

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika adalah ilmu universal yang memegang peran penting dalam banyak bidang keilmuan dan membantu mengembangkan pemikiran manusia. Selain itu, matematika juga berfungsi sebagai landasan bagi kemajuan teknologi yang modern. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika harus diajarkan kepada semua siswa dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal tersebut akan mengajarkan mereka cara berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Mashuri, 2019, p. 1).

Namun, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih sering dijumpai masalah. Salah satunya peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran matematika mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga peserta didik tidak menyukainya. Kesulitan yang di alami peserta didik seperti memahami materi yang disajikan, kesulitan dalam berhitung serta kesulitan memecahkan masalah terutama dalam mengerjakan soal cerita (Ayu, 2021, p. 1612).

Guru perlu memahami kesulitan yang dialami peserta didik salah satunya dari bahan ajar yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SD Negeri 100 Palembang buku paket menjadi bahan ajar yang paling sering digunakan oleh peserta didik dan guru. Buku ini hanya diberikan oleh pemerintah dan

berukuran relatif besar sekitar 25 x 17 cm, sehingga terlalu berat untuk dibawa kemana-mana dan juga uraian bacaan setiap halamannya cukup panjang (Adhaeni, 2022, p. 259). Tidak hanya itu, kebanyakan buku paket juga menggunakan gambar dan warna yang sedikit, sehingga tidak menarik yang menyebabkan peserta didik bosan saat belajar.

Guru didorong untuk melakukan berbagai inovasi pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Hal ini akan menghasilkan peningkatan kualitas pembelajaran. Kreatifitas guru akan membantu pembelajaran berjalan lebih baik lagi dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik mereka guru harus terus meningkatkan inovasi dan kreatifitas (Supriadi, 2018, p. 126). Keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui bahan ajar sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam merancang dan menyusun bahan ajar. Bahan ajar harus digunakan dan dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien (Nuryasana & Desiningrum, 2020, p. 968). Namun, pada saat peneliti melakukan observasi di SD Negeri 100 Palembang guru-guru cenderung menggunakan metode *teacher centered* dan belum memiliki bahan ajar yang berinovasi.

Berdasarkan perkembangan pengetahuan saat ini, guru harus mampu membuat bahan ajar yang diminati peserta didik sehingga pembelajaran dapat berpusat kepada peserta didik (*student centered*). Untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik diperlukan pendekatan yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar dan memiliki kemampuan untuk memahami apa yang mereka pelajari. Sehingga perlu adanya

pembelajaran nyata terkait permasalahan di kehidupan yang terjadi bukan hanya bersumber dari buku saja. Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana pengetahuan dibangun berdasarkan kemampuan untuk memecahkan masalah (Haque, 2021, p. 57).

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas membutuhkan solusi. Kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan baik jika didukung oleh bahan ajar yang menarik dan nyata. Dengan cara ini diharapkan bahan ajar dapat meningkatkan minat peserta didik untuk terus belajar dan mencegah mereka agar tidak bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk itu, peneliti berusaha mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan bahan ajar berupa buku saku berbasis *problem based learning* pada pembelajaran matematika sesuai dengan silabus dan kurikulum K13 Matematika kelas V SD.

Buku saku yang dimaksud adalah buku yang mirip dengan modul, berukuran kecil sehingga dibawa ke mana pun dan dapat dipelajari kapan saja. Diharapkan buku saku ini dapat berfungsi sebagai salah satu bahan ajar untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika khususnya (Cahyono, 2018, p. 188).

Beberapa penelitian dan pengembangan buku saku sebelumnya dilakukan oleh (Karimah, 2022, p. 202) dengan judul, “Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping* dalam Pembelajaran IPA Materi Kalor Dan Perpindahannya Untuk Siswa Kelas V Tahun Ajaran 2022/2023” dengan hasil uji validitas dan kelayakan, buku saku digital berbasis *mind mapping* sangat valid dan

layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V Tahun Ajaran 2022/2023 dalam mata pelajaran IPA materi kalor dan perpindahannya. Kemudian penelitian yang berjudul, “Pengembangan Buku Saku Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Bahan ajar Pada Materi Bilangan” yang dilakukan oleh (Fitri dkk, 2019, p. 8) menghasilkan buku saku berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai sumber belajar pada materi bilangan yang layak dan praktis untuk siswa kelas VII SMP Negeri 8 Tarakan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Suprpto dkk, 2022, p.10) dengan judul, “Pengaruh Media *Pocket Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep Protista” menyatakan bahwa ada pengaruh media *pocket book* terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep protista di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya.

Berlandaskan permasalahan di atas, peneliti melakukan pengembangan dengan judul penelitian, “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD”. Selain memberikan ringkasan materi, buku saku ini juga dipadukan dengan model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), soal evaluasi serta gambar dan warna yang menarik sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran matematika.

- b. Guru masih menggunakan buku paket sebagai bahan ajar dan belum melakukan inovasi baru terhadap bahan ajar.
- c. Peserta didik memerlukan bahan ajar yang praktis dan menarik untuk menunjang proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka peneliti membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Materi yang di bahas yaitu tentang pengumpulan dan penyajian data.
- b. Penelitian ini berfokus pada pengembangan buku saku berbasis *problem based learning* yang dibuat melalui aplikasi *canva*.
- c. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah kevalidan buku saku berbasis *problem based learning* pada pembelajaran matematika kelas V SD?
- b. Bagaimanakah kepraktisan buku saku berbasis *problem based learning* pada pembelajaran matematika kelas V SD?
- c. Bagaimanakah keefektifan buku saku berbasis *problem based learning* pada pembelajaran matematika kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diteliti maka ada juga tujuan dalam penelitian yang hendak di capai sebagai berikut:

- a. Mengetahui kevalidan buku saku berbasis *problem based learning* pada pembelajaran matematika kelas V SD.
- b. Mengetahui kepraktisan buku saku berbasis *problem based learning* pada pembelajaran matematika kelas V SD.
- c. Mengetahui keefektifan buku saku berbasis *problem based learning* pada pembelajaran matematika kelas V SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi proses pendidikan yang sedang berlangsung. Berikut kegunaannya:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan wawasan tentang pengembangan bahan ajar terutama bagi pembaca yang tertarik dengan permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika, memberikan bahan ajar yang menarik serta praktis.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar berupa buku saku matematika berbasis *problem based learning*.
- b. Buku saku yang dimodifikasi semenarik mungkin berisikan ringkasan materi, disertai gambar dan warna yang menarik bagi peserta didik untuk mempelajarinya serta dipadukan dengan model pembelajaran berbasis *problem based learning*.
- c. Terdapat soal evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik.
- d. Materi yang dibahas dalam buku saku matematika berbasis *problem based learning* yaitu pengumpulan dan penyajian data.

Buku saku berbasis *problem based learning* dibuat dengan ukuran 10 x 15 cm, dan didesain menggunakan aplikasi *canva*