

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar. Susanto (2014: 186-187) mengemukakan bahwa 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.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa, karena siswa Sekolah Dasar masih dalam tahap perkembangan operasional tertentu. Pembelajaran matematika dapat menciptakan kompetensi siswa dalam mengasah kemampuan berfikir, bernalar, berimajinasi, dan berlatih menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran matematika berkaitan dengan kecerdasan dalam berfikir, bernalar, dan berimajinasi.

Proses pembelajaran pada dasarnya proses belajar dan mengajar yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain. Proses pembelajaran akan senantiasa merupakan 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. Modul pembelajaran adalah suatu alat atau sumber belajar yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi yaitu berupa materi pelajaran kepada siswa. Untuk itu, seorang pendidik harus bisa memilih, menentukan, serta membuat suatu modul pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar.

Daryanto (2013:9) menyatakan bahwa modul merupakan salah satu bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya membuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu siswa 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.

Prastowo (2016:387), dalam menyusun modul perlu digunakan model tematik untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Beberapa model pembelajaran tersebut diantaranya seperti model pembelajaran *problem based learning*, *inquiry learning*, *project-based learning* dan lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti ingin membahas mengenai model pembelajaran *problem based learning*.

Menurut Saputra (2020:24) menyatakan bahwa “*Problem Based Learning* adalah sebagai suatu proses belajar yang melibatkan pemecahan masalah dan berpikir kritis dalam kenyataan yang sebenarnya”. *Problem Based Learning* sebagai kesempatan untuk siswa agar dapat mempelajari hal-hal lebih luas serta mempersiapkan siswa untuk menjadi manusia aktif dan bertanggung jawab. Melalui *Problem Based Learning* siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 04 Airpura pada kelas IV yang dilaksanakan pada tanggal 5 November sampai dengan 7 November 2021 peneliti melihat pada saat proses pembelajaran di kelas IV SDN 04 Airpura berlangsung dengan baik tetapi selama proses pembelajaran berlangsung ada beberapa temuan yang diperoleh yaitu: Sumber belajar yang digunakan guru masih minim, hanya bersumber dari buku paket yang disediakan oleh pemerintah. Belum ada sumber atau bahan ajar lain yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran di kelas, sehingga siswa hanya menerima pelajaran melalui penjelasan dari guru saja. Pada materi pecahan senilai yang ada pada buku paket kurang dipahami oleh siswa karena contoh yang ada dalam buku paket langsung ke soal dibandingkan penjelasan, hal itu dapat dilihat pada gambar. 1 dan belum tersedianya modul berbasis *Problem Based Learning* (PBL) di sekolah tempat penelitian.



Gambar 1. Buku paket

Hal tersebut diperkuat dengan peneliti melakukan wawancara pada tanggal 7 November 2021 dengan ibu Darmayanti, S.Pd sebagai Guru kelas IV, menurut beliau untuk mata pelajaran matematika, khususnya pada materi Pecahan Senilai pada kelas IV masih kurang dipahami oleh siswa karena guru lebih sering menggunakan buku paket, dan belum adanya ketersediaan bahan ajar yang menarik disekolah, serta guru belum mengembangkan modul secara mandiri disebabkan keterbatasan biaya yang belum memadai. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru memberikan materi dan latihan berdasarkan buku paket sehingga siswa kurang aktif dan mudah bosan dalam proses pembelajaran. Dengan keadaan tersebut, siswa menjadi sulit memahami materi pembelajaran matematika khususnya materi pecahan senilai yang diajarkan oleh guru.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik melakukan pengembangan sebuah bahan ajar yang dapat membantu proses pembelajaran siswa secara mandiri, sejalan dengan itu peneliti melakukan pengembangan bahan ajar yang berupa modul. Modul yang dikembangkan merupakan modul matematika materi pecahan senilai. Dengan adanya

pengembangan modul ini diharapkan dapat membantu siswa, serta menjadi sumber belajar siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika yang diajarkan. Dengan adanya modul dapat membantu siswa dalam menggambarkan sesuatu yang abstrak tersebut, misalnya dengan penggunaan gambar, foto, bagan, skema dan yang lainnya, demikian pula materi yang rumit dapat dijelaskan dengan cara yang sederhana sesuai dengan tingkat berfikir siswa, sehingga lebih mudah dipahami, karena modul disusun sistematis dan memudahkan siswa untuk belajar mandiri.

Berdasarkan fakta di atas maka peneliti berinisiatif untuk memberikan solusi berupa modul berbasis *Problem Based Learning* yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan berjudul “Pengembangan Modul Pecahan Senilai Berbasis Model *Problem Based Learning* untuk Kelas IV SDN 04 Airpura”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pokok, yaitu sebagai berikut:

1. Pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi Pecahan Senilai pada kelas IV masih kurang dipahami oleh siswa karena guru menggunakan buku paket serta belum tersedianya bahan ajar yang menarik disekolah
2. Dalam proses pembelajaran guru dan siswa hanya menggunakan paket yang tersedia di sekolah sesuai dengan kurikulum 2013.

3. Belum adanya pengembangan dan penyediaan Modul secara mandiri oleh guru untuk siswa di SDN 04 Airpura.
4. Belum tersedianya Modul Pecahan Senilai berbasis Model *Problem Based Learning* di kelas IV SDN 04 Airpura.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Senilai Berbasis *Problem Based Learning* Kelas IV SDN 04 Airpura yang dilakukan hanya sampai valid dan praktis saja sedangkan pada efektivitas tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dalam pelaksanaan penelitian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Validitas Modul Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Senilai berbasis Model *Problem Based Learning* Kelas IV SDN 04 Airpura yang dikembangkan?
2. Bagaimana Praktikalitas Modul Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Senilai berbasis Model *Problem Based Learning* Kelas IV SDN 04 Airpura yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan Modul Pecahan Senilai Berbasis *Model Problem Based Learning* Untuk Kelas IV SDN 04 Airpura yang valid.
2. Menghasilkan Modul Pecahan Senilai Berbasis *Model Problem Based Learning* Untuk Kelas IV SDN 04 Airpura yang praktis.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan bagi pembaca serta peneliti lainnya yang berkaitan dengan pengembangan Modul model pembelajaran *Problem Based Learning*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran dikemudian hari serta landasan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

- b. Bagi Siswa

Untuk membantu siswa dalam meningkatkan semangat belajar pembelajaran matematika melalui bahan ajar yang telah dikembangkan.

- c. Bagi Guru

Sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan bahan ajar terkhususnya Modul dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan

bahan ajar lainnya dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan kurikulum 2013.

d. Bagi Sekolah

Penerapan modul dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* diharapkan mampu memberikan solusi yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menambah ketersediaan bahan ajar di kelas IV SD.

G. Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah modul pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk kelas IV pada materi pecahan senilai dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan adalah Modul dengan menggunakan model *Problem Based Learning* sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran PBL.
 - a. Organisasi siswa pada masalah.
 - b. Mengorganisasi siswa untuk belajar.
 - c. Membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok.
 - d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
 - e. Mengevaluasi proses pemecahan masalah
2. Modul yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 dengan materi pecahan senilai yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan modul, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan kegiatan pembelajaran, kegiatan

belajar yang mengarah pada pengalaman langsung, evaluasi dan daftar pustaka.

3. Perangkat pembelajaran yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).

3.1 Menjelaskan pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret

4. Isi atau materi dalam modul ini menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum K13 dengan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas IV pada materi pecahan senilai
5. Modul dirancang dengan menggunakan *Microsoft Word*.
6. Tampilan modul berupa:
 - a. Tampilan cover dengan berbagai jenis warna dan gambar
 - b. Jenis tulisan *Comic Sans MS* .
 - c. Ukuran tulisan 12 dan 14.
 - d. Menggunakan gambar-gambar yang menarik untuk mendukung pembelajaran tersebut.