

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan anak saat ini menjadi suatu hal penting yang harus diperhatikan. Karena akan berkaitan dengan perkembangan kognitif, sosial dan emosional anak. Terdapat banyak kemampuan yang harus dimiliki anak. Salah satunya yaitu kemampuan literasi dan numerasi sebagai kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap anak sekolah dasar. Kemampuan literasi numerasi ini menjadi perhatian untuk mewujudkan kesetaraan gender dan pendidikan yang berkualitas sesuai dengan SDGs. SDGs adalah kepanjangan dari *Sustainable Development Goals*, yaitu dokumen yang akan menjadi acuan dalam kerangka pembangunan dan perundingan negara-negara di dunia untuk 15 tahun kedepan hingga tahun 2030 (Wahyuningsih, 2018). Jadi kemampuan literasi numerasi ini sangat berperan penting sebagai kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap siswa serta menjadi bagian dalam mewujudkan salah satu SDGs di Indonesia.

Menurut Khoirunnisa & Adirakasiwi (2023) kemampuan literasi numerasi penting untuk diperoleh setiap siswa karena kemampuan ini merupakan salah satu modal yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dalam memecahkan masalah dan mengaplikasikan konsep serta keterampilan matematika agar berdampak dalam kehidupan bermasyarakat. Dampak matematika dalam kehidupan masyarakat ini akan berguna untuk kehidupan yang akan datang. Oleh karena itu, siswa akan belajar dan mengaplikasikan pembelajaran matematika ini dalam kehidupan sehari-hari.

Implementasi pembelajaran matematika pada kurikulum merdeka menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta bisa mengekspresikan diri sesuai dengan kemampuannya dalam program pembelajaran mandiri (Lutfiana, 2022). Program pembelajaran mandiri ini tentunya akan berkaitan penting dengan karakter yang dimiliki siswa untuk

lebih berani dan memiliki kemampuan pemecahan masalah. Maka dari itu, pembelajaran matematika sangat penting untuk diterapkan dalam kurikulum merdeka untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Menurut Susanto (Saputri et al., 2020) matematika adalah ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, dan mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Sebagaimana diketahui bahwa keunggulan dari pembelajaran matematika ini, dapat membantu untuk berpikir lebih sistematis, membuat logika berpikir jadi lebih berkembang, meningkatkan kemampuan berhitung, menjadi lebih teliti, cermat dan sabar (Nurfadhillah et al., 2021). Oleh karena itu, pembelajaran matematika ini memiliki peranan yang sangat penting dalam setiap aspek kehidupan, karena dapat membantu peserta didik untuk memecahkan masalah baik dalam suatu pembelajaran ataupun diluar pembelajaran.

Siswa dapat berpikir lebih sistematis dan terstruktur ketika dihadapkan oleh beberapa perencanaan dan langkah-langkah yang dihadapinya. Kemudian logika berpikir siswa bisa menjadi lebih berkembang karena dalam mata pelajaran matematika ini siswa terbiasa berlatih mengerjakan soal-soal tersebut juga dengan logikanya. Selain itu kemampuan berhitung siswa juga dapat lebih berkembang karena dalam mata pelajaran matematika ini siswa dituntut untuk bisa penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Hal tersebut membuat siswa terlatih dan terbiasa dalam operasi hitung-hitungan sehingga kemampuan berhitung siswa akan meningkat. Siswa juga dapat lebih teliti, cermat dan sabar karena dalam matematika ini siswa dapat mengerjakan soal menggunakan rumus yang tentunya harus lebih teliti dan sabar melalui proses perhitungannya hingga mendapatkan jawaban sesuai dengan yang diharapkan dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalahnya.

Matematika ini memiliki hubungan yang erat dan sangat diperlukan dalam kemampuan pemecahan masalah. Karena tujuan dari pembelajaran matematika sendiri yang mengharuskan siswa agar dapat bersikap logis,

kritis, cermat, teliti, jujur, bertanggung jawab, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah, sebagai wujud implementasi kebiasaan dalam inkuiri dan eksplorasi matematika (Kemendikbud, 2016). Selain itu kemampuan pemecahan masalah juga memiliki hubungan yang tidak terbatas, tetapi bisa juga berdampak pada berbagai bidang studi dan kehidupan sehari-hari (Siswanto & Meiliasari, 2024). Siswa dapat memiliki kesempatan untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya untuk mengatasi masalah yang bersifat kompleks. Maka dari itu, kemampuan pemecahan masalah ini perlu dihubungkan dan ditingkatkan pada siswa dalam pembelajaran matematika. Karena sangat berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Menurut Polya (Chabibah et al., 2019) mengemukakan bahwa indikator pemecahan masalah meliputi memahami masalah, merencanakan strategi pemecahan masalah, menerapkan rencana pemecahan masalah, dan meninjau kembali. Indikator yang pertama yaitu memahami masalah dimana siswa tersebut dapat mengerti topik bahasan atau materi awal dari permasalahan tersebut. Kemudian yang kedua merencanakan strategi pemecahan masalah, siswa dapat mengatur dan membuat sebuah cara bisa dengan logika atau menggunakan rumus yang sesuai dengan pembahasan tersebut. Yang ketiga yaitu menerapkan rencana pemecahan masalah, setelah tadi menentukan cara yang sudah di sesuaikan. Cara tersebut dapat digunakan untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Tetapi siswa juga harus dapat meninjau kembali atau memeriksa suatu permasalahan atau pokok bahasan tersebut apakah sudah benar-benar tuntas dan dapat diselesaikan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama siswa kelas V SDN 3 Citangtu pada hari selasa, 19 November 2024 mengenai kemampuan pemecahan masalah matematika yang dimiliki oleh siswa berdasarkan indikator pemecahan masalah diatas sebagai berikut.

Tabel 1.1 Data Kemampuan pemecahan masalah Matematika

No	Indikator Pemecahan masalah	Jumlah siswa	Jumlah yang sudah menguasai	Jumlah yang belum menguasai
1.	memahami masalah	25 siswa	15	10
2.	merencanakan strategi pemecahan masalah		12	13
3.	menerapkan rencana pemecahan masalah		10	15
4.	meninjau kembali		5	20

Berdasarkan data tersebut, terdapat jumlah siswa seluruhnya kelas 5 yaitu 25 siswa laki-laki dan perempuan. Terdapat 15 siswa yang sudah mencapai indikator 1 dan 10 siswa yang belum mencapai indikator 1. Kemudian terdapat 12 siswa yang sudah mencapai indikator 2 dan 13 siswa yang belum mencapai indikator 2. Lalu terdapat 10 siswa yang sudah paham dan mengerti dalam indikator ketiga yaitu menerapkan rencana pemecahan dalam kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran matematika. Sedangkan 15 yang belum paham sampai indikator ketiga. kemudian terdapat 5 siswa yang sudah mencapai indikator 4 sedangkan 20 siswa tersebut belum mencapai indikator keempat.

Dari data tersebut juga dapat dipresentasikan masih terdapat 40% siswa yang belum memenuhi indikator pertama yaitu memahami masalah. Kemudian 52% siswa belum mencapai indikator kedua merencanakan strategi pemecahan masalah. Lalu terdapat 60% siswa yang belum mencapai indikator ketiga yaitu menerapkan rencana pemecahan masalah. Kemudian terdapat 80% siswa belum mencapai kemampuan pemecahan masalah pada indikator keempat yaitu meninjau kembali.

Hal tersebut harus dapat diperhatikan oleh guru. Apakah guru tersebut harus menggunakan media yang lebih kreatif dan praktis untuk bisa di gunakan di manapun dan kapanpun juga sehingga daya tarik siswa dalam pembelajaran matematika tersebut dapat meningkat. Atau adanya inovasi dalam media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil observasi penyebab hal tersebut ternyata masih terdapat siswa yang acuh terhadap tugas yang

diberikan oleh guru, tidak tertarik dengan pelajaran matematika, menganggap bahwa mata pelajaran matematika itu sulit, saling mengobrol dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan, sehingga mereka tidak maksimal ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Secara lebih lanjut, guru juga kurang memanfaatkan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang memanfaatkan penggunaan media dengan seiringnya perkembangan teknologi saat ini. Hal tersebut dapat menyebabkan kurangnya kemampuan pemecahan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru atau dalam kehidupan sehari-hari.

Hal tersebut diperkuat lagi berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 3 Citangtu yaitu bapak Iip Saifuddin, S.Pd beliau mengatakan adanya rasa malas, rasa ingin tahu yang kecil pada siswa tersebut sehingga masih terdapat siswa yang belum memahami pelajaran matematika dan belum memiliki kemampuan pemecahan masalah dalam mata pelajaran matematika. Kemudian mereka seringkali acuh, tidak menyukai pembelajaran matematika, dan tidak memperhatikan baik ketika guru tersebut menjelaskan ataupun terhadap tugas yang diberikan oleh guru tersebut.

Berdasarkan identifikasi yang dilakukan di SDN 3 Citangtu ditemukan beberapa masalah yaitu, media pembelajaran yang kurang bervariasi karena guru hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran dan kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematika yang dibuktikan dengan hasil presentase diatas, masih terdapat 80% siswa yang belum mencapai indikator keempat pada kemampuan pemecahan masalah. Kemudian guru juga belum memanfaatkan media digital dengan bijak karena seringkali penggunaan infocus digunakan saat menampilkan video pembelajaran dan penggunaan laptop hanya digunakan pada saat ANBK saja.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa dan pengembangan media yang bisa dilakukan guru

yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran salah satunya media *flipbook*. *Flipbook is a multimedia alternative to support the learning process can provide more flexible access for students to learn based on their learning style, which then has implications for the construction of new knowledge and improving student academic achievement* (Perdana et al., 2021). Dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* ini dapat menjadi sebuah alternatif media yang dapat mensupport proses pembelajaran karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun sesuai dengan gaya belajar siswa serta dapat berimplikasi untuk pembangunan pengetahuan baru dan meningkatkan kemampuan akademik siswa.

Flipbook juga merupakan software yang memiliki pengalaman seperti membuka halaman buku tetapi didukung dengan media digital seperti animasi, gambar, video, dan audio. *Flipbook* juga membuat sebuah media pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik serta dapat menjadi fasilitas bagi guru dalam menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan tidak membosankan, serta lebih menyenangkan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah agar memiliki hasil belajar yang lebih maksimal (Dayanti et al., 2021). Maka dari itu, siswa akan menjadi lebih tertarik dan merasa berkesan ketika pembelajaran matematika berlangsung.

Perkembangan media *flipbook* pada materi matematika dapat menambah rasa ingin tahu dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan dilakukannya penelitian ini. Penelitian ini ditujukan untuk melihat apakah media dapat menjadi media alternatif yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dibandingkan dengan menggunakan buku paket. Guru kelas V di SDN 3 Citangtu juga belum pernah menggunakan media *flipbook*.

Penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran merupakan salah satu media praktis dalam menyajikan materi dan soal karena bisa digunakan dimanapun dan kapanpun oleh siswa. Namun di SDN 3 Citangtu guru belum pernah mengembangkan media *flipbook*. Oleh Karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan *flipbook* dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sdn 3 Citangtu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang berkembang dapat diidentifikasi beberapa masalah :

1. 52% siswa belum mencapai indikator kemampuan pemecahan masalah kedua merencanakan strategi pemecahan masalah.
2. 60% siswa yang belum mencapai indikator kemampuan pemecahan masalah ketiga yaitu menerapkan rencana pemecahan masalah.
3. 80% siswa belum mencapai kemampuan pemecahan masalah pada indikator keempat yaitu meninjau Kembali.
4. Terdapat siswa yang acuh terhadap tugas yang diberikan oleh guru
5. Guru kurang memanfaatkan media yang bervariasi.
6. Guru belum mengembangkan media *flipbook* untuk mata pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah ini dimaksudkan untuk mengatasi pelebaran permasalahan dan pembatasan fokus, maka peneliti perlu membatasi penelitian ini yaitu :

1. Mengembangkan media *flipbook* sebagai bahan ajar pada mata pelajaran matematika kelas v.
2. Variabel yang akan diukur secara efektif dan layak pada penelitian ini adalah pengembangan media *flipbook* (X) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas V SDN 3 Citangtu (Y).

3. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu materi matematika kelas V bab 9 Pecahan pada sub bab 1 yaitu mengenai penjumlahan dan pengurangan pada pecahan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi matematika mengenai penjumlahan dan pengurangan pecahan bagi kelas V SDN 3 Citangtu?
2. Bagaimana keefektifan media *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi matematika mengenai penjumlahan dan pengurangan pecahan bagi kelas V SDN 3 Citangtu?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Menghasilkan media *flipbook* yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi matematika mengenai penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas V SDN 3 Citangtu yang layak.
2. Menghasilkan media *flipbook* yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi matematika mengenai penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas V SDN 3 Citangtu yang efektif.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar media pembelajaran berbasis *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pada pecahan, *flipbook* ini dikembangkan menggunakan aplikasi canva, web *phet interactive* dan web *heyzine flipbook*.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat maupun kontribusi baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan langsung dengan pengembangan media *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan meningkatkan wawasan guru dalam melakukan pengembangan media *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui penggunaan media *flipbook* serta dapat menerapkan kemampuan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai gambaran dalam pengembangan media *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Sekaligus bahan evaluasi dan umpan balik bagi sekolah untuk meningkatkan pembelajaran selanjutnya, serta menjadi sumbangan pemikiran bagi peningkatan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian pengembangan media *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti sebagai calon pendidik.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media *flipbook* pada materi penjumlahan dan pengurangan pada pecahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa media pembelajaran *flipbook* mampu memfasilitasi peserta didik sebagai perangkat atau alat pembelajaran pada materi penjumlahan dan pengurangan pada pecahan.
2. Media pembelajaran berupa perangkat pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.