

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Karena matematika merupakan cabang ilmu dari berbagai ilmu yang biasa digunakan pasti mempunyai keterkaitan dengan matematika. Berkaitan dengan hal tersebut peran penting matematika sangat berguna untuk menunjang kemajuan dalam cabang ilmu lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berkaitan dengan ilmu matematika dalam jenjang pendidikan yang tentunya wajib diterapkan dalam sekolah kepada peserta didik karena matematika merupakan ilmu dasar yang wajib untuk dipelajari. Akan tetapi ilmu matematika sering dianggap sulit oleh sebagian peserta didik pada saat pembelajaran dikarenakan matematika merupakan ilmu yang abstrak yang susah dibayangkan secara langsung tanpa adanya alat peraga. Untuk menjadi jembatan bagi peserta didik dalam mempelajari matematika dibutuhkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Media merupakan sarana seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi Menurut Sadiman, dkk (2006). Media pembelajaran yang bagus seyogyanya merupakan media pembelajaran yang interaktif, artinya mampu meningkatkan motivasi dan

menstimulasi sehingga meningkatkan keaktifan, interaksi, umpan balik, serta penguatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut (Jonshon, 2007:35) mengatakan pembelajaran kontekstual melibatkan para siswa dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi. Ketika para peserta didik membuat suatu proyek atau menemukan permasalahan yang menarik, ketika mereka menentukan pilihan dan menjadikan tanggung jawab, mencari informasi yang baru dan menarik kesimpulan, ketika mereka secara aktif memilih, menyusun, mengatur, menyentuh, merencanakan, menyelidiki, mempertanyakan, dan membuat keputusan, mereka mengaitkan isi akademis dengan konteks dalam situasi kehidupan, dan dengan cara ini mereka menemukan makna.

Buku pop up adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar. Montanaro (1993) menyatakan pemilihan media *Pop-up Book* selain sesuai dengan potensi visual anak, juga dipandang praktis karena mudah dimainkan dan menarik. Kemudian ditegaskan oleh Dzuanda (2009) bahwa *Pop up Book* merupakan buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau terdapat unsur tiga dimensi. *Pop up Book* ini dapat digunakan sebagai contoh untuk menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak dan memerlukan objek secara langsung pada beberapa mata pelajaran.

“Pop-up book is a book that offers potential for motion and interactions through the use of paper mechanisms such as folds, scrolls, slides, tabs, or

wheels” menurut Taylor (2012). Yang artinya, buku *pop-up* adalah buku yang memberikan potensi gerak dan interaksi dengan penggunaan mekanisme kertas berupa lipatan, gulungan, geseran, sentuhan atau putaran. Terdapat teknik-teknik *pop-up* yang biasanya digunakan untuk pembuatan buku *pop-up* maupun kartu *pop-up* yaitu menggunakan teknik *floating layers*, teknik *v-fold*, teknik *multiple layers*, teknik *magic box*, dan teknik *hinged*. Dengan adanya buku *pop up* ini peserta didik lebih mudah untuk memvisualisasikan materi pembelajaran.

Dari uraian diatas, peneliti akan mengembangkan buku *pop up* materi bangun ruang sisi datar. Pengembangan ini dilakukan dengan harapan menghasilkan alat peraga berupa buku *pop up* yang dapat bermanfaat dan menambah minat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah diuraikan diatas, maka timbul suatu permasalahan yaitu:

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis kontekstual menggunakan buku *pop up* yang valid?
2. Bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran matematika berbasis kontekstual menggunakan buku *pop up*?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran matematika berbasis kontekstual menggunakan buku *pop up*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis kontekstual menggunakan buku *pop up* yang valid.
2. Mengetahui respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran matematika berbasis kontekstual menggunakan buku *pop up*.
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran matematika berbasis kontekstual menggunakan buku *pop up*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Peserta Didik
  - a. Diharapkan dapat menambah minat belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar.
  - b. Diharapkan dapat memudahkan dalam 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 peserta didik.
  - b. Diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya.
3. Bagi Peneliti
  - a. Dapat menambah ilmu baru dalam merancang sebuah media pembelajaran yang baik.
  - b. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.