

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses yang menitikberatkan proses pembangunan ingatan, retensi, pengolahan informasi dan aspek-aspek yang bersifat intelektualitas lainnya (Handika, 2012). Belajar merupakan kunci utama untuk memperoleh sesuatu yang ingin dicapai, semakin besar usaha untuk belajar maka semakin besar juga hasil yang akan dicapai. Namun banyak siswa yang malas belajar karena mengalami kesulitan menerima mata pelajaran, hasil penelitian yang dilakukan oleh Priyoga (2014) menunjukkan salah satu faktor yang membuat siswa sulit menerima pelajaran disebabkan oleh kurangnya sarana dan media yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk menunjang hasil belajar siswa, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat menimbulkan rasa ketertarikan dan minat siswa untuk mengetahui lebih dalam. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran (Muhson, 2010). Namun demikian media pembelajaran saat ini hanya bertujuan memberikan edukasi tanpa memperhatikan efek lain dari belajar itu sendiri yaitu malas dan rasa bosan, salah satu contohnya adalah media pembelajaran visual seperti LKS, hal ini berakibat kepada pola pikir siswa yang menyimpulkan bahwa belajar adalah sesuatu yang membosankan.

Matematika adalah pelajaran yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, namun hampir di setiap jenjang sekolah matematika adalah mata pelajaran paling ditakuti oleh siswa, mereka beranggapan matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini terbukti dari survey yang dilakukan organisasi di bawah naungan *Organization Economic Cooperation and Development* (OECD) yang bernama *Programme For International Student Assesment* (PISA) terhadap 65 negara di dunia tahun 2012 yang mengatakan bahwa kemampuan matematika siswa-siswi di indonesia menduduki peringkat 64 dari 65 negara dengan skor 375 dan yang pertama di pegang oleh shanghai dengan skor 613 (Stacey, 2015). Hal ini salah satunya disebabkan oleh kurangnya media yang dapat menarik dan memudahkan siswa memahami pelajaran. Siswa kesulitan untuk menjabarkan hal-hal yang tidak bisa dilihat langsung oleh mata, butuh adanya suatu media untuk membantu siswa memahami hal-hal tersebut.

Media pembelajaran bertujuan sebagai perantara guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi khususnya untuk materi yang menuntut siswa untuk berimajinasi, bangun ruang sisi datar adalah suatu materi pelajaran matematika yang membutuhkan imajinasi siswa untuk membayangkan setiap sudut dan sisi yang ada, namun siswa hanya menghafal rumus yang ada tanpa mengetahui arti dari materi tersebut, karena bentuknya berupa 3 dimensi siswa kesulitan memahami makna dari rumus yang didapat, tentu saja ini akan menyulitkan siswa untuk terus mengingat materi yang diajarkan karena belajar menghafal bukanlah metode yang efektif dalam belajar.

Dari uraian di atas, peneliti memilih untuk mengembangkan media buku *pop up*, buku *pop up* adalah buku yang komponennya dapat muncul dan dapat menampilkan gambar dalam bentuk 3 dimensi, dengan bentuknya yang 3 dimensi siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang sedang dipelajari, hal inilah yang dibutuhkan siswa untuk mempermudah memahami materi khususnya materi yang membutuhkan tingkat imajinasi yang tinggi. Dengan pembuatan media yang menarik dan interaktif akan menjadi daya tarik dan motivasi siswa agar mau mengetahui isi yang terkandung di dalam buku tersebut, selain itu siswa akan lebih aktif maka terjadilah suatu proses belajar yang efektif, jadi buku *pop up* sangat cocok dipilih sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar berbantu buku *pop up*?
2. Bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar berbantu buku *pop up*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar berbantu buku *pop up*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran matematika yang valid pada materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbantu Buku *Pop Up*.
2. Mengetahui respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran matematika pada materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbantu Buku *Pop Up*.
3. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran matematika pada materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbantu Buku *Pop Up*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar.
- b. Diharapkan dapat memahami konsep bangun ruang sisi datar.

2. Bagi Guru

- a. Diharapkan dapat menjadi media untuk menyampaikan materi bangun ruang sisi datar yang mudah dipahami oleh siswa.
- b. Diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya.

3. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dalam merancang sebuah media pembelajaran yang menarik.
- b. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.