

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut UU No.20 Tahun 2013 tentang SISDIKNAS pasal 1 dalam Tuku (2019:46) bahwa “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang mempunyai tujuan mempersiapkan peranan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dimasa yang akan datang melalui bimbingan, pelatihan dan pengajaran”. Menurut Syafril, dkk. (2012:30), “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokrasi serta bertanggung jawab”. Salah satu mata pelajaran yang dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan adalah mata pelajaran Matematika yang telah dipelajari di Sekolah Dasar.

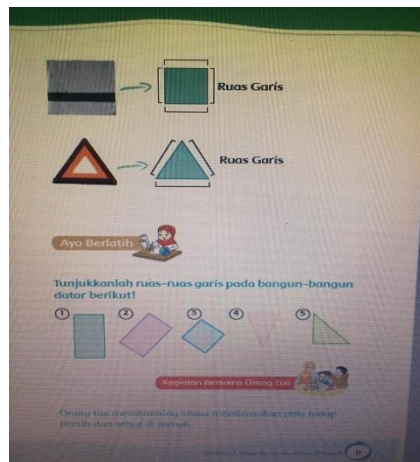
Menurut Susanto, (2014:186-187), “pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika”. proses belajar mengajar inilah yang di sebut pembelajaran. Pembelajaran yaitu suatu

proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya.

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran. Depdiknas (2008:12), mengungkapkan bahwa “antara media pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan guru adalah bahan ajar cetak (*printed*) seperti *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, dengan pendekatan/maket”. seorang pendidik harus bisa memilih, menentukan, serta membuat suatu modul pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar.

Menurut Daryanto (2013:9), “modul merupakan salah satu bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya membuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik”. Penggunaan modul dalam proses pembelajaran dapat mengaktifkan siswa sehingga pembelajaran tidak lagi terasa membosankan. Selain itu, penggunaan modul dalam proses pembelajaran juga dapat menghasilkan perubahan pada diri siswa, terutama jika modul dikaitkan dengan hal-hal yang ada disekitar lingkungannya.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Verawati S.Pd sebagai wali kelas II di SDN 24 parupuk tabing pada tanggal 04 Desember 2020. Beliau mengatakan bahwa untuk saat ini proses pembelajaran di lakukan dengan pembelajaran dalam jaringan (*daring*) yaitu guru memberikan ringkasan dan soal berdasarkan buku tema, kemudian di bagikan melalui grub WA kelas seperti Gambar 1.



Gambar 1. Tugas siswa yang di share di grub WA

Menurut beliau untuk pembelajaran matematika materi bangun datar dan bangun ruang pada kelas II sangat sulit dilakukan dalam masa pandemi ini karena guru hanya menilai hasil jawaban peserta didik tanpa melihat apakah peserta didik tersebut dapat memahami apa itu bangun datar dan bangun ruang serta ciri-ciri kedua bangun tersebut. peserta didik dalam memahami ringkasan dan mengerjakan soal yang diberikan terdapat kendala, karena rata-rata orangtua peserta didik sebagai penuntun peserta didik dalam belajar dirumah juga tidak memahami materi. Kemudian tidak tersedianya modul pembelajaran di sekolah dan guru juga belum mengembangkan modul pembelajaran sendiri, di karenakan proses pembuatan modul memerlukan waktu yang cukup lama dalam mempersiapkan dan membutuhkan biaya yang cukup banyak.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, perlu adanya model pembelajaran untuk membantu guru dalam mendesain modul dengan melibatkan orangtua peserta didik agar dapat menuntun peserta didik di rumah memahami konsep pembelajaran dengan mudah. Salah satu model yang dapat di gunakan yaitu

model pembelajaran *picture and picture*. Menurut Shoimin (2014:122), “model *picture and picture* adalah suatu model belajar menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis”. Sejalan dengan pendapat Istirani (2017:7) “*picture and picture* adalah merupakan suatu rangkaian penyampaian materi dengan menunjukkan gambar-gambar konkrit kepada siswa sehingga siswa dapat memahami secara jelas tentang makna hakiki dari materi ajar yang disampaikan kepadanya”. Jadi modul pembelajaran dengan menggunakan model *picture and picture* ini dapat mewujudkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang mana modul pembelajaran dengan menggunakan model *picture and picture* ini terdapat gambar-gambar yang mendukung kumpulan materi yang ada didalamnya, sekaligus dapat membuat siswa belajar mandiri di rumah bersama orangtua.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis *Picture and Picture* pada Siswa Kelas II SD 24 Parupuk Tabing”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran hanya dilakukan dengan pembelajaran dalam jaringan (daring)
2. Bahan ajar yang di gunakan guru hanya buku tema.

3. Guru hanya menilai hasil jawaban peserta didik tanpa melihat apakah peserta didik tersebut memahami materi.
4. Belum tersedianya bahan ajar berupa modul pembelajaran matematika berbasis *picture and picture*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis *Picture and picture* untuk siswa kelas II SD 24 Parupuk Tabing yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Materi yang dikembangkan yaitu Tema 4 Hidup bersih dan sehat Subtema 1 Hidup bersih dan sehat di rumah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis *Picture and picture* untuk siswa kelas II Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid dan praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa modul pembelajaran matematika berbasis *Picture and picture* untuk siswa kelas II SD 24 Parupuk Tabing yang memenuhi kriteria valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Melalui pengembangan bahan ajar berupa modul pembelajaran matematika, peneliti berharap dapat memberikan manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru

Manfaat bagi guru sendiri adalah dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan bahan ajar agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, membantu guru mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, selain itu, guru dapat menggunakan bahan ajar ini dalam proses pembelajaran.

b. Bagi siswa

Manfaat bagi siswa, dengan adanya modul diharapkan dapat meningkatkan daya aktif siswa dan untuk mengajak siswa belajar lebih mandiri, meningkatkan minat belajar siswa, serta menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru yang di dapat dari modul, dan memanfaatkan bahan ajar tersebut sebagai media dan sumber belajar penunjang dalam mempelajari matematika.

c. Bagi sekolah

Sebagai contoh referensi tambahan untuk sekolah dalam pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis *Picture and picture*, yang sesuai dengan pola pembelajaran bagi siswa di sekolah, agar masalah rendahnya hasil belajar siswa dalalam pembelajaran dapat teratasi.

d. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan peneliti

mengenai pengembangan modul pembelajaran matematika, serta, mempersiapkan modul pembelajaran yang valid dan praktis. Kemudian dapat di jadikan acuan mengembangkan bahan ajar pembelajaran untuk kelas maupun jenjang pendidikan yang lain.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan modul pembelajaran ini adalah:

1. Halaman sampul (cover) dirancang menggunakan aplikasi *microsoft word* 2010 yang memuat beberapa jenis warna gambar dan tulisan, selanjutnya ada Kata Pengantar, Daftar Isi, Petunjuk Penggunaan Modul, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Uraian Materi, Kesimpulan, Evaluasi, Pedoman Jawaban Serta Daftar Pustaka.
2. Modul ini telah disesuaikan dengan langkah-langkah model *picture and picture*
3. Isi atau materi dalam modul ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum K13 berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas II semester I pada tema 4 materi bangun datar dan bangun ruang.
4. Ukuran modul dirancangdengan menggunakan kertas A5, isi modul menggunakan tulisan *Comic Sans MS*.