

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses interaksi antara peserta didik dan tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Jika dilihat sebagai proses, pendidikan bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual seperti membaca, menulis, dan berhitung saja tetapi sebagai proses dalam mengembangkan kemampuan peserta didik secara optimal dalam berbagai aspek. Pendidikan juga berfokus pada implementasinya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara menanamkan nilai-nilai moral dalam proses pembelajaran. Agar pendidikan dapat mengembangkan kemampuan intelektual sekaligus cara pengimplementasiannya dalam kehidupan sehari-hari, maka pendidikan harus relevan dan bersandar pada empat pilar pendidikan, yaitu *learning to know* (mempelajari pengetahuan), *learning to do* (menggunakan pengetahuan), *learning to be* (menerapkan pengetahuan dalam kehidupan), dan *learning to live together* (saling menghargai).

Dalam penerapan empat pilar pendidikan harus sejalan dengan kecakapan abad 21 yang diidentifikasi oleh US-based Partnership for 21st Century Skills (P21) sebagai “The 4Cs”, terdiri dari *communication skill* (kecakapan dalam berkomunikasi), *collaboration skill* (kecakapan dalam berkolaborasi), *critical thinking skill* (kecakapan berpikir kritis), *creativity thinking skill* (kecakapan berpikir kreatif).⁶ Kecakapan tersebut penting diajarkan pada peserta didik dengan cara mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran di kelas sesuai dengan materi pembelajaran yang berlandaskan pada Kurikulum Merdeka. *Assesment and Teaching of 21st Century Skills* (ATC21S) mengkategorikan keterampilan abad 21 menjadi empat, yaitu (1) *way of thinking*, di mana terdapat keterampilan untuk berkeaktifitas, berinovasi, berpikir kritis, melakukan pemecahan masalah, dan membuat keputusan); (2) *way of working*, di mana terdapat keterampilan dalam melakukan komunikasi, kolaborasi dan kerja sama dalam kelompok; (3) *tools for working*, di mana adanya kesadaran sebagai warga negara, pengembangan hidup

⁶ Patrick Griffin, Barry McGaw, dan Esther Care (eds), *Assesment and Teaching of 21st Century Skills* (Dordrecht, NL: Springer, 2012).

dan karir, dan memiliki rasa tanggung jawab sebagai pribadi maupun sosial); yang terakhir adalah (4) *skills for living in the world*, di mana pada era modern sekarang ini dibutuhkan keterampilan yang didasarkan pada literasi informasi, penguasaan teknologi informasi dan komunikasi, serta kemampuan untuk belajar dan bekerja melalui jaringan sosial digital.² Empat keterampilan tersebut sangat dibutuhkan pada saat ini, terutama pascapandemi. Di mana hampir semua hal berhubungan dengan hal-hal digital.

Dalam implementasi Mandiri Belajar pada Kurikulum Merdeka, satuan pendidikan menggunakan struktur Kurikulum 2013 dalam pengembangan kurikulumnya. Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 revisi 2018 mengarahkan pembelajaran pada kecakapan abad 21, di mana peserta didik diarahkan ke literasi, pendidikan karakter, HOTS, dan 4C (*Creative, Critical Thinking, Communicative, dan Collaborative*). Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, guru harus membuat perencanaan pembelajaran sebagai tahapan awal dan diwujudkan dengan kegiatan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP ini sendiri berisi strategi pembelajaran yang akan dilakukan serta pengintegrasian dari penguatan karakter, soal HOTS (*High Order Thinking Skill*), dan literasi. Dalam Kurikulum Merdeka, RPP dikenal sebagai modul ajar. Selain itu, guru juga harus menyiapkan bahan ajar dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Terjadinya pandemi virus Corona (*Corona Virus Disease* atau Covid-19) yang melanda hampir di seluruh negara termasuk Indonesia pada sekitar awal Maret 2020 menyebabkan terjadinya perubahan yang cukup signifikan pada proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Hal ini tentunya berkaitan dengan bagaimana cara pemerintah menyikapi masifnya penyebaran virus tersebut dengan menerapkan kebijakan *lockdown* yang menyebabkan terbatasnya berbagai kegiatan masyarakat karena semua kegiatan, termasuk proses pembelajaran harus dilakukan dari rumah secara daring (*online*). Oleh sebab itu banyak sekolah dan institusi pendidikan lain yang menerapkan kebijakan pembelajaran *online*. Hal ini sesuai dengan surat edaran Nomor 2 Tahun 2020 Tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, serta Nomor 3 Tahun 2020

² Griffin, et al (eds), *loc. cit.*

Tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan. Pada tanggal 17 Maret 2020 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga menerbitkan surat dengan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pelaksanaan pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19.³ Pembelajaran daring ini biasanya disebut juga dengan *E-Learning*.

Seiring berjalannya waktu, menurunnya penyebaran virus Covid-19 menjadikan kegiatan belajar di rumah secara perlahan dihentikan dengan menerapkan kebijakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas yang disingkat PTMT sebanyak maksimal 50% dari kapasitas kelas. Hal ini sesuai dengan surat edaran Kementerian Pendidikan Nomor 2 Tahun 2022 Tentang Diskresi Pelaksanaan Keputusan Bersama 4 Menteri Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. Kebiasaan saat pandemi yang masih dilakukan oleh guru pada pembelajaran pascapandemi yaitu penggunaan teknologi. Peran teknologi sangat penting dalam pelaksanaan *E-Learning* sebagai media interaksi serta transfer informasi terkait pembelajaran.⁴ Adanya pandemi menuntut guru dan peserta didik untuk mampu menguasai teknologi agar pembelajaran dapat dilakukan secara optimal. Transformasi teknologi dalam dunia pendidikan mengharuskan guru dan peserta didik memiliki literasi teknologi yang mumpuni untuk dapat menerapkan *E-Learning* secara efektif dan efisien sesuai dengan harapan.⁵ Setelah berakhirnya pandemi, keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan pembelajaran secara *hybrid* agar pembelajaran lebih efisien.

Dalam proses pelaksanaan *E-Learning* tentu terdapat berbagai tantangan, diantaranya adalah fokus dan perhatian peserta didik yang tidak dapat konsisten selama pembelajaran berlangsung. Hal ini mengakibatkan waktu pembelajaran yang dibuat lebih singkat dibanding saat proses pembelajaran tatap muka. Penyingkatan waktu pembelajaran ini menyebabkan *E-Learning* tidak dapat selalu

³ Johar Alimuddin dan Widya Pratiwi. "Pembelajaran Pascapandemi Covid-19 di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Kontekstual*. Agustus 2022, Volume 4, Issue 1, Pages: 1-8.

⁴ Elpana, Riswandi, dan Helmy Fitriawan. "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Penggunaan Platform Pembelajaran untuk Peningkatan Mutu *Blended Learning* Pascapandemi Covid-19". *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*. 2022, Volume 10, Issue 2, Pages: 221–231.

⁵ Ricka Muskania dan Zulela MS. "Realita Transformasi Digital Pendidikan di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19". *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. Januari 2021, Volume 6, Issue 2, Pages: 155–165.

membuat pembelajaran berlangsung dengan maksimal dan terkadang terdapat beberapa tujuan pembelajaran yang tidak dapat tercapai. Beberapa faktornya selain memerlukan biaya yang lebih mahal, menurunnya fokus perhatian peserta didik saat pembelajaran masih berlangsung karena kelelahan dan bosan menjadi pemicu guru dalam mengurangi waktu pembelajaran saat daring.⁶ Beberapa peserta didik saat menggunakan sistem *E-Learning* mudah terpecah fokusnya akibat gangguan dari banyaknya notifikasi yang berasal dari media sosial, *game online*, atau hal lain di luar konteks pembelajaran.

Penyajian materi atau konten *E-Learning* menjadi sebuah tantangan tersendiri yang harus lebih diperhatikan, bagaimana mencari strategi yang menjadi solusi agar penyajian materi atau konten dapat menarik dan mudah dipahami peserta didik dalam menghadapi berbagai gangguan yang dapat mengalihkan fokus saat belajar. Salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan menurunnya fokus peserta didik, yaitu dengan pembelajaran berbasis mikro atau lebih dikenal *Microlearning*. *Microlearning* sendiri diperkenalkan oleh Hector Correa dalam bukunya yang berjudul *The Economics of Human Resources* pada tahun 1963.⁷ Sejak penerapan pembelajaran *online*, *Microlearning* semakin populer dan banyak sekolah dan institusi pendidikan yang menerapkan sistem pembelajaran ini karena dianggap dapat membantu peserta didik dalam menyerap informasi materi pelajaran dengan lebih mudah dalam waktu yang lebih cepat.

Munculnya strategi baru dalam pembelajaran, yakni *Microlearning* digadang-gadang mampu membantu *E-Learning* lebih maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Microlearning* terdiri dari dua kata, yaitu *micro* yang berarti ukuran kecil dan *learning* yang artinya kegiatan belajar, sehingga dapat diartikan sebagai kegiatan belajar dalam skala kecil. *Microlearning* sendiri digunakan sebagai strategi dalam merancang isi materi konten pembelajaran menjadi bagian kecil dan terfokus yang akan digunakan dalam proses *E-Learning*. Berakhirnya pandemi tidak menutup kemungkinan untuk guru menerapkan pembelajaran dalam

⁶ Tira Nur Fitria, Afdaleni, Nurmala Elmin Simbolon, dan Ida Bagus Putu Suamba. "Online Learning Implementation and Challenges during Covid-19 Pandemi: English Lecturers' Perspective in Indonesia". *SOSHUM: Jurnal Sosial dan Humaniora*. July 2022, Volume 12, Issue 2, Pages: 171-183.

⁷ Tira Nur Fitria. "Microlearning in Teaching and Learning Process: A Review". *CENDIKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*. November 2022, Volume 2, Issue 4, Pages: 114-135.

proses pembelajaran di kelas maupun secara *hybrid* agar pembelajaran lebih menarik dan efisien. Cara ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengurangi kecenderungannya terhadap gawai ke arah negatif. Guru dapat menyiasatinya dengan memberikan materi pembelajaran sebagai *Microlearning* sehingga peserta didik mampu menyerap materi pembelajaran dengan cara lebih menarik dan juga dapat diakses kapanpun saat peserta didik ingin belajar.

Pembelajaran sebagai *Microlearning* ini dapat diaplikasikan dalam berbagai mata pelajaran di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar ialah matematika. Mata pelajaran matematika ini menjadi salah satu bidang studi yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi yang diberikan kepada seluruh peserta didik dengan memiliki tujuan, antara lain membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta memiliki kemampuan dalam bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik memiliki kemampuan memperoleh, mengolah, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Matematika ialah suatu disiplin ilmu sistematis yang menelaah pola berpikir, pola hubungan, bahasa, dan seni yang semuanya dikaji dengan logika yang bersifat deduktif. Dalam prosesnya, belajar matematika harus bertahap, berurutan, serta berdasarkan pengalaman belajar sebelumnya. Tujuan dalam pembelajaran matematika, diantaranya untuk melatih cara berpikir dan menalar dalam menarik kesimpulan, melatih kemampuan komunikasi dalam menyampaikan informasi, mampu mengembangkan kreativitas serta kemampuan *problem solving*. Dalam perkembangannya, matematika merupakan ilmu dasar yang menjadi alat untuk dapat mempelajari ilmu-ilmu lain. Dalam proses pembelajaran matematika, peserta didik akan belajar bagaimana berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, dan mampu bekerja sama. Sejalan dengan pembelajaran di abad 21 yang telah orientasi belajarnya telah bergeser dari *outside guided* menjadi *self-guided* dan *knowledge-as-possession* menjadi *knowledge-as-construction*. Tetapi masih banyak peserta didik yang menjadikan matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit. Hal ini karena materi matematika memiliki konsep yang bersifat abstrak. Hampir seluruh disiplin ilmu menggunakan konsep matematika dalam

mempelajari objek kajiannya, sehingga menjadikan matematika sangat penting untuk peserta didik SD karena berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang kurang mampu dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan terutama materi bangun ruang terkait kubus dan balok.

Hal ini tentunya berkaitan dengan beberapa faktor terkait rendahnya prestasi peserta didik khususnya di sekolah dasar dalam materi bangun ruang seperti yang dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Simbolon dan Sapri menunjukkan hasil analisis bahwa peserta didik kesulitan dalam mendemonstrasikan dan menyebutkan bagian atau sifat dari bangun ruang, seperti sisi sudut, dan rusuk; peserta didik kesulitan dalam mengidentifikasi luas permukaan dan volume bangun ruang karena sifatnya yang abstrak; serta peserta didik kesulitan saat menggambar bangun ruang dan jaring-jaringnya.⁸ Salah satu solusi untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran matematika di kelas terkait materi bangun ruang ialah dengan memanfaatkan bahan ajar yang tepat. Guru harus mumpuni dalam menggunakan bahan ajar yang tepat dan lebih bervariasi sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Kurang tepatnya penggunaan bahan ajar dapat mengakibatkan anggapan peserta didik terhadap matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit sehingga berpengaruh pada kelancaran proses belajarnya.

Sejalan dengan hasil observasi di lapangan berupa wawancara dengan wali kelas IV yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Pondok Jaya 01 Tangerang Selatan, di mana guru masih kurang tepat dalam memilih model pembelajaran serta kurangnya variasi dalam menentukan dan menggunakan bahan ajar, seperti bahan ajar konvensional berbasis teks berbentuk buku atau modul fisik saat pembelajaran mata pelajaran matematika. Model konvensional ini cenderung digunakan guru untuk menyampaikan konsep matematika yang bersifat abstrak, sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi karena peserta didik dalam tingkat Sekolah Dasar yang masih berpikir konkret. Dalam penerapannya pun, peserta didik cenderung lebih dituntut untuk menghafal materi dibanding memahami konsep materinya. Kurangnya kesempatan bagi peserta didik dalam proses

⁸ Sabrina Simbolon, dan Sapri. "Analisis Kebutuhan Siswa akan *Android-Based Learning* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Bangun Ruang". *Jurnal Basicedu*. April 2022, Volume 6, Issue 3, Pages: 4322-4330.

mengembangkan kemampuan berpikir, baik secara individu maupun kelompok dapat membuat peserta didik berpikir bahwa apa yang mereka pelajari tidak bermakna bagi kehidupannya serta pembelajaran akan membuat peserta didik pasif, jenuh, dan bosan.

Selain itu, penggunaan bahan ajar yang kurang bervariasi karena biasanya hanya bersumber dari buku cetak juga menjadi salah satu faktor yang membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang kurang dimengerti. Pada era digital modern seperti sekarang ini, peserta didik sudah mengenal adanya teknologi bernama internet. Peserta didik yang kesulitan dalam mengerti suatu materi dapat mencari sumber belajar lain via internet. Tidak menutup kemungkinan bila sumber belajar yang didapatkan via internet valid dan sesuai dengan materi yang sedang atau ingin dipelajari oleh peserta didik. Faktor inilah yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran pada era masa kini yang hampir semua peserta didik sudah mengenal internet. Dalam mata pelajaran matematika terutama jenjang Sekolah Dasar terdapat banyak materi dasar yang dipelajari, salah satu materi yang dipelajari ialah bangun ruang. Jenis bangun ruang yang dipelajari di Sekolah Dasar diantaranya terdapat kubus, balok, prisma, limas, tabung, dan bola. Untuk peserta didik kelas IV hanya akan mempelajari dua jenis, yaitu mengenai kubus dan balok.

Berdasarkan hal di tersebut guru dituntut untuk mampu mencari strategi inovatif dan variatif dalam pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif. Salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga mampu mencapai target pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, peserta didik juga dapat terlibat secara aktif yang akan menjadikan pembelajaran tidak monoton karena adanya interaksi timbal balik antar guru dan peserta didik. Contoh dari pengembangan bahan ajar yang sesuai untuk situasi pascapandemi ini, di mana peserta didik telah mengenal internet yaitu bahan ajar sebagai *Microlearning*. Dengan bahan ajar ini diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi ajar matematika, terutama mengenai bangun ruang kubus dan balok.

Banyak penelitian yang dilakukan di berbagai macam wilayah dan sekolah dasar yang berbeda terkait upaya pengembangan bahan ajar matematika yang di

nilai sesuai dengan materi bangun ruang di Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurbaiti dan Theresia (2020) melakukan penelitian menggunakan jenis penelitian dan pengembangan model Plomp terkait pengembangan bahan ajar matematika SD materi bangun ruang berbasis Pendekatan Matematika Realistik (PMR). Hasil uji praktikalitas keterlaksanaan bahan ajar dari sudut pandang guru dan peserta didik menunjukkan pada kategori praktis, yang dibuktikan adanya peningkatan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai 91,17%.⁹ Namun dalam penelitian tersebut tidak melakukan pengembangan bahan ajar sebagai *Microlearning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang kubus dan balok.

Selanjutnya terdapat penelitian yang dilakukan oleh Az-zahra dkk (2023) melakukan penelitian menggunakan jenis penelitian pengembangan bahan ajar matematika SD materi bangun ruang terutama kubus dan balok model ADDIE. Hasil analisis berdasarkan validasi ahli isi materi, ahli desain atau rancangan bahan ajar yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak, yang dibuktikan adanya peningkatan minat belajar peserta didik selama pembelajaran dengan tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai 25 dari 28 peserta didik atau sebesar 90,625%.¹⁰ Namun dalam penelitian tersebut tidak melakukan pengembangan bahan ajar sebagai *Microlearning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang kubus dan balok.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terlihat bahwa dengan adanya pengembangan bahan ajar yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Dalam penelitian ini, akan dilakukan penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang berbeda dengan penelitian sebelumnya karena pada penelitian ini, peneliti akan melakukan pengembangan bahan ajar sebagai *Microlearning* yang akan berisi materi mengenai

⁹ Nurbaiti, Monica Theresia. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika SD Materi Bangun Ruang Berbasis Pendekatan Matematika Realistik (PMR)". *Journal Education and Development*. November 2020, Volume 8, Issue 4, Pages: 385-389.

¹⁰ Insyirah Rahva Az-zahra, Nisa Azkiah Simatupang, Nur Hanipah Tanjung, Devi Wahyuni Siregar, Nurvita Sari, Ira Amalia Harahap, dan Ahmad Landong. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Materi Bangun Ruang Menggunakan Model PJBL Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD". *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*. June 2023, Volume 3, Issue 2, Pages: 10427-10437.

bangun ruang kubus dan balok pada mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar. Fox berpendapat bahwa “*Microlearning is training delivered in a bitesized format that puts individuals in control of what they’re learning*”.¹¹ Definisi tersebut menjelaskan bahwa *Microlearning* adalah sebuah bentuk pembelajaran atau pelatihan yang disajikan dalam ukuran kecil dan memberikan kendali pada peserta didik atas apa yang mereka pelajari. Bahan ajar sendiri memiliki pengertian sebagai seperangkat alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, metode, batasan materi, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar sebagai *Microlearning* merupakan seperangkat alat pembelajaran yang didesain dengan skala kecil di mana konten (*object learning*) yang berisikan materi ajar dirancang menjadi segmen-segmen kecil melalui ragam format media pembelajaran, sehingga informasi yang disajikan berupa “*short content*”. Hal ini dinilai peneliti lebih efektif bagi peserta didik dalam memahami materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti akan melakukan penelitian terkait pengembangan bahan ajar sebagai *Microlearning* sebagai upaya mengembangkan bahan ajar yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok kelas IV SDN Pondok Jaya 01 Tangerang Selatan dengan mengusung judul penelitian “*Pengembangan Bahan Ajar Matematika sebagai Microlearning pada Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas IV SD Negeri Pondok Jaya 01*”.

Intelligentia - Dignitas

¹¹ Christina Drakidou. “MA Dissertation: Microlearning as an Alternative in Lifelong eLearning”. *Aristotle University of Thessaloniki*. January 2018.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak peserta didik yang masih menjadikan matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit.
2. Masih kurangnya peran peserta didik dalam pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi pasif, jenuh, dan bosan.
3. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran matematika tentang bangun ruang kubus dan balok.
4. Penggunaan bahan ajar yang kurang tepat dan bervariasi sehingga mengakibatkan kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi ajar tentang bangun ruang kubus dan balok.
5. Kurangnya keterampilan guru dalam menyikapi perkembangan pendidikan yang terjadi.
6. Bahan ajar yang digunakan masih belum mampu mendorong peserta didik dalam memahami konsep tentang bangun ruang kubus dan balok serta cara penyelesaian soalnya.
7. Perlunya pengembangan bahan ajar sebagai *Microlearning* untuk mendorong peserta didik lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam memperoleh pengetahuan, mengenali, dan memecahkan masalah matematika yang dihadapi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, maka perlu adanya pembatasan masalah agar dapat memperoleh hasil yang efektif. Peneliti hanya membahas mengenai pengembangan bahan ajar sebagai *Microlearning* untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dengan fokus materi pembelajaran yaitu bangun ruang kubus dan balok.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar sebagai *Microlearning* pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok peserta didik kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar sebagai *Microlearning* ini pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok peserta didik kelas IV SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Melalui penelitian ini, peneliti berharap semoga hasil penelitian dapat memberikan manfaat pada pembelajaran matematika. Selain itu, hasil penelitian juga dapat digunakan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran matematika di SD.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi, wawasan dan wacana baru sebagai solusi alternatif dalam pengembangan bahan ajar sebagai *Microlearning* ini pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok kelas IV Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

a. Bagi Peserta Didik

Sebagai subjek penelitian, diharapkan peserta didik kelas IV SDN Pondok Jaya 01 Tangerang Selatan dapat lebih fokus dan tertarik selama proses pembelajaran karena menggunakan bahan ajar sebagai *Microlearning* yang lebih menarik dan interaktif. Peserta didik juga merasa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran tentang bangun ruang kubus dan balok menggunakan bahan ajar ini sebagai *Microlearning* ini.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan menjadi motivasi bagi para pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif menggunakan bahan ajar ini sebagai *Microlearning* yang

bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran sehingga guru merasa terbantu dan dapat mempermudah dalam menjelaskan materi ajar mengenai bangun ruang kubus dan balok pada mata pelajaran matematika.



Intelligentia - Dignitas