

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, generasi akan mengalami kehancuran dan kemunduran dalam kehidupan. Sekolah, sebagai lembaga pendidikan, memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan-tujuan pendidikan. Sekolah, sebagai tempat belajar, adalah lembaga yang mempunyai tujuan pendidikan. Dalam dunia pendidikan, sekolah berperan dalam menyelenggarakan proses belajar mengajar, serta mengarahkan, mendorong, dan mengembangkan potensi anak. Pendidikan sekolah dasar memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan di masa depan. Proses pendidikan membantu siswa berkembang secara optimal dengan mengasah potensi dan bakatnya (Rahman, 2021).

Menurut Ainun, Mawarni, dan Sakinah (2022), melakukan transformasi pendidikan adalah pilihan yang sangat cocok dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Perkembangan dan perubahan kebutuhan masyarakat mempengaruhi sistem pendidikan. Teknologi yang semakin pesat membawa perkembangan dalam pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Seluruh komponen pendidikan harus mau dan mampu untuk terus belajar serta mengembangkan diri sesuai dengan zamannya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Ambarwati, Wibowo, dan Arsyiadanti (2022), yang menyatakan bahwa kemajuan dan tantangan zaman yang semakin pesat menuntut pendidik dan tenaga kependidikan agar terus belajar, tumbuh kreatif dengan penemuan-penemuan baru, mengembangkan sistem pendidikan, dan mengaitkannya dengan adaptasi teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran di sekolah. Pembelajaran abad 21 mengedepankan keterampilan 4C seperti *Communication* (Kemampuan komunikasi), *Collaboration* (Kerjasama), *Critical Thinking and Problem Solving* (Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah), dan *Creativity and Innovation* (Kreativitas dan inovasi) (Fernandes, 2019).

Menurut Wulandari, Salsabila, dan Cahyani (2023), pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Sejalan dengan tuntutan pendidikan saat ini yang mengarah pada pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, pendidik harus mampu memiliki keterampilan dalam pemanfaatan teknologi sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Mailani dan Prasetyo, 2022). Penciptaan suasana pembelajaran yang menarik akan membuat siswa aktif jika guru bisa mengelola proses pembelajaran dengan baik (Dewi, Pratiwi, dan Ratnasari, 2021). Salah satu cara untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala alat pembelajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Ermiana, Witono, dan Khair, 2019).

Menurut Putri, Tahir, dan Jiwandono (2022), media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan kemauan, minat, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dalam penyajian media pembelajaran yang menarik, diharapkan perilaku siswa yang menyimpang dari semestinya sebagai seorang pelajar tidak terjadi. Perilaku menyimpang yang teramati biasanya seperti menyontek saat ujian dan mengerjakan tugas, bersikap kurang sopan, mudah menyerah, merasa tidak mampu sebelum mencoba, tidak mau menjadi kreatif, dan tidak kritis terhadap masalah. Selain itu, aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar cenderung pasif, tidak ada pertanyaan yang diajukan oleh siswa, dan rendahnya partisipasi siswa dalam menyimak atau mendiskusikan materi yang disampaikan (Masfufah, Abidin, dan Kurniawan, 2023).

Perkembangan teknologi memberikan dampak yang sangat cepat, termasuk di bidang pendidikan, salah satunya adalah media pembelajaran. Banyak sekali revolusi media pembelajaran yang awalnya bersifat sederhana hingga media digital yang bisa diakses kapan pun. Media pembelajaran ini dapat berupa video, audio, simulasi, animasi, dan aplikasi interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital. Kemendikbudristek Nomor 56 tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran menjelaskan bahwa kegiatan

pembelajaran mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran perlu didukung oleh penggunaan media yang nyata dan ada di lingkungan sekitar peserta didik. Media pembelajaran yang tidak dapat ditemukan secara nyata dapat digantikan dengan penggunaan teknologi dan buku bacaan. Berdasarkan Permendikbud Nomor 109 Tahun 2013, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran dapat digunakan setiap saat sehingga media pembelajaran dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan di salah satu SDN di Jakarta, guru mengatakan bahwa sebagian siswa masih kesulitan dalam mempelajari matematika, khususnya materi penyajian data. Beberapa siswa mengalami kesulitan konsep, terlihat dari siswa yang tidak bisa menjawab soal sesuai dengan permintaan soal, dan siswa kesulitan meringkas data dari daftar ke dalam bentuk tabel, diagram gambar, diagram batang, dan diagram garis dengan benar. Selama proses pembelajaran pada materi penyajian data, guru hanya menggunakan buku sebagai sumber pembelajaran. Karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, sebagian besar siswa tidak memperhatikan pembelajaran dan menyebabkan siswa kurang memahami materi penyajian data. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulianti, Sukasno, dan Lokaria (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pelita Jaya dalam Pelajaran Matematika”. Permasalahan yang ditemukan di SD Negeri Pelita Jaya kelas V dalam mata pelajaran matematika khususnya materi penyajian data adalah banyaknya siswa yang mengalami kesulitan karena menganggap materi tersebut rumit, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Sekitar lebih dari 50% siswa di dalam kelas masih sulit memahami materi penyajian data dalam mengerjakan soal. Faktor penyebab kesulitan siswa adalah rendahnya minat belajar dan ketertarikan terhadap pembelajaran.

Salah satu solusi untuk membantu kesulitan belajar adalah dengan menggunakan media yang lebih praktis dan terbaru. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi antara guru dan peserta didik yang menggunakan alat dan teknik tertentu. Penggunaan media pembelajaran di sekolah membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Karo dan Rohani

(2018), manfaat media pembelajaran antara lain adalah penyampaian materi yang dibelajarkan menjadi seragam, proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta interaktif, dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, dan mengubah peran guru dan peserta didik menjadi lebih positif dan produktif selama pembelajaran berlangsung. Salah satu cara untuk mengembangkan media pembelajaran agar dapat menarik motivasi belajar siswa adalah penggunaan media multimodalitas. Multimodalitas adalah studi hubungan timbal balik dan saling ketergantungan antara mode komunikasi yang berbeda dalam mewujudkan makna yang melengkapi, memperluas, atau saling bertentangan (Abidin, 2022). Pendekatan multimodalitas menekankan perbedaan pengalaman belajar siswa karena pembelajaran dengan menggunakan laman sebagai media pembelajaran dapat menyajikan media audio, video, buku elektronik, dan aplikasi permainan dalam satu waktu.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media multimodalitas *website* dapat memberikan hasil yang baik dalam pembelajaran. Seperti penelitian pengembangan media *website* yang dilakukan oleh Fasa dan Purwanti (2023). Penelitian tersebut berupa pengembangan media *website* dalam mata pelajaran Matematika materi bangun ruang. Penelitian ini menghasilkan pengembangan media *website* untuk siswa sekolah dasar yang dinyatakan sangat valid oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba pemakaian produk mendapatkan kategori sangat setuju. Berdasarkan hasil uji kelayakan penelitian ini, disimpulkan bahwa media tersebut dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena lebih menarik perhatian dan mudah dipahami.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk merancang dan mendesain suatu media multimodalitas bidang studi matematika khususnya materi penyajian data yang dikemas melalui media *website*. Hal ini dilakukan agar siswa bisa lebih aktif berinteraksi langsung dengan media yang disediakan, dan meningkatkan kemandirian dalam belajar. Selain itu, media *website* ini didesain agar tampil lebih menarik dan mudah digunakan, sehingga siswa tidak kesulitan. Diharapkan media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Maka dari itu, judul penelitian ini adalah “Rancang Bangun Media *Website* Pada Materi Penyajian Data Di Kelas V SD”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian bagaimana “Rancang Bangun Media *Website* Pada Materi Penyajian Data Di Kelas V SD”? Rumusan masalah tersebut dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang media *website* pada materi penyajian data di kelas V SD?
2. Bagaimana uji validasi para ahli terhadap kelayakan media *website* pada materi penyajian data di kelas V SD?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan media *website* pada materi penyajian data di kelas V SD?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui tujuan dalam penelitian bagaimana “Rancang Bangun Media *Website* Pada Materi Penyajian Data Di Kelas V SD”. Secara khusus tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancangan media *website* pada materi penyajian data di kelas V SD;
2. Untuk mengetahui kelayakan media *website* pada materi penyajian data di kelas V SD;
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa mengenai media *website* pada materi penyajian data di kelas V SD.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian “Rancang Bangun Media *Website* Pada Materi Penyajian Data Di Kelas V SD”. adalah sebagai berikut.

### Manfaat Teoritis

Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan desain media *website* pada materi penyajian data di kelas V SD.

## Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan terutama dalam merancang sebuah media *website* pada materi penyajian data di kelas V SD.

### a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti dalam proses merancang dan mendesain media *website* pada materi penyajian data di kelas V SD. Peneliti mendapatkan pengalaman dalam proses merancang dan mendesain media *website* pada materi penyajian data di kelas V SD.

### b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi penyajian data. Siswa mandiri dalam belajar melalui cara belajar mandiri yang menyenangkan. Melatih kemampuan siswa dalam penggunaan teknologi digital.

### c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif baru dalam upaya memberikan pengayaan atau pemantapan materi pada materi penyajian data. Guru memperoleh pengetahuan tentang merancang media *website* yang inovatif dan kreatif dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik siswa sekolah dasar.

### d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menambah variasi media *website*, khususnya matematika pada materi penyajian data. Menambah pengetahuan dan referensi sekolah mengenai pembuatan media pembelajaran.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi terdiri dari lima bab. Setiap bagian bab disusun sesuai dengan pelaksanaan penelitian. Gambaran isi kelima bab tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan. Pada bab ini memuat beberapa pokok permasalahan seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka. Pada bab ini memuat teori-teori yang mengacu pada variabel dalam skripsi.
3. Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini memuat rangkaian metode penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian termasuk beberapa komponen pelengkap lainnya seperti desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. Bab IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini memuat temuan dan pembahasan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan.
5. Bab V Kesimpulan dan Saran. Pada bab ini memuat kesimpulan dan saran dari peneliti mengenai hasil temuan penelitian yang telah dilakukan.