BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu cara pembentukan kemampuan manusia untuk menggunakan akal pikiran mereka sebagai jawaban dalam menghadapi berbagai masalah yang timbul di masa yang akan datang. Salah satu tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan pendidikan yang baik, kita akan mudah mengikuti perkembangan zaman di masa yang akan datang. Sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi kehidupan, akan membawa sikap mental tingkah laku anak didik. Hal ini merupakan proses yang secara alami munculnya suatu permasalahan yang baru dalam dunia pendidikan. Sehingga dalam penyampaian materi pelajaran dituntut untuk selalu menyesuaikan dengan kondisi anak sekarang.

Guru yang selalu menggunakan metode monoton artinya dari tahun ke tahun tidak pernah mengalami perubahan karena adanya perubahan kondisi, mereka akan mengalami permasalahan yang tidak mereka sadari. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik harus mau tahu akan kebutuhan anak didiknya, terutama dalam pelayanan dan penyampaian materi pelajaran. Sehingga sangat perlu sebagai pendidik mengadakan variasi metode pengajarannya.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh setiap manusia. Kenyataan menunjukkan mata pelajaran matematika diberikan di semua sekolah mulai dari tingkat SD sampai dengan tingkat perguruan tinggi. Hal

ini menunjukkan bahwa matematika di pandang memiliki kontribusi yang berarti bagi masa depan.[1]

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Oleh karena itu, untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Berkaitan dengan penguasaan matematika sejak dini oleh siswa, dalam praktiknya pembelajaran matematika harus dikaitkan dengan pengalaman kehidupan nyata siswa, sehingga apa yang dipelajarinya menjadi bermakna dan dirasakan sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika karena ketidakmampuannya dalam mengaplikasikan matematika ke dalam situasi kehidupan nyata. Hal lain yang menyebabkan matematika dirasakan sulit oleh siswa adalah proses pembelajarannya yang kurang bermakna. Guru dalam pembelajarannya di kelas tidak mengaitkan materi yang diajarkan dengan skema yang dimiliki oleh siswa, dan siswa kurang diberi kesempatan untuk menemukan kembali dan mengkonstruksi sendiri ide-ide matematikanya. Mengaitkan pengalaman kehidupan nyata siswa dengan ide-ide matematika dalam pembelajaran di kelas penting dilakukan agar pembelajaran menjadi bermakna.

---

[1]Wida Rachmiati, *Konsep Bilangan untuk Calon Guru SD/MI*, (Depok: Madani Publishing, 2017), 1

Proses pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model, metode, dan media pembelajaran. Model pembelajaran yang tidak sesuai dapat menyebabkan proses pembelajaran tidak maksimal. Model pembelajaran hendaknya berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran.

Guru memiliki peran penting menentukan kualitas pembelajaran. Guru harus memikirkan dan membuat perencanaan seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswa dan memperbaiki kualitas mengajarnya.

Di dunia saat ini sedang marak-maraknya wabah *coronavirus*. *Coronavirus* itu sendiri adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. *Coronavirus Diseases* 2019 (COVID-19) adalah Keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat.[2] Dengan adanya virus COVID-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat.

Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan di dalam dan di luar ruangan disemua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan

[2]Fathiyah Isbaniah, dkk, *Pedoman Kesiapsiagaan Menghadapi Coronavirus Disesase (COVID-19)*, (Jakarta: Kementerian Kesehatan RI, 2020), 11

Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID,[3] dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Pembelajaran daring atau jarak jauh merupakan pembelajaran yang dilakukan menggunakan internet sebagai tempat menyalurkan ilmu pengetahuan. Bentuk pembelajaran seperti ini dapat dilakukan kapanpun dan di manapun tanpa terikat waktu dan tanpa harus bertatap muka. Di era perkembangan teknologi pembelajaran daring semakin canggih dengan berbagai aplikasi dan fitur yang semakin memudahkan pengguna.

Tidak terikatnya waktu dan dilakukan tanpa bertatap muka menjadi keunggulan pembelajaran daring yang bisa dimanfaatkan pendidik. Seperti yang terjadi pada saat ini, pembelajaran daring menjadi satu-satunya pilihan bentuk pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik ketika terjadi bencana alam atau pandemik global. Indonesia menerapkan *social distance* di segala aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran daring dapat dikatakan menjadi satu-satunya pilihan pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan mutu pembelajaran di Indonesia. Maka seluruh siswa di Indonesia baik dari jenjang PAUD hingga SMA/SMK juga Mahasiswa harus

[3]Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19), Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI

melaksanakan pembelajaran dari rumah secara daring. Tentunya bagi siswa sekolah dasar proses pembelajaran ini adalah suatu hal baru.

Hal tersebut bukanlah hal yang mudah bagi semua elemen pendidikan terutama peran orang tua dalam menghadapi transisi sistem pembelajaran. Sebelum adanya situasi seperti sekarang ini, peran orang tua dapat dikatakan hanya sekedar pemenuh materi saja yang dimaksud dalam hal ini adalah waktu orang tua tidak terlalu banyak dalam membimbing anak-anaknya. Namun kondisi saat ini berbeda, orang tua menjadi lebih penting dan lebih banyak waktu dalam membimbing anaknya dan terjalin kedekatan emosional yang lebih dalam dari sebelumnya.

Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan di manapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif.

Pembelajaran matematika sangat penting untuk dipahami oleh peserta didik. Oleh sebab itu, sebelum mengukur hasil belajar peserta didik, baiknya guru menyampaikan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran yang tepat. Adapun model pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan desain pembelajaran matematika untuk pembelajaran daring adalah model pembelajaran yang mampu membuat peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti model pembelajaran *problem posing.*

Model pembelajaran *problem posing* merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecah suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana.[4] Dengan merumuskan soal yang tersedia menjadi pertanyaan-pertanyaan yang akan mendukung siswa dalam menyelesaikan masalah yang ada, guru dapat mengetahui pemahaman siswa terhadap materi dan kesulitan yang dihadapi siswa. Model pembelajaran *problem posing* ini cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik karena pada pendekatan pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana mengenai soal tersebut.

Dengan model pembelajaran *problem posing* ini, siswa dalam individu diberikan kesempatan secara terbuka untuk mengembangkan kreativitas dan kemandiriannya. Kreatif dengan cara membuat soal dan mengerjakan soal yang dibuat oleh kelompok lain. Selanjutnya, siswa yang mengkoreksi pekerjaan temannya dan mendiskusikannya dengan guru apabila muncul masalah. Sedangkan lebih mandiri karena siswa akan termotivasi untuk mencari buku-buku yang menambah pengetahuan siswa dalam membuat soal dan penyelesaiannya.

Penelitian pengembangan ini adalah salah satu upaya memproduksi sebuah desain pembelajaran matematika yang dapat digunakan siswa secara mandiri di rumahnya sebagai pendukung pembelajaran daring. Produk tersebut di produksi

---

[4] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 133.

melalui kegiatan penelitian bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan telah memenuhi syarat-syarat yang ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik mengembangkan desain pembelajaran dengan model *problem posing* untuk pembelajaran matematika *daring*. Dengan demikian, judul penelitian ini: **Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Posing* untuk Pembelajaran Daring.**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya sumber belajar matematika berupa media pembelajaran untuk siswa SD.
2. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi belum banyak diterapkan.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih jelas dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan desain pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *problem posing* untuk pembelajaran daring.
2. Penelitian ini dilakukan pada Kelas V SD Negeri Banjarsari 1 Kota Serang.
3. Pembelajaran dikhususkan pada mata pelajaran Matematika Kelas V SD materi mengenal satuan waktu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan desain pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *problem posing* untuk pembelajaran daring di SD Negeri Banjarsari 1 Kota Serang?
2. Bagaimana kelayakan desain pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *problem posing* untuk pembelajaran daring di SD Negeri Banjarsari 1 Kota Serang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut,maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan desain pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *problem posing* untuk pembelajaran daring.
2. Untuk mengetahui kelayakan desain pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *problem posing* untuk pembelajaran daring.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian pengembangan ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan di bidang

pendidikan untuk mengembangkan desain pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *problem posing* untuk pembelajaran daring yang inovatif bagi terlaksananya pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan media yang berupa video sebagai perantara siswa dengan guru berkomunikasi dan bermanfaat sebagai calon guru nantinya.

2. Manfaat Praktis

a. Penulis

Sebagai sumber atau bahan referensi dalam menemukan solusi atas permasalahan yang serupa dengan penelitian ini.

b. Guru

Sebagai alat bantu pembelajaran menghitung pada materi satuan waktu dalam mata pelajaran matematika.

c. Siswa

Sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam menghitung satuan waktu pada mata pelajaran pembelajaran matematika.

d. Sekolah

Sebagai sumbangan yang positif untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi di sekolah.

G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, adalah

1. Pembelajaran daring yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran matematika di SD kelas V.
2. Pembelajaran daring dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi kinemaster, *picsart* dan *backround eraser.*
3. Pembelajaran daring yang dikembangkan mudah diakses kapan pun dan di mana pun dengan syarat koneksi internet yang baik terpenuhi.
4. Tampilan pembelajaran daring lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.
5. Pembelajaran daring dilengkapi dengan gambar-gambar dan video yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan sistematika ini, penulis akan menjabarkan mengenai pembahasan yang ada dalam bab-bab yang penulis susun secara sistematis. Karena dalam penulisan ini penulis membagi bab tersebut kedalam lima bab, langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut:

BAB I adalah Pendahuluan: terdiri dari Latar Belakang Masalah, identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk yang dikembangkan dan Sistematika Penulisan.

BAB II adalah Tinjauan Pustaka: terdiri dari kajian teori tentang hakikat pembelajaran matematika di sekolah dasar, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, model pembelajaran *problem posing*, pembelajaran daring, dan penelitian terdahulu serta kerangka berpikir.

BAB III adalah Metodologi Penelitian: terdiri dari Metode Penelitian, Prosedur dan Pengembangan Penelitian, Tempat Metode Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Analisis Data.

BAB IV adalah Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari Tahap Analisis (*analysis)*, Tahap Perancangan (*Design)*, Tahap Pengembangan (*development*), Tahap Implementasi (*implementation)* dan Tahap Evaluasi (*evaluation*).

BAB V Penutup, meliputi kesimpulan dan saran.