

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan perjalanan yang harus ditempuh oleh seseorang untuk membentuk pola pikir, sikap, pengetahuan, meningkatkan kemampuan dalam bidang akademik maupun non akademik, serta memperbaiki kualitas diri yang dimulai dari tidak tahu menjadi tahu dan yang tidak bisa menjadi bisa. Hal tersebut dapat diperoleh pada saat kegiatan pembelajaran dilakukan di sekolah, baik sekolah formal maupun non formal. Selain itu, pendidikan juga memberikan sebuah pengalaman yang tidak dapat ditemukan di kehidupan biasa. Pengalaman tersebut dapat menjadi pondasi bagi seseorang untuk melangkah ke jenjang yang lebih tinggi. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Dalam sebuah lembaga pendidikan formal terdapat berbagai bidang studi yang harus dipelajari oleh peserta didik, salah satunya adalah bidang studi matematika. Matematika merupakan bidang studi wajib yang harus dipelajari oleh peserta didik di sekolah, baik dari jenjang SD/MI, SMP/MTS, SMA/SMK maupun pada tingkat Perguruan Tinggi. Pembelajaran yang didapat dari bidang studi matematika ini bukan hanya sekedar menghitung, akan tetapi bagaimana caranya agar ilmu matematika ini dapat diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan suatu bidang ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, pengkajian, dan penalaran dalam kemampuan berpikir seseorang secara logika, logis, kritis analitis, dan sistematis (Yayuk, 2019). Dalam hal ini, sebagai seorang guru harus memahami karakteristik peserta didik yang beragam, misalnya dalam kemampuan kognitif, kondisi sosial ekonomi, dan minat belajar terhadap matematika untuk menanamkan pengetahuan konsep dan pengetahuan prosedural.

Konseptual dan prosedural ini memiliki keterkaitan satu sama lain karena dalam belajar matematika, tidak hanya dituntut untuk memahami sebuah konsep saja, melainkan harus mampu melakukan aktivitas yang merujuk pada ranah keterampilan. Keterampilan ini digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dalam matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Yayuk, 2019).

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan. Akan tetapi, dari sebagian besar peserta didik menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga banyak peserta didik yang kurang menyukai pelajaran matematika (Malini, Sofiyan, & Putra, 2019). Kesulitan belajar matematika berkaitan dengan kondisi peserta didik yang tidak dapat mengikuti pembelajaran dalam mengerjakan tugas yang melibatkan angka atau simbol (Amallia & Unaenah, 2018). Peserta didik sering mengalami kekeliruan dalam menghitung atau belum lancar dalam belajar berhitung (Utari, Wardana, & Damayanti, 2019). Sejalan dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru SD kelas V, diperoleh informasi yang terkait dengan pembelajaran matematika, khususnya pada materi penyajian data yaitu dari satu kelas peserta didik yang menyukai pelajaran matematika hanya sebagian kecil dan menganggap bahwa matematika ini merupakan pelajaran yang sulit. Untuk permasalahan pada materi penyajian data, masih ada beberapa diantaranya yang mengalami kekeliruan dalam menyajikan data ke dalam bentuk tabel dan diagram, kemudian dalam menggunakan busur derajat untuk mengukur juring pada lingkaran masih kurang tepat. Di sisi lain ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran di sekolah pada bidang studi matematika juga masih kurang variatif, sehingga dalam menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan buku siswa dan memanfaatkan beberapa peralatan yang dibutuhkan seperti spidol, penggaris, dan busur untuk menjelaskan cara menyajikan beberapa data.

Faktor lainnya yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pelajaran matematika adalah kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam belajar terhadap pelajaran atau materi tersebut yang berakibat terhadap pencapaian pembelajaran yang kurang optimal (Mufarizuddin, 2018).

Penyajian materi yang monoton dan kurang menarik juga dapat menjadi faktor penyebab kurangnya minat belajar peserta didik. Lemahnya intelegensi ini dibuktikan pada saat peserta didik diberikan soal tidak dapat menyelesaikan dengan tuntas (Andri, Dores, & Lina, 2020). Hal ini berdampak pada kurangnya antusiasme sehingga peserta didik sulit memahami pelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, guru memegang peranan yang sangat penting karena guru merupakan ujung tombak pelaksanaan pendidikan di sekolah (Buchari, 2018). Selain itu perlu adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran matematika karena salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran adalah peran guru dalam mengajarkan dan menyajikan materi pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Mengingat bahwa kondisi saat ini, dunia sedang dihadapkan pada situasi yang cukup mengkhawatirkan yaitu pandemi Covid-19 yang sampai saat ini masih belum berakhir sehingga perlunya untuk meningkatkan kewaspadaan dalam diri masing-masing untuk menghadapi situasi saat ini. Secara langsung dan tidak langsung tentu pandemi Covid-19 ini berdampak terhadap pelaksanaan pembelajaran di sekolah (Aji, 2020). Biasanya pembelajaran dapat dilaksanakan secara tatap muka di sekolah, namun saat ini harus dilaksanakan tanpa tatap muka (Anugrahana, 2020). Sejalan dengan Surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, baik daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan). Pelaksanaan pembelajaran daring ini tentunya membutuhkan fasilitas yang mendukung seperti *handphone*, laptop, tablet, dan lainnya yang dapat digunakan untuk mengakses pembelajaran dan informasi yang disampaikan oleh guru kapanpun dan dimanapun berada (Amalia & Sa'adah, 2020).

Sebagai seorang pendidik harus mampu menyikapi hal tersebut dengan baik yaitu dengan mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini. Pembelajaran yang dilaksanakan saat ini mengharuskan pada pemanfaatan teknologi berbasis digital sehingga mau tidak mau kita harus melekat teknologi (Sultonah & Kuntari, 2021). Ditegaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, tentang Standar Proses

Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa salah satu prinsip pembelajaran yang sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah pembuatan media pembelajaran berbasis digital. Media dapat membantu untuk memudahkan dalam proses pembelajaran di bidang pendidikan terutama di masa pandemi saat ini (Salsabila, Lestari, Habibah, Andraresta, & Yulianingsih, 2020).

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dirancang sebagai alat perantara yang menjembatani untuk memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Untuk menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan, guru dapat menggunakan media pembelajaran secara tepat (Sudono, 2000). Penggunaan media dalam pembelajaran yang dikemas secara menarik, dengan harapan mampu memperbaiki dan meningkatkan kinerja pembelajaran saat ini dan supaya peserta didik tidak merasa bosan, kegiatan belajar mengajar harus dirancang dengan kreatif dan inovatif dengan melibatkan peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar (Arta, Hendrayana, & Ihsanudin, 2020). Media yang dirancang sebaiknya tidak terlalu rumit dan tidak membuat peserta didik menjadi kebingungan, akan tetapi media yang dibuat adalah media yang dapat dijangkau oleh peserta didik dan media yang sederhana namun tidak mengurangi makna dan fungsi dari media tersebut (Supriyono, 2018). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah media pembelajaran dengan menggunakan *Power Point* (Nurfadillah, Azhar, Aini, Apriansyah, & Setiani, 2021). *Power Point* merupakan salah satu *Microsoft* yang sering digunakan dalam persentasi. Namun *Power Point* ini dimodifikasi dan dirancang semenarik mungkin sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sederhana untuk menyampaikan pembelajaran yang menyenangkan. Akan tetapi pada kenyataannya, masih banyak diantaranya fitur-fitur yang terdapat pada *Power Point* yang belum diketahui dan belum dimanfaatkan dengan baik oleh banyak orang terutama oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga

pengimplementasiannya masih terlihat membosankan karena belum adanya sisi interaktif yang dapat melibatkan peran peserta didik lebih aktif untuk berinteraksi dengan media tersebut (Kudsiyah & Harmanto, 2017). Jika memahami secara mendalam, pada *Power Point* ini terdapat *slide* atau halaman yang dapat dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang akan melibatkan peserta didik dalam pengoperasian *Power Point* (Jayusman, Gurdjita, & Shavab, 2017). Peserta didik dapat memilih menu sesuai dengan keinginan untuk proses selanjutnya dan adanya penilaian dari latihan soal yang dikerjakan berupa benar atau tidaknya jawaban yang diberikan. Peserta didik dapat mengulang-ulang materi dan soal sesuai kehendaknya apabila merasa masih belum paham. *Power Point* ini akan memudahkan peserta didik untuk digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing karena pembelajaran yang menyenangkan akan menumbuhkan prestasi belajar siswa meningkat. Selain itu, di dalam *Power Point* yang interaktif ini bisa dengan menambahkan beberapa multimedia seperti audio, gambar, video, animasi (Yunita, 2020) serta fitur bermain seperti pada tampilan aplikasi pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk digunakan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Berkaitan dengan hal tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang bertujuan memotivasi serta memudahkan peserta didik untuk belajar terutama pada mata pelajaran matematika yang sering kali dianggap sulit oleh peserta didik terutama di masa pelaksanaan pembelajaran daring saat ini. Media pembelajaran dalam pembelajaran matematika di SD adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menampilkan, mempresentasikan, menyajikan, atau menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik (Hakim & Windayana, 2016). Media pembelajaran ini digunakan sebagai alat yang dapat menjembatani antara konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi lebih kongkrit, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disajikan oleh guru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal, efektif, dan efisien. Sehingga melalui media ini diharapkan dapat menimbulkan motivasi dalam belajar, memungkinkan terjadinya interaksi langsung

antara peserta didik dengan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya masing-masing (Windayana, 2014).

Dengan demikian, peneliti bermaksud untuk mendesain dan merancang suatu media pembelajaran pada bidang studi matematika, khususnya pada materi penyajian data yang dikemas melalui media pembelajaran *Power Point* interaktif. Hal ini dilakukan agar peserta didik bisa lebih aktif berinteraksi langsung dengan media yang disajikan, dan meningkatkan kemandirian dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran *Power Point* ini dirancang lebih interaktif dengan menyisipkan beberapa gambar, audio, video, dan animasi yang dilengkapi dengan tombol-tombol untuk pengoperasiannya. Dengan harapan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Maka dari itu, judul penelitian ini adalah “Rancang Bangun Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif pada Materi Penyajian Data Untuk Kelas V SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan di atas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran *Power Point* interaktif dalam pembelajaran matematika pada materi penyajian data di kelas V SD?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran *Power Point* interaktif dalam pembelajaran matematika pada materi penyajian data di kelas V SD oleh para ahli?
3. Bagaimana respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran *Power Point* interaktif pada materi penyajian data di Kelas V SD?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Power Point* interaktif pada materi penyajian data di Kelas V SD?
5. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Power Point* interaktif pada materi penyajian data di Kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan untuk penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran *Power Point* interaktif dalam pembelajaran matematika pada materi penyajian data di kelas V SD.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran *Power Point* interaktif dalam pembelajaran matematika pada materi penyajian data di kelas V SD oleh para ahli.
3. Untuk mengetahui respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran *Power Point* interaktif pada materi penyajian data di Kelas V SD.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Power Point* interaktif pada materi penyajian data di Kelas V SD.
5. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Power Point* interaktif pada materi penyajian data di Kelas V SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan memberikan pengetahuan dalam merancang sebuah media pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar (SD) dan umumnya di dunia pendidikan di Indonesia.

1. Manfaat secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pemanfaatan teknologi dalam merancang dan membuat sebuah produk media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam dunia pendidikan dasar untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi peserta didik serta sebagai inovasi terkait dengan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Manfaat secara Praktis
 - a. Bagi Peneliti
 - Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam proses merancang dan membangun media pembelajaran *Power Point* yang lebih interaktif.
 - Menambah pengalaman bagi peneliti untuk bekal nanti pada saat memasuki dunia pendidikan yang sesungguhnya.

- Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
- b. Bagi Guru
- Membantu guru untuk menyampaikan materi penyajian data lebih mudah melalui media pembelajaran *Power Point* interaktif.
 - Memperoleh pengetahuan tentang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan mengikuti perkembangan zaman dan karakteristik para peserta didik.
- c. Bagi Peserta Didik
- Meningkatkan kemandirian belajar bagi peserta didik.
 - Memudahkan peserta didik dalam menerima pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran *Power Point* interaktif.
 - Membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- d. Bagi Sekolah
- Menambah bahan masukan untuk para pengelola pendidikan anak Sekolah Dasar dalam merencanakan, melaksanakan, menempatkan, dan mengevaluasi pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif.
 - Menambah variasi media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran matematika pada materi penyajian data.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri atas 5 (lima) BAB, dimana setiap BAB ini memiliki cakupan dan pembahasannya masing-masing yang akan menggambarkan penelitian dari awal sampai akhir. Bagian yang dimaksud yaitu sebagai berikut.

BAB I memuat pendahuluan mengenai latar belakang yang membuat peneliti mengambil penelitian ini, dan beberapa sumber yang mendukung terhadap penelitian. Selain itu adanya rumusan masalah yang sesuai dengan pelaksanaan penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat dari penelitian untuk berbagai pihak.

BAB II memuat mengenai kajian pustaka yang berisi penjelasan teori yang berkaitan dan digunakan untuk memperkuat penelitian yang akan dilakukan.

BAB III menggambarkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yang terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat pelaksanaan penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data. BAB ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana cara peneliti melakukan penelitian atau pengambilan data sehingga akan menggambarkan secara utuh pelaksanaan penelitian ketika diaplikasikan di lapangan nanti.

BAB IV menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan bagaimana keberlangsungan proses penelitian sehingga terdapatnya berbagai data yang dihimpun.

BAB V memaparkan mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Simpulan untuk menjawab rumusan masalah, implikasi dan rekomendasi untuk memberikan solusi yang berkaitan dengan permasalahan yang terjadi dalam melakukan penelitian.