membantu siswa dalam perkembangan menuju kedewasaan (Abustang, dkk., 2023). Pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga berperan penting dalam membangun karakter, moral, dan kemampuan sosial siswa yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan.

Pendidikan sekolah dasar adalah kelanjutan dari pendidikan kelompok bermain, PAUD, dan taman kanak-kanak, di mana pembelajaran mencakup teori dan praktik nyata, serta membimbing siswa untuk mengembangkan pemikiran dan perilaku yang lebih baik (Ayu & Syukur, 2023). Dalam pendidikan sekolah dasar, siswa diajarkan untuk menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Dengan demikian, pendidikan sekolah dasar berperan penting dalam melanjutkan proses pembelajaran yang telah dimulai di tingkat sebelumnya, serta menjadi fondasi bagi perkembangan holistik siswa menuju masa depan lebih baik.

Kebijakan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional pada pasal 1 “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.” Pembelajaran merupakan komponen inti dari pendidikan. Windi Anisa, dkk (2020) Pembelajaran merupakan proses di mana siswa berinteraksi dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, serta sumber-sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu.

Pembelajaran yang efektif menciptakan lingkungan di mana siswa dapat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga potensi mereka dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya melibatkan pengajaran materi tetapi juga mencakup penciptaan suasana yang efektif sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003.

Guru merupakan faktor utama dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, guru harus memahami dan menjalankan peran serta fungsinya dalam proses pembelajaran, baik sebagai fasilitator, pembimbing, penyampai informasi, maupun sebagai narasumber (Swihadayani, 2023). Guru harus bisa mengelola kelas, menyesuaikan metode dan model pembelajaran, serta harus kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dalam pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Dapat disimpulkan bahwa guru memiliki peran menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan efektif dengan menjalankan berbagai fungsi guru serta menerapkan kreativitas dan inovasi dalam menyampaikan materi agar pembelajaran berjalan optimal dan menarik bagi siswa.

Salah satu pembelajaran yang dianggap sulit adalah pembelajaran matematika. Matematika adalah pembelajaran wajib dipelajari dari tingkat pendidikan dasar hingga dengan pendidikan lanjut (Indrawati, 2019). Matematika merupakan pondasi dari berbagai bidang ilmu yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa untuk mempelajari disiplin ilmu yang lebih kompleks sehingga menjadikan matematika sebagai pelajaran wajib di sekolah dasar hingga menengah. Mayoritas siswa SD menilai matematika merupakan pelajaran yang sukar dan melihat matematika sebagai pelajaran yang mengerikan, kurang menarik, dan juga membosankan (Permatasari, 2021). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika masih menjadi problematika di dalam dunia pendidikan. Kurangnya pemahaman dan tekanan untuk mendapat nilai yang baik dalam pembelajaran matematika bisa menimbulkan siswa mengalami kehilangan minat dalam belajar matematika.

Pembelajaran matematika merupakan penyajian pengalaman kepada siswa melalui sekumpulan aktivitas terstruktur untuk mengembangkan kompetensi

muatan matematika yang dipelajarinya (Yayuk, 2019). Pembelajaran ini mengacu pada kegiatan guru yang memberikan pengalaman belajar kepada siswa guna menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman. Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang dirangkai secara terstruktur dan benar sehingga bisa diimplementasikan sebagai perangkat untuk mengatasi berbagai persoalan yang muncul di kehidupan sehari-hari yang dimanfaatkan untuk menumbuhkan daya pikir dan mempunyai keterlibatan dengan ilmu-ilmu yang lain (Marfu'ah, dkk., 2022). Berdasarkan pembahasan tersebut, pembelajaran matematika merupakan komponen yang krusial dalam pendidikan yang ditujukan untuk membekalkan siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang mendasar untuk kehidupan sehari-hari.

Dalam aktivitas belajar dan mengajar, adanya bahan ajar memiliki peranan penting karena menjadi sumber informasi yang tertata dan teratur yang mendukung siswa untuk mengerti konsep-konsep pelajaran secara mendalam. Ini selaras dengan pandangan (Wahyudi, 2022) yang mengatakan adanya bahan ajar sangat diperlukan karena konsep dan teori dalam bahan ajar dapat mendorong siswa untuk memahami isi bahan ajar secara maksimal. Wujud dari bahan ajar ini dapat berbentuk bahan bacaan, buku kerja (LKS), maupun media visual dan dapat berupa audio seperti rekaman, surat kabar, atau sesuatu yang tertulis (Kosasih, 2021). Meskipun bentuk dari bahan ajar beragam, pokok dari bahan ajar tetaplah sama yaitu untuk penyampaian materi.

Bahan ajar pada pembelajaran perlu ditingkatkan karena pada saat ini pengembangan bahan ajar masih minim. Bahan ajar yang efektif harus meliputi: 1) Panduan belajar; 2) Tujuan kompetensi yang harus dicapai; 3) Informasi pendukung; 4) Latihan-latihan; 5) Petunjuk kerja; dan 6) Penilaian (Yuberti, 2014). Bahan ajar disusun secara terorganisir yang berfungsi untuk memahami materi dan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih terstruktur dan efisien. Seperti pendapat Yuberti (2014) bahan ajar disusun secara terorganisir yang berfungsi untuk memahami materi dan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih terstruktur dan efisien. Seperti pendapat Magdalena & Rahman (2023) yang mengatakan bahan ajar memiliki sifat terstruktur yang bermakna dirancang secara teratur sehingga mempermudah

siswa dalam proses belajar. Pengembangan bahan ajar sangat penting karena siswa memiliki gaya belajar yang beragam dan siswa memerlukan pembelajaran yang beragam pula guna membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan. Pengembangan bahan ajar yang inovatif dan interaktif termasuk ke dalam kunci proses pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Maret 2024 di SDN 1 Tugu kecamatan Rejotangan kabupaten Tulungagung, di sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka, tetapi hanya pada kelas I dan IV. SDN 1 Tugu dipilih karena kondisi guru di sekolah tersebut didominasi oleh guru yang sudah senior sehingga membutuhkan bantuan untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik dan inovatif untuk siswa, khususnya di kelas IV yang menerapkan kurikulum merdeka. Pada saat observasi, siswa sedang mempelajari matematika dengan materi bangun datar. Terdapat beberapa siswa terlihat memilih berbicara dengan temannya dan terdapat juga siswa yang hanya diam. Siswa merasa jenuh dan tidak memiliki ketertarikan untuk belajar karena guru dalam proses pembelajarannya hanya menggunakan buku ajar sebagai acuan pembelajaran. Selain buku ajar, terdapat rangkuman materi yang dikemas dalam lembar *foto copy-an* di mana dalam lembar tersebut hanya berupa tulisan materi tanpa adanya gambar dan warna sehingga bahan ajar yang digunakan kurang menarik. Dalam hal ini, guru kurang kreatif dan inovatif dalam memilih dan membuat bahan ajar. Permasalahan ini memberikan dampak kurangnya semangat siswa dalam mempelajari suatu materi.

Peneliti tertarik mengkaji subjek penelitian di kelas IV karena kelas tersebut membutuhkan pengembangan bahan ajar yang lebih dinamis yang disebabkan peralihan dari kelas rendah ke kelas tinggi yang menuntut peningkatan kesulitan dalam materi pelajaran. Pada tahap peralihan ini, siswa diharapkan mulai memperdalam pemahaman konsep dasar yang diperoleh di kelas sebelumnya serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Pengembangan bahan ajar yang berkualitas sangat penting, mengingat adanya perbedaan yang relevan dalam tingkat kesulitan materi. Selain itu, bahan ajar yang dirancang dengan sedemikian rupa dapat mempermudah guru

dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efisien dan menarik, sehingga mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih tekun. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar yang sesuai untuk kelas IV menjadi krusial dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Hasil analisis kebutuhan yang ditemukan peneliti menunjukkan bahwa terdapat kekurangan dalam pengembangan bahan ajar yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran matematika materi bangun datar. Guru hanya menggunakan bahan ajar berupa rangkuman materi yang disajikan dalam lembar *foto copy* tanpa ada gambar serta warna, yang menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mempelajari materi tersebut. Menanggapi permasalahan ini, peneliti memutuskan untuk mengembangkan bahan ajar pada materi bangun datar dalam bentuk *lapbook*. Penggunaan *lapbook* sebagai bahan ajar diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika materi bangun datar.

*Lapbook* merupakan alat pembelajaran yang berisi elemen-elemen grafis atau kertas yang dilipat-lipat seperti *minibook*, *flipcard*, dan elemen grafis lainnya. Setiap bagian dari *lapbook* ini merupakan informasi dari materi tertentu. *Lapbook* dapat mempermudah penyampaian materi dari guru kepada siswa melalui gambar maupun tulisan yang disertai dengan penjelasan guru sehingga dapat menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk belajar (Oliviea, dkk., 2023). *Lapbook* juga alat pembelajaran yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan pelajaran dan tingkat kelas.

Penelitian yang relevan, pada temuan (Rosmiyyah dkk., 2023) rancangan *lapbook* pada penelitian ini merupakan media pembelajaran yang berisi tentang proses terjadinya siklus air disusun dengan lipatan sederhana dan disesuaikan dengan gambar serta pemahaman siswa. Produk ini dirancang menggunakan aplikasi *canva* dengan bentuk seperti jendela yang bisa dibuka kanan dan kirinya berukuran 30 x 42 atau seukuran A3. Hasil penelitiannya adalah media pembelajaran *lapbook* yang dikembangkan ini dikatakan valid dan praktis untuk digunakan. Perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dan yang sudah dilakukan oleh Rosmiyyah, dkk (2023) yaitu

penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pembelajaran matematika dan subjek penelitian pada kelas IV, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rosmiyyah, dkk (2023) berfokus pada pembelajaran IPA dan subjek penelitian pada kelas V. Persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu keduanya berfokus pada pengembangan *lapbook* di sekolah dasar dan menggunakan model penelitian ADDIE.

Syahrina & Napitupulu (2021) melakukan penelitian untuk mengetahui dampak media *lapbook* pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam. Penelitian ini membandingkan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana kelas kontrol memakai buku paket dalam pembelajaran serta kelas eksperimen memakai media *lapbook* dalam pembelajarannya. Penelitian ini memiliki hasil penelitian yaitu media *lapbook* memiliki pengaruh besar pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam, yaitu sebesar 10,31. Perbedaan antara penelitian yang direncanakan dengan penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya yaitu penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pembelajaran matematika, subjek penelitian pada kelas IV, metode penelitian menggunakan ADDIE. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Syahrina & Napitupulu (2021) berfokus pada pembelajaran IPS, objek penelitian pada kelas V, dan metode yang digunakan *quasi experimental design*. Persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu keduanya berfokus pada pembahasan mengenai *lapbook* di sekolah dasar.

Penelitian yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan *lapbook* dijadikan sebagai media pembelajaran dan hanya terdapat elemen-elemen grafis pada isinya. Oleh karena itu, inovasi dalam pengembangan *lapbook* bukan hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi dapat juga digunakan sebagai bahan ajar. Di dalam bahan ajar *lapbook* ini nantinya terdapat materi pembelajaran, latihan soal, LKPD, serta evaluasi. Selain itu, dalam bahan ajar *lapbook* ini tidak hanya terdapat elemen-elemen grafis saja tetapi akan ada audio sehingga dapat digunakan oleh siswa dengan gaya belajar visual, audio, maupun audio visual.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan bahan ajar yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika materi bangun datar. Bahan ajar yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakter siswa sering kali menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Mengingat pentingnya peran bahan ajar yang relevan dan menarik bagi siswa, peneliti mengembangkan sebuah bahan ajar berupa *lapbook* yang diharapkan dapat membantu siswa kelas IV sekolah dasar dalam memahami konsep-konsep matematika dengan lebih mudah dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Lapbook* Sebagai Bahan Ajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana pengembangan *lapbook* yang menarik pada pembelajaran matematika kelas IV di SDN 1 Tugu?

#### **C. Tujuan Penelitian & Pengembangan**

Untuk mengetahui pengembangan *lapbook* yang menarik pada pembelajaran matematika kelas IV SDN 1 Tugu.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan bahan ajar *lapbook*. Adapun spesifikasi bahan ajar *lapbook* adalah sebagai berikut :

1. Konten
  - a. Capaian Pembelajaran : Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.
  - b. Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar segiempat dan segitiga.

c. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran :

- 1) Peserta didik mampu **menjelaskan (C1)** pengertian dan contoh berbagai bentuk bangun datar segiempat dan segitiga dengan benar.
- 2) Peserta didik mampu **membedingkan (C2)** ciri berbagai bentuk bangun datar segiempat dan segitiga dengan tepat.
- 3) Peserta didik mampu **mengaitkan (C4)** ciri berbagai bentuk bangun datar segiempat dan segitiga pada benda di sekitar dengan tepat.
- 4) Peserta didik mampu **memadankan (P4)** bangun datar segiempat dan segitiga pada tempat yang tersedia dengan benar.

2. Konstruk

- a. *Lapbook* didesain menggunakan bahan triplek yang di dalamnya terdapat beberapa elemen grafis dari kertas yang dilipat dapat berupa *flip card*, *minibook*, *zigzag book*, *pop up book*, dan elemen lainnya dari kertas.
- b. *Lapbook* mempunyai ukuran tinggi 40 cm dan panjang 60 cm setelah dibuka.
- c. Tampilan *lapbook* yang terbuat dari triplek diberi stiker dengan warna yang menarik dan diberi sampul depan dihias dengan judul topik dan ketika dibuka bagian dalam terdapat elemen yang berisi informasi terkait materi pembelajaran.
- d. Isi dari *lapbook* adalah petunjuk belajar, informasi pendukung (materi pembelajaran), LKPD, dan soal evaluasi.



Gambar 1. 1 Konstruk Bahan Ajar

## E. Manfaat Penelitian & Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *lapbook*, diharapkan penelitian memiliki manfaat untuk :

### 1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian dan pengembangan ini berfungsi untuk memperbanyak informasi dalam mengembangkan bahan ajar berbasis *lapbook* pada pelajaran matematika.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Penelitian dan pengembangan bahan ajar ini diperkirakan bisa menambah keterlibatan siswa saat proses belajar yang dirasa sulit terutama pelajaran matematika.

#### b. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi dan referensi terhadap guru untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam proses belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal.

#### c. Bagi Peneliti lain

Sebagai sarana untuk melakukan penelitian selanjutnya dan menjadi referensi untuk mengembangkan *lapbook* sebagai bahan ajar.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

### 1. Asumsi Penelitian & Pengembangan

- a. Sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka.
- b. Siswa telah mengenal pengertian bangun datar.
- c. Siswa dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok.

### 2. Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar *lapbook* terbatas yang terdiri dari materi bangun datar yakni segitiga dan segiempat.
- b. Penyebaran produk bahan ajar *lapbook* hanya terbatas di SDN 1 Tugu karena kendala waktu produksi dan biaya yang ada.

## G. Definisi Operasional / Penjelasan Istilah

1. Bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang dirancang secara terstruktur dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

2. Matematika merupakan bidang pengetahuan yang mengajarkan tentang konsep matematis mulai dari konsep dasar bilangan dan operasi aritmatika yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analisis siswa.
3. *Lapbook* adalah alat pendidikan yang terdiri dari folder berupa kertas yang dilipat-lipat yang dapat berbentuk *minibook* atau semacamnya yang berisikan materi pembelajaran.
4. Siswa kelas IV berada pada tahap perkembangan kognitif di mana kemampuan berpikir kritis mulai berkembang. Meskipun gaya belajar setiap individu berbeda, umumnya mereka menunjukkan preferensi yang lebih jelas. Siswa kelas IV sering berada pada tahap konkret operasional, sehingga mereka cenderung belajar melalui pengalaman langsung dan visualisasi.

