

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan adalah usaha untuk memanusiakan manusia. Subyek, obyek atau sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu manusia untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi kemanusiaannya (Amelia, 2021:23). Dalam berbagai literatur, pendidikan sering didefinisikan sebagai usaha yang terencana untuk membimbing individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan. Setiap manusia pada dasarnya membutuhkan pendidikan untuk menjamin kelangsungan hidupnya sendiri serta kelangsungan bangsa dan negara. Strategi lain untuk meningkatkan standar sumber daya manusia adalah pendidikan. dengan cara mencerdaskan manusia guna mencapai kemajuan di segala bidang suatu negara.

Jenjang pendidikan sekolah dasar termasuk pada fase oprasional konkret. Tahap operasi konkrit terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasi- kan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa me- mecahkan problem-problem abstrak. Operasi

konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata (Marinda, 2020:124). Oleh sebab itu, proses pembelajaran dirancang dan direncanakan berdasarkan perkembangan karakteristik kognitif siswa yang belum mampu berpikir secara abstrak.

Menurut (Pito, 2018:131) Dalam proses belajar mengajar, kehadiran alat/media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut, ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal (Saleh dan Syahrudin, 2023:6). Sejalan dengan hal ini, menurut (Dewi K, 2017:2) dengan adanya media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 23 Januari 2025 SD Negeri 12 Sintang dengan guru kelas III C, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui penyebab permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya hasil belajar siswa. Permasalahan tersebut juga didukung dengan data hasil nilai harian peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika tahun pelajaran 2024/2025 di SD Negeri 12 Sintang yang cukup rendah. Nilai yang diperoleh menunjukkan ada 15 dari 21 peserta

didik yang nilainya di bawah KKM. Ini menunjukkan bahwa secara klasikal hanya 40% yang telah mencapai KKM dan 60% belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara bahwa dalam pembelajaran guru kurang dalam penggunaan media pembelajaran, yang tentunya ini kurang tepat dalam penyampaian suatu konsep materi yang bersifat abstrak. Hal ini kurang efektif dan kurang sesuai dengan kondisi dan keinginan peserta didik sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang akhirnya menjadikan peserta didik kesulitan dalam memahami suatu materi yang disampaikan. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah. Untuk mengatasi kendala tersebut diperlukan media pembelajaran yang cocok yaitu media visual yang cocok untuk digunakan pada mata pelajaran matematika materi pengukuran, salah satunya adalah media *Pop-Up Book* Berbasis Komik hingga di butuhkan nya suatu media pembelajaran.

Berdasarkan kondisi dan masalah yang telah dijabarkan diatas penulis terdorong untuk melakukan penelitian dan mengangkat judul Proposal Skripsi “Pengaruh Penggunaan Media *Pop-Up Book* Berbasis Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 12 Sintang”

## **B. Rumusan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah Umum**

Rumusan masalah merupakan bagian yang dijelaskan permasalahan yang dikaji atau diteliti. Adapun masalah umum dalam

penulisan ini adalah Bagaimanakah Pengaruh Penggunaan Media *Pop-Up Book* Berbasis Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 12 Sintang.

## 2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika pada pengukuran awal (*pre-test*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Kelas III SD Negeri 12 Sintang?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *Pop-Up Book* Berbasis Komik pada mata pelajaran Matematika pada pengukuran akhir (*post-test*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Kelas III SD Negeri 12 Sintang?
- c. Apakah terdapat perbedaan hasil pada mata pelajaran Matematika pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) kelompok kontrol di Kelas III SD Negeri 12 Sintang?
- d. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *Pop-Up Book* Berbasis Komik pada mata pelajaran Matematika pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) kelompok eksperimen di Kelas III SD Negeri 12 Sintang?
- e. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media *Pop-Up Book* berbasis komik dalam pembelajaran matematika di SDN 12 Sintang?

### **C. Tujuan Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian Umum**

Tujuan umum dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dengan jelas “Pengaruh Penggunaan Media *Pop-Up Book* Berbasis Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 12 Sintang”

#### **2. Tujuan Penelitian Khusus**

Tujuan khusus yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika pada pengukuran awal (*pretest*) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Kelas III SD Negeri 12 Sintang.
- b. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan media *Pop-Up Book* berbasis komik pada mata pelajaran Matematika pada pengukuran akhir (*posttest*) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Kelas III SD Negeri 12 Sintang.
- c. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika antara pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) pada kelompok kontrol di Kelas III SD Negeri 12 Sintang.
- d. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan media *Pop-Up Book* berbasis komik pada mata pelajaran Matematika

antara pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) pada kelompok eksperimen di Kelas III SD Negeri 12 Sintang.

- e. Untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media *Pop-Up Book* berbasis komik dalam pembelajaran Matematika di SD Negeri 12 Sintang.

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

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti yaitu :

- a. Manfaat teoritis

- 1) Hasil penelitian ini dijadikan sebagai acuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- 2) Mengkaji media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Pop-Up Book* berbasis komik.

- b. Manfaat Praktis

Kegiatan penelitian yang digunakan hendaknya dapat memberikan manfaat bagi peneliti maupun kalangan umum. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yakni :

- 1) Bagi Siswa

Dengan menggunakan media dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang terkandung dalam pembelajaran matematika serta meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga kemampuan berhitung belajarnya meningkat.

## 2) Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman dalam mengajar, selain itu guru dapat menciptakan inovasi-inovasi terbaru dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan sangat baik. Kemudian guru mendapatkan informasi dalam pembuatan media pada pembelajaran di kelas dan dapat diterapkan di dalam kelas.

## 3) Bagi Sekolah

Diharapkan dari hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi sekolah dalam rangka mengembangkan media pembelajaran di dalam kelas.

## 4) Bagi Peneliti

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan memberikan pengalaman yang berharga untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Pop-Up Book* Berbasis Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III.

## E. Variabel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2020: 38) mengatakan bahwa “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen.

### 1. Variabel Independen

Dalam bahasa Indonesia variabel independen ini sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau disebut variabel terikat (Sugiyono, 2020: 39), dan menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *Pop-Up Book* Berbasis Komik.

### 2. Variabel Dependen

Dalam bahasa Indonesia variabel dependen ini sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel (Sugiyono, 2020: 39) dan yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi pengukuran kelas III.

## F. Definisi Operasional

Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh antara media *Pop-Up Book* Berbasis Komik terhadap hasil belajar siswa. Untuk menjelaskan variabel yang akan diteliti atau yang akan menjadi fokus penelitian, diuraikan definisi operasional variabel sebagai berikut:

### 1. Media *Pop-Up Book* Berbasis Komik

Media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis komik adalah sebuah jenis media yang menggabungkan unsur-unsur buku *pop-up* dan komik untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Dalam hal ini, *pop-up book* mengacu pada buku yang memiliki elemen-

elemen tiga dimensi yang muncul atau "*pop up*" ketika halaman dibuka, sementara komik menampilkan cerita atau informasi dengan gambar dan teks dalam bentuk panel-panel. Ketika digabungkan, media ini bisa memanfaatkan gambar, teks, dan elemen tiga dimensi untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih visual dan dinamis.

## 2. Hasil belajar Matematika

Secara sederhana yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Hasil belajar merupakan indikator yang diukur dalam proses pembelajaran dengan tiga ranah yakni : kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif yang terdiri atas aspek yakni mengetahui (C1) Mengingat, (C2) Memahami, (C3) Menerapkan diterapkan pada materi Pengukuran di Kelas III anak berhasil belajar adalah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.