

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan 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, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Dalam pasal 4 dijelaskan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Ki Hajar Dewantara (dalam Bafadal, 2012) menggambarkan lembaga atau lingkungan pendidikan itu disebut Tri Pusat Pendidikan, yaitu (1) Pendidikan keluarga atau pendidikan formal, (2) Pendidikan di sekolah atau pendidikan formal, (3) Pendidikan didalam lingkungan masyarakat atau pendidikan nonformal. Sekolah Dasar (SD) merupakan satuan pendidikan sebagai bagian dari pendidikan dasar yang menyelenggarakan pendidikan selama enam tahun. Pendidikan formal khususnya pada tingkat Sekolah Dasar sangat penting, karena pendidikan pada masa ini merupakan ujung tombak keberhasilan guru dalam mencetak generasi muda pada ia berada di usia anak-anak. Pendidikan formal merupakan proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada waktu tertentu sesuai dengan kurikulum, yang di dalamnya terdapat komponen pembelajaran yaitu guru, peserta didik, bahan ajar, media serta metode pembelajaran. Untuk menciptakan kondisi belajar yang diinginkan, maka peranan komponen pembelajaran ini sangat diprioritaskan sebagai kesatuan utuh yang saling berkaitan satu sama lainnya demi terciptanya tujuan pembelajaran (Ida Widaningsih, dkk, 2015).

Berbagai tingkat Pendidikan yang perlu ditempuh oleh setiap orang tidak terlepas dari sekolah dasar, yang di mana dalam sekolah dasar terdapat beberapa mata pelajaran yang berdasar pada kemendikbud ristik Nomor 56 Tahun 2022

mengenai penerapan kurikulum pemulihan pembelajaran diantaranya adalah Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan, Seni Budaya, Bahasa Inggris dan Muatan Lokal. Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik yaitu matematika, matematika merupakan Pendidikan dasar berbagai bidang serta banyak alasan yang menunjukkan bahwa matematika sangat berguna dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Sidabutar,2018). Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi tidak lepas dari matematika, karena matematika menjadi ilmu dasar yang menjadi tolak ukur untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan sebagainya (Efendi, dkk., 2021).

Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tujuan pembelajaran matematika yakni untuk memahami konsep matematika, yaitu dengan mendeskripsikan keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau algoritma secara efisien, luwes, dan tepat dalam memecahkan masalah. Lalu menalar pola sifat dari matematika yaitu dengan mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti, atau mendeskripsikan argumen dan pernyataan matematika. Dan tujuan selanjutnya yaitu memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model penyelesaian matematika, menyelesaikan model matematika, dan memberi solusi yang tepat, dan mengkomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media yang lainya agar dapat memperjelas permasalahan atau keadaan.

Pembelajaran matematika di kelas 3 Sekolah Dasar (SD) diperlukan sebuah metode pembelajaran yang menarik untuk mendukung pembelajaran, agar meaching minat peserta didik serta lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu pembelajaran matematika diharapkan terjadi reinvention (penemuan kembali). Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran di kelas, agar materi mudah diterima oleh peserta didik serta dapat tersimpan dalam memory otaknya. Hal ini dikarenakan peserta didik SD umurnya masih berkisar 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun yang menurut tahap perkembangan kognitif Piaget pada usia ini mereka berada pada fase operasional konkrit. Menurut Heruman (dalam Candrayani, R, R., Dkk, 2016)

Perkembangan kognitif peserta didik SD masih terikat dengan objek konkrit yang dapat ditangkap oleh panca indra.

Dalam pembelajaran matematika terdapat berbagai materi, pecahan adalah salah satu materi matematika di SD yang cukup sulit dan rentan dengan perbedaan miskonsepsi pada peserta didik. (dalam Nindi Citra Setia Dewi, Karlimah 2014). Hal ini disebabkan karena sebelumnya peserta didik SD mengenal bilangan berupa bilangan yang utuh seperti bilangan asli dan bilangan cacah. Setelah itu harus memahami bilangan yang di pecah menjadi beberapa bagian yang beragam. Oleh sebab itu diperlukan alat peraga atau media yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi pecahan.

Penggunaan media menjadi salah satu faktor dalam keberhasilan peserta didik dalam suatu pembelajaran dan untuk membangkitkan motivasi peserta didik (Rozie, F., 2018). Pada saat ini penggunaan media pembelajaran masih belum digunakan dalam suatu proses pembelajaran, itu sebabnya masih terdapat peserta didik yang kesulitan dalam pemahaman materi khususnya materi pecahan. Hal tersebut selaras dengan penelitian Aisyah Herlina Arrum dan Syifaul Fuada (2021) yang menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran daring tak jarang menyebabkan minat dan juga motivasi peserta didik mulai menurun dengan merasakan kejenuhan dalam belajar. Menurut (Arigiyati et al., 2021; Supriyono, 2019), media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, karena peserta didik kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/konkret, untuk itulah guru seharusnya memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain penggunaan media, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu hal penting dalam tercapainya pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut selaras dengan penelitian Tri Astuti Arigiyati, dkk (2021) menyatakan bahwa Teknologi berperan sangat penting sebagai sarana menyampaikan informasi kepada peserta didik. Dengan adanya pemanfaatan teknologi konsep yang sulit dapat disajikan dengan menarik dan menyenangkan sehingga menjadi mudah dipahami oleh peserta didik. Kurangnya pemahaman peserta didik akan materi pecahan ini pun disebabkan karena kurangnya

penggunaan metode yang bervariasi, guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Penggunaan alat bantu pembelajaran untuk menambah pemahaman peserta didik akan materi pecahan, salah satunya dengan menggunakan media digital *Story-book*.

Digital *Story-book* merupakan produk multimedia yang dihasilkan melalui proses adaptasi dari buku cerita yang mengalami proses digitalisasi menggunakan komputer dengan adanya penambahan ilustrasi, audio visual dan animasi. Perkembangan Digital *Story-book* mengikuti perkembangan yang terjadi pada smartphone dan tablet yang berawal dari adanya gadget khusus e-book yaitu PDA (Personal Digital Assisand). Konsep yang diterapkan dalam digital *Story-book* adalah tidak hanya memindai buku cetak ke dalam digital *story-book* tetapi ditekankan untuk lebih interaktif dengan adanya suara. Ciri dari digital *Story-book* yaitu sifatnya buku cerita dan adanya nilai-nilai yang menyenangkan bagi penggunanya. Begitu pula perbedaan antara digital storytelling dan digital story-book, meskipun hampir mirip dalam istilah penyebutannya, tetapi digital storytelling bentuknya belum tentu berupa buku cerita, tetapi bisa saja berupa video atau pun cerita dalam bentuk audio (Maulana, I, dkk., 2015).

Terlepas dari penjelasan diatas, story-book memiliki kelebihan yaitu pembelajaran menurut (Apriatin, A., dkk. 2020) yaitu akan lebih menarik sehingga akan berpengaruh terhadap minat peserta didik dalam pembelajaran, mempermudah guru dalam menyampaikan pemahaman mengenai isi *Story-book* karena siswa disajikan gambar-gambar yang konkret.

Alasan peneliti menggunakan judul Rancang Bangun Media *Story-Book* Berbasis Digital Materi Pecahan Kelas 3 SD ini yaitu dengan adanya permasalahan-permasalahan yang membuat peserta didik maupun guru sering mengalami miskonsepsi dalam pembelajaran pecahan. Berdasarkan data di sekolah, bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran pecahan dan salah satu penyebabnya guru kurang menggunakan media dalam pembelajaran. Sehingga penulis mempunyai rencana merancang media story-book digital guna meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pecahan di kelas 3 SDN Cibodas II. Dengan perancangan *Story-book* digital ini peneliti dapat mengetahui kelayakan media yang dibuat, mengetahui dari validasi materi, media, bahasa,

respon guru dan peserta didik terhadap digital *Story-book* yang dirancang, dan dengan menggunakan aplikasi digital *Story-book* diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam melakukan pembelajaran Matematika materi pecahan di kelas 3 SDN Cibodas II, dan juga dapat dimanfaatkan dengan baik dan memotivasi guru dalam merancang atau mengembangkan media pembelajaran yang variatif, inovatif dan interaktif bagi peserta didik.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana rancang bangun media *Story-book* berbasis digital materi pecahan kelas 3 SDN Cibodas II. Rumusan masalah tersebut dijabarkan kedalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan media *Story-book* digital materi pecahan kelas 3 SDN Cibodas II?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media *Story-book* digital materi pecahan kelas 3 SDN Cibodas II?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media *Story-book* digital materi pecahan kelas 3 SDN Cibodas II?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui rancangan media *story-book* berbasis digital materi pecahan kelas 3 SD. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang media *Story-book* digital materi pecahan kelas 3 SDN Cibodas II.
2. Menguji media *Story-book* digital materi pecahan kelas 3 SDN Cibodas II.
3. Mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media *Story-book* digital materi pecahan kelas 3 SDN Cibodas II.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi mengenai rancangan media pembelajaran digital berupa *Story-Book* dengan materi pecahan di kelas 3. Penelitian ini juga diharapkan memberikan gambaran dari kelayakan media yang

dirancang bagi peserta didik untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pecahan pada pembelajaran Matematika di kelas 3 SD.

Manfaat praktis dari rancang bangun media *story-book* berbasis digital materi pecahan kelas 3 ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

- a. Perancangan media *story-book* digital materi pecahan ini dapat menstimulus ketertarikan peserta didik terhadap materi Matematika.
- b. Perancangan media *story-book* membantu peserta didik dalam memahami materi pecahan.
- c. Perancangan media *story-book* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Perancangan media *story-book* digital materi pecahan ini dapat mempermudah penyampaian materi pelajaran.
- b. Perancangan media *story-book* mampu memotivasi guru agar dapat melakukan pembelajaran yang inovatif sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, menambah keilmuan, dan dapat memilih media pembelajaran yang bervariasi.

3. Bagi Sekolah

- a. Perancangan media *story-book* digital materi pecahan ini dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam peningkatan pembelajaran di sekolah.
- b. Perancangan media *story-book* dapat melengkapi hasil penelitian yang telah dilakukan oleh guru lain.

4. Bagi Peneliti

- a. Perancangan media *story-book* digital pecahan ini menjadi media pengimplementasian ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.
- b. Perancangan media *story-book* dapat memberi wawasan dan pengetahuan dalam bidang penelitian pengembangan.
- c. Perancangan media *story-book* dapat meningkatkan keterampilan membuat media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi penulisan skripsi terdiri dari V bab yang dijabarkan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

Bab II Kajian Pustaka membahas mengenai kajian pustaka yang relevan dengan judul penelitian diantaranya media pembelajaran, jenis media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, digital *Story-book*, fungsi digital *Story-book*, pembelajaran Matematika di SD, Konsep pecahan, respon, penelitian relevan, dan kerangka berfikir.

Bab III Metode Penelitian membahas mengenai metode dan desain penelitian, subjek penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV temuan dan Pembahasan membahas mengenai hasil temuan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan beserta dengan pembahasan.

Bab V Simpulan, implikasi, dan rekomendasi membahas mengenai simpulan dari temuan penelitian, uji kelayakan, dan rekomendasi atas penelitian yang telah dilakukan.