

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya materi bangun datar, masih menjadi tantangan bagi sebagian besar peserta didik. Materi bangun datar mengandung konsep-konsep geometri yang bersifat abstrak, sehingga sulit dipahami oleh siswa kelas rendah apabila disampaikan secara verbal dan simbolik semata. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar, kurangnya fokus, serta kesulitan siswa dalam memahami konsep dasar bentuk dan sifat bangun datar. (Permatasari, 2021)

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Sukamulya 2 Kabupaten Tangerang menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika di kelas 2 masih didominasi oleh metode konvensional. Guru cenderung menggunakan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran, dengan media pendukung yang terbatas pada alat peraga sederhana seperti kertas karton dan benda sekitar. Minimnya variasi media visual yang menarik menyebabkan pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengakomodasi karakteristik siswa kelas rendah yang cenderung menyukai pembelajaran konkret, visual, dan berbasis cerita. (Puspitaningrum, & Purnomo, 2025)

Siswa kelas 2 sekolah dasar berada pada rentang usia 7–8 tahun, yang secara perkembangan kognitif masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui visualisasi,

pengalaman langsung, warna, serta narasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya mengandalkan teks dan penjelasan verbal berpotensi menimbulkan kebosanan dan kesulitan pemahaman. (Suroto, 2024)

Dalam konteks tersebut, seni rupa memiliki peran strategis sebagai jembatan antara konsep abstrak matematika dan pengalaman konkret siswa. Ilustrasi, warna, karakter visual, serta alur cerita mampu menghadirkan konsep pembelajaran secara lebih komunikatif, ekspresif, dan menyenangkan. Seni visual tidak hanya berfungsi sebagai unsur dekoratif, tetapi juga sebagai media penyampai pesan edukatif yang membantu anak membangun pemahaman secara bertahap.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti sebagai mahasiswa Pendidikan Seni Rupa terdorong untuk menciptakan karya seni berupa media pembelajaran bangun datar matematika berbasis picture book. Karya ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek artistik, karakter visual, warna, ilustrasi, serta narasi cerita yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar. Picture book yang diciptakan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai karya seni ilustrasi naratif yang mengintegrasikan seni rupa dan pendidikan matematika. (Nadia & Larasati, 2023)

Dengan penciptaan media pembelajaran berbasis picture book ini, diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar, sekaligus memperkuat peran seni rupa dalam ranah pendidikan dasar. (Ali & Asrori, 2022)

1.2. Perkembangan Ide Penciptaan

Peneliti melihat bahwa pembelajaran matematika saat ini masih kurang efektif karena minimnya penggunaan media pembelajaran yang disediakan oleh guru maupun sekolah, sehingga peserta didik cenderung kurang tertarik dan sulit fokus pada materi, khususnya pengenalan bangun datar. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memiliki gagasan untuk menciptakan media pembelajaran berupa picture book yang menarik dan edukatif. Gagasan ini berkembang melalui beberapa tahapan, dimulai dari mata kuliah ilustrasi, di mana peneliti merancang ilustrasi manual maupun digital dengan format visual yang seragam pada setiap cerita strip agar membentuk satu seri yang terpadu dari kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, pada mata kuliah ilustrasi buku anak, peneliti mengembangkan buku ilustrasi anak yang terinspirasi dari urban legend masyarakat dengan judul “Dilarang Memakai Baju Hijau di Pantai Selatan”. Pada tahap berikutnya, melalui mata kuliah media pembelajaran, peneliti merancang media pembelajaran interaktif dengan pendekatan tematik seni rupa yang disajikan secara menyenangkan melalui visualisasi dan aktivitas interaktif. Puncaknya, pada mata kuliah studio desain dan metodologi penciptaan, peneliti memfokuskan perancangan pada pembuatan buku pengenalan bangun datar berbasis *picture book* sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa.

1.3. Rumusan Masalah

Kurangnya minat belajar siswa terhadap materi bangun datar dalam mata pelajaran Matematika menjadi salah satu tantangan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Materi yang bersifat abstrak seringkali sulit dipahami siswa apabila disampaikan tanpa dukungan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyampaikan konsep secara konkret dan menyenangkan, salah satunya melalui pengembangan *picture book* yang interaktif dan edukatif.

1. Apa langkah-langkah dalam menciptakan media pembelajaran matematika mengenai bangun datar yang menggunakan buku bergambar dan cocok untuk karakteristik siswa kelas 2 SD?
2. Bagaimana cara mendesain dan mengimplementasikan elemen visual dalam media pembelajaran buku bergambar agar dapat menyampaikan ide-ide dasar matematika tentang bangun datar dengan cara yang efektif?
3. Bagaimana pengalaman belajar siswa setelah memanfaatkan media pembelajaran bangun datar matematika berbasis buku bergambar, jika dilihat dari segi minat, kemudahan dalam memahami materi, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran?

1.4. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari penciptaan Media Pembelajaran Bangun Datar Matematika Berbasis *Picture book* ini adalah untuk menyediakan sarana belajar yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Media ini dirancang untuk

membantu siswa mengenali dan memahami konsep-konsep dasar bangun datar melalui visualisasi cerita yang kontekstual dan menyenangkan.

1. Mengembangkan konsep materi bangun datar matematika ke dalam rancangan karya *picture book*.
2. Mewujudkan karakteristik visual tentang konsep materi bangun datar matematika dalam rancangan *picture book*.
3. Menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami tentang materi bangun datar matematika melalui *picture book*.

1.5. Batasan Masalah

Picture book adalah jenis buku yang didesain khusus untuk anak-anak, yang memiliki banyak ilustrasi atau gambar untuk mendukung cerita atau pesan yang disampaikan. *Picture book* sering kali memiliki teks yang relatif sedikit dibandingkan dengan jumlah gambar, dan gambar-gambar tersebut memiliki peran yang penting dalam menggambarkan cerita, menggambarkan karakter, dan menjelaskan konsep atau pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca anak-anak. *Picture book* biasanya ditunjukkan untuk anak-anak prasekolah dasar dan sekolah dasar, tetapi juga dapat dinikmati oleh pembaca dari segala usia yang menikmati seni ilustrasi dan cerita yang menarik. Demikian penggunaan *picture book* untuk materi bangun datar dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu anak-anak memahami konsep matematika dengan lebih baik dan meningkatkan minat mereka terhadap subjek tersebut.

1. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi?

2. Apa saja langkah-langkah yang diperlukan untuk menguji coba media pembelajaran dan mengevaluasi aktivitasnya di kelas?
3. Bagaimana mengintegrasikan *picture book* dalam media pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik?

1.6. Manfaat Penciptaan

Penciptaan *picture book* tentang bangun datar memiliki manfaat yang signifikan dalam memperkaya pembelajaran anak-anak dan meningkatkan pemahaman mereka tentang matematika serta keterampilan literasi. *Picture book* menggunakan pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif dalam menyampaikan konsep-konsep bangun datar, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi anak-anak. Mereka dapat belajar sambil bersenang-senang, tanpa merasa terbebani dengan materi pelajaran yang kaku.

1. Bagi Perupa
 - a. Kesempatan untuk mengembangkan kreativitas seni visual dalam menciptakan ilustrasi yang menarik dan relevan dengan konsep matematika.
 - b. Peluang untuk mendapatkan pengakuan atas karya seni mereka melalui penerbitan *picture book* yang berkualitas.
2. Bagi pembaca
 - a. Akses mudah terhadap materi pembelajaran matematika melalui format yang menarik dan mudah dipahami.

- b. Pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif melalui interaksi dengan ilustrasi dan teks dalam picture book.
 - c. Peningkatan pemahaman dan minat terhadap matematika melalui pendekatan yang kreatif dan visual.
3. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa
- a. Pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mengintegrasikan seni visual dan matematika. Kontribusi terhadap penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan seni rupa, terutama dalam konteks pembelajaran interdisipliner.
4. Bagi Pendidikan Matematika
- a. Mendorong pembelajaran matematika yang inklusif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari melalui pendekatan seni visual.

1.7. Keaslian Penelitian

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media pembelajaran visual dalam membantu proses pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya untuk menyampaikan konsep yang bersifat abstrak seperti bangun datar. Berbagai media berbasis visual, ilustrasi, dan animasi telah dimanfaatkan untuk meningkatkan ketertarikan serta pemahaman peserta didik. Pendekatan visual tersebut menunjukkan bahwa unsur seni memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan komunikatif bagi anak.

Namun, penelitian ini memiliki keunikan karena menempatkan seni rupa sebagai elemen utama dalam pengembangan media pembelajaran matematika

melalui picture book. Media ini dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip seni rupa seperti komposisi, warna, bentuk, karakter ilustrasi, dan alur visual yang selaras dengan materi bangun datar. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap teks, tetapi menjadi sarana utama dalam menyampaikan konsep matematika secara visual dan naratif.

Dengan menggabungkan pendekatan seni rupa dan pembelajaran matematika, picture book yang dikembangkan diharapkan mampu menjembatani konsep geometri yang abstrak menjadi lebih konkret, estetik, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki orisinalitas baik dari segi pendekatan seni rupa dalam media pembelajaran maupun dari segi pemanfaatan picture book sebagai media visual-edukatif untuk pembelajaran bangun datar

