

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi pemegang peranan penting dalam kehidupan. Pendidikan memiliki arah tujuan untuk mengembangkan wawasan pengetahuan dan melahirkan generasi–generasi unggul untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Mengacu pada Undang–undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 3, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuannya adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal serupa juga disampaikan oleh Sujana (2019) bahwa pendidikan di Indonesia terlihat jelas bertujuan untuk mempersiapkan generasi bangsa yang lebih baik. Pentingnya peran pendidikan, menjelaskan betapa besarnya tanggung jawab seorang guru untuk dapat menciptakan proses pembelajaran sebaik mungkin. Guru harus mampu menggunakan kemampuan berinovasi dan kreativitasnya lalu menuangkannya dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi salah satu sarana yang dapat membantu kegiatan belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dapat membentuk aktivitas belajar siswa menjadi lebih bermakna. Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan siswa untuk memahami materi, melibatkan siswa secara aktif, dan memberi kesempatan berkreativitas. Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan tercipta pembelajaran interaktif, menantang, memotivasi, dan juga dapat melibatkan siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Sebagaimana Undang–undang No. 20 Tahun 2003 yang mengisyaratkan para guru untuk mampu menyuguhkan pembelajaran yang interaktif, memotivasi, menyenangkan, menantang, memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitas, minat dan bakat, serta dalam hal perkembangan psikologisnya.

Masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah bahwa saat ini masih sering ditemukan kegiatan pembelajaran di sekolah dasar yang hanya menggunakan buku paket saja untuk membantu siswa belajar. Siswa hanya dapat meminjam buku paket yang disediakan, lalu mengerjakan pada buku paket di buku tulisnya. Sejalan dengan pernyataan Alfazr (2016) dalam penelitiannya bahwa guru hanya berdiri di depan kelas dengan buku paket sebagai sumber belajar siswa, sehingga peran guru lebih dominan daripada siswa.

Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kurang bisa memaksimalkan kemampuannya dalam memahami materi dan siswa cenderung hanya mengerjakan tanpa adanya pemahaman konsep. Selain itu, batasan–batasan siswa dalam belajar menjadi terlihat jelas karena siswa hanya diajarkan sesuai apa yang ada di buku paket. Padahal sudah menjadi tugas guru untuk mampu mengembangkan pembelajaran dan mengoptimalkan kompetensinya untuk menciptakan pembelajaran menjadi lebih berkualitas. Sejalan dengan pendapat Hamid (2019) bahwa seorang guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang benar-benar berkualitas.

Peneliti juga mencari tahu melalui beberapa guru di sekolah dasar yang mendukung permasalahan diatas, bahwa kegiatan pembelajaran masih di lakukan terpaku pada buku paket tanpa diimbangi dengan sarana pembelajaran lainnya. Setelah melakukan observasi, peneliti semakin yakin bahwa kondisi seperti ini jika tidak segera teratasi akan berpengaruh tidak baik pada hasil belajar siswa. Penyebab dari permasalahan ini adalah dikarenakan terdapat guru yang masih kesulitan membuat media pembelajaran karena kurangnya pemahaman mengenai media pembelajaran, sulitnya menemukan ide untuk membuat media pembelajaran, menganggap repot karena tidak paham teknologi dan pembuatan media pembelajaran yang menguras waktu. Hal ini sejalan dengan pernyataan Tafonao (2018) beberapa alasan guru tidak menggunakan media pembelajaran yaitu 1) anggapan guru bahwa menggunakan media perlu persiapan, 2) Media dianggap barang canggih dan mahal, 3) Tidak biasa menggunakan media (gagap teknologi), 4) Media itu hanya untuk hiburan sedangkan belajar itu harus serius, 5) Di sekolah tidak tersedia media tersebut, sekolah tidak memiliki peralatan dan bahan untuk membuat media pembelajaran, 6) Guru tidak memahami pentingnya penggunaan

media pembelajaran, 7) Guru tidak memiliki pengetahuan dan kemampuan mengenai cara membuat sendiri media pembelajaran, 8) Guru tidak memiliki keterampilan mempergunakan media pembelajaran, 9) Guru tidak memiliki peluang (waktu) untuk membuat media pembelajaran 10) sudah biasa mengandalkan metode ceramah.

Padahal media pembelajaran sangat dibutuhkan pada saat ini, terutama media yang sudah berbasis pada teknologi digital. Media pembelajaran digital dapat memberi kesan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan tentu akan berdampak baik pada keberlangsungan proses belajar, karena siswa akan merasa senang dalam belajar dan tidak mudah jenuh sehingga siswa berpotensi menangkap materi pelajaran lebih mudah. Menurut Fahyuni (2017) media digital mampu menyempurnakan dan memperbaiki kegiatan pembelajaran. Tak berbeda dengan pernyataan Hariyono (2021) yang menyatakan bahwa dengan pemanfaatan teknologi, kualitas dalam pembelajaran pun akan meningkat.

Perkembangan teknologi digital pada saat ini meliputi penggunaan internet, telepon, komputer multimedia dan sarana audio visual dalam konteks pendidikan pun semakin canggih. Seorang pendidik yang baik sudah semestinya mampu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk pembelajaran siswa. Pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi bukan semata untuk bergaya atau hanya mengikuti perkembangan, namun juga memanfaatkan dengan baik agar perkembangan teknologi tidak menjadi sia-sia dalam pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital merupakan sebuah variasi media pembelajaran yang dapat menjadi motivasi peserta didik dalam belajar, sejalan dengan pendapat Hidayah (dalam Senjaya 2022) bahwa dengan pemanfaatan media yang bervariasi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikan perhatian siswa terhadap materi lebih meningkat. Biasanya siswa terutama usia sekolah dasar memiliki ketertarikan dengan hal-hal yang baru dan teknologi adalah sesuatu yang baru bagi siswa usia sekolah dasar.

Menurut Ramdhani & Muhroji (2022) guru merupakan seseorang yang menjadi penentu keberhasilan dalam pendidikan dan guru harus selalu mencari cara supaya pembelajaran dapat terlaksana hingga mencapai hasil yang diharapkan. Guru adalah

kunci inti dalam proses pembelajaran, baik dalam meningkatkan kualitas pendidikan ataupun dalam pemberian motivasi belajar kepada siswa (Idzhar, 2016). Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, guru dituntut untuk selalu mengembangkan kemampuan kreativitasnya agar senantiasa memberi pembelajaran yang baik supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dengan memahami dan menguasai peran guru, guru sudah semestinya mampu mengembangkan kreativitasnya, salah satu caranya adalah dengan pemanfaatan variasi media pembelajaran sebagai sarana belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memungkinkan siswa menggunakan kemampuan berpikirnya dengan penuh untuk meningkatkan pemahaman konsep materi. Menurut Trisnani & Utami (2020) bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa dapat ditingkatkan salah satunya dengan sumber belajar yang bervariasi dan penggunaan media pembelajaran yang mendukung.

Pemahaman konsep sangat penting untuk dimiliki oleh siswa, karena dengan pemahaman konsep siswa akan lebih mudah dalam mempelajari materi yang diterimanya (Taufikurrahman & Nurhaswinda, 2021). Menurut Melisari (2020), pemahaman konsep di sekolah dasar penting untuk memahami konsep matematika, sehingga siswa mampu menjelaskan suatu konsep dengan kata-kata sendiri. Berns & Ericson (2001) dalam teorinya mengungkapkan bahwa dalam sebuah domain belajar, pemahaman adalah prasyarat mutlak untuk tingkatan kemampuan kognitif yang lebih tinggi, analisis, aplikasi, sintesis, dan evaluasi. Oleh karena itu, sebagai calon guru, perlu mengoptimalkan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang efektivitas media pembelajaran digital berbasis aplikasi terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran matematika. Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk meneliti mengenai Pengaruh Penggunaan Media Talular Berbasis Aplikasi terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Luas dan Keliling Persegi Persegipanjang. Peneliti memilih materi ini dikarenakan materi luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang disajikan

dalam pembelajaran matematika kelas IV. Materi ini perlu dipelajari untuk mencari luas, keliling, bangun datar lainnya dan volume bangun ruang karena sebagian besar bangun ruang terdapat persegi dan persegi panjang. Materi konsep luas dan keliling persegi juga menjadi dasar untuk perhitungan luas dan keliling bangun datar lainnya, sejalan dengan Syahbana (2014) bahwa persegi merupakan bangun datar utama sebagai asal-muasal bangun datar lainnya sehingga mempelajari luas dan keliling bangun datar persegi dapat memudahkan siswa untuk memahami perhitungan bangun datar lainnya.

Talular merupakan sebuah aplikasi digital yang dapat digunakan untuk pembelajaran materi luas dan keliling bangun datar persegi persegi panjang. Talular memanfaatkan fitur iSpring pada *power point* dan *Website 2 APK Builder*. Penggunaan fitur *iSpring* sebagai media pembelajaran matematika pada penelitian yang sudah ada, efektif terhadap peningkatan kemampuan matematika (Sari, Salmia, & Amalia, 2023). Maka judul penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Talular Berbasis Aplikasi terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Luas dan Keliling Persegi dan Persegi Panjang”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Talular Berbasis Aplikasi terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Luas dan Keliling Persegi dan Persegi panjang?

Secara khusus rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa kelas IV SD pada materi luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang dengan menggunakan media Talular berbasis aplikasi?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa kelas IV SD pada materi luas dan keliling persegi dan persegi panjang yang menggunakan media Talular berbasis aplikasi dengan yang tidak menggunakan menggunakan media Talular berbasis aplikasi?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Talular berbasis aplikasi terhadap

peningkatan pemahaman konsep siswa pada materi luas dan Keliling Persegi dan Persegi Panjang.

Tujuan khusus dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa kelas IV SD pada materi luas dan keliling persegi dan persegi panjang dengan menggunakan media Talular berbasis aplikasi.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa kelas IV SD pada materi luas dan keliling persegi dan persegi Panjang yang menggunakan media Talular berbasis aplikasi dengan yang tidak menggunakan menggunakan media Talular berbasis aplikasi.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa
  - a. Siswa dapat memahami materi luas dan keliling persegi dan persegi panjang dengan menggunakan media pembelajaran digital Talular berbasis aplikasi.
  - b. Siswa dapat memperoleh kesempatan menggunakan media Talular berbasis aplikasi sebagai upaya membantu siswa dalam kegiatan belajar.
2. Bagi guru
  - a. Guru memperoleh pengetahuan dan pengalaman mengenai penggunaan media Talular berbasis aplikasi sebagai sarana belajar siswa untuk pemahaman konsep pada materi luas dan keliling persegi dan persegi panjang.
  - b. Guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi penggunaan media dalam pembelajaran matematika terutama pada materi luas dan Keliling Persegi dan Persegi Panjang.
3. Bagi sekolah
  - a. Sebagai sumbangan pemikiran penggunaan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di sekolah.
  - b. Sekolah dapat memperoleh pertimbangan dan bahan masukan dalam menentukan solusi untuk permasalahan pemahaman konsep matematika siswa.

4. Bagi peneliti
  - a. Sebagai sarana menambah pengetahuan dan pengalaman dengan menggunakan media Talular berbasis aplikasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.
  - b. Sebagai bahan sarana mengembangkan diri, menambah wawasan, serta sebagai bahan referensi untuk mengembangkan diri sebagai calon pendidik yang kompeten.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Rancangan mengenai keseluruhan isi skripsi ini dapat diuraikan dalam sistematika sebagai berikut”

BAB I, terdiri dari pendahuluan yang di dalamnya mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penellitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi yang disajikan dalam bentuk deskripsi.

BAB II, terdiri dari kajian teori media pembelajaran, pembelajaran media digital, media Talular berbasis iSpring, pemahaman konsep, indikator pemahaman konsep, pembelajaran matematika di SD, materi luas dan Keliling Persegi dan Persegi Panjang, penelitian relevan, hipotesisi penelitian, kerangka berpikir.

BAB III, terdiri dari metode penelitian yang didalamnya menjabarkan desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengambilan data, instrument pengambilan data, dan teknis analisis data.

BAB IV, terdiri dari temuan dan pembahasan penelitian sepeti hasil analisis soal, hasil implementasi penggunaan media, evaluasi sebagai jawaban dari rumusan masalah.

BAB V, terdiri dari kesimpulan, implikasi dan rekomendasi untuk sekolah, guru, serta peneliti selanjutnya.