

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses pengajaran dari pengetahuan dan keterampilan untuk peserta didik agar mereka dapat belajar dari yang tidak tahu menjadi tahu sehingga kedepannya diharapkan dapat menerapkan setiap pengetahuan dan keterampilan yang telah didapatkan selama proses pembelajaran di kelas ataupun melalui pengalaman-pengalaman yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan hal yang penting dan perlu dilaksanakan dimana sesuai dengan UUD 1945 yaitu “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”, bahkan pendidikan merupakan hal yang penting untuk dilaksanakan sedini mungkin yaitu pada anak masih dalam kandungan. Hal tersebut tujuannya agar dapat terbentuknya masyarakat yang menjadi harapan bangsa, negara, bahkan dirinya sendiri. Pendidikan di Indonesia terdiri dari beberapa jenjang dimulai PAUD, TK, SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi. Nah pada jenjang Sekolah Dasar inilah merupakan tempat awal pengetahuan yang kompleks diajarkan guru, dimana dengan pengetahuan tersebut dapat berguna untuk jenjang selanjutnya.

Jadi Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya bidang ilmu matematika. Matematika merupakan suatu ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern serta matematika mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia (Depdiknas, 2006). Bidang matematika ini sangat perlu diajarkan kepada semua siswa mulai dari Sekolah Dasar agar siswa dibekali kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan kerjasama.

Namun sampai saat ini masih saja anggapan matematika sebagai pelajaran yang menakutkan. Dikarenakan sebagian besar materi pelajaran matematika tersebut disampaikan secara konvensional. Sehingga materi terlihat kurang menarik. Oleh karena itu perlunya menghapus anggapan matematika itu sulit menjadi matematika pelajaran yang menyenangkan. Solusinya diperlukan inovasi pembelajaran agar materi dapat terlihat lebih menarik dan memotivasi untuk siswa belajar.

Dalam penelitian Nur'aeni (2010) ditemukan kenyataan di lapangan bahwa materi geometri ternyata kurang dikuasai sebagian besar siswa. Didapatkan bahwa hampir 95% siswa kelas V beranggapan bahwa segi empat merupakan persegi dan segitiga itu merupakan segitiga siku-siku. Sehingga untuk meminimalisir kesalahpahaman siswa dalam memahami geometri yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis android. Menurut Putra, dkk. (dalam Safitri, E.M., & Rahmawati, I., 2021) ternyata terdapat dampak positif yang diperoleh anak saat menggunakan media pembelajaran berbasis android seperti memupuk semangat dan motivasi belajar siswa, sehingga guru perlu untuk mengembangkan sendiri ataupun dapat memanfaatkan media berbasis android yang sudah tersedia sebagai alat bantu belajar siswa

Selain itu hal ini juga seiring dengan berkembangnya arus globalisasi, dunia mengalami perubahan teknologi yang dapat memudahkan kegiatan manusia, salah satunya yaitu berkembangnya *smartphone*. Oleh karena itu sesuai perkembangan zaman saat ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mendidik siswa. Guru pada abad-21 sebagai fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi siswa yang ada pada dirinya, bukan hanya sebagai *transfer of knowledge*. Sehingga sebagai guru tidak cukup memiliki kemampuan dalam mengajar siswa, tetapi juga dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa salah satunya dengan memperkaya media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi canggih di masa kini. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 Pasal 3 Ayat 4 dimana kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran sekurang-kurangnya memiliki kompetensi memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran matematika berbasis android ini sangat cocok dijadikan salah satu inovasi dalam proses belajar mengajar.

Tidak hanya karena tuntutan guru di abad 21 untuk memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran. Namun saat ini Indonesia sedang dihebohkan juga dengan adanya wabah covid-19 yang merubah sistem belajar tatap muka menjadi sistem belajar tatap maya atau secara *online* dengan menggunakan *smartphone* masing-masing. Tentu penggunaan *smartphone* ini harus dapat berperan penting untuk pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satunya dengan adanya media pembelajaran berbasis android ini dapat mendukung proses pembelajaran daring. Selain itu dengan adanya media pembelajaran berbasis android juga dapat dimanfaatkan sebagai referensi tambahan siswa untuk mempelajari suatu materi selain yang diajarkan guru di sekolah ataupun dari buku pegangan siswa.

Berdasarkan masalah tersebut, maka muncullah sebuah gagasan untuk membuat sebuah media pembelajaran menggunakan *software articulate storyline* yang memuat materi matematika siswa kelas III mengenai konsep bangun datar dan sifat-sifatnya yang kemudian diimplementasikan dalam penelitian yang akan dilaksanakan dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran BANGTAR Berbasis Android dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Media ini diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran matematika yang dirasa merupakan mata pelajaran tersulit menurut siswa dan dengan media ini dapat mengoptimalkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif di sekolah dasar. Sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, terdapat rumusan masalah yang dijabarkan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran “BANGTAR” berbasis android dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa matematika siswa kelas III Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana tanggapan para ahli terhadap media pembelajaran “BANGTAR” berbasis android dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar ?

3. Bagaimana tanggapan pengguna terhadap media “BANGTAR” berbasis android dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar ?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran “BANGTAR” berbasis android dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar ?
5. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran “BANGTAR” berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian secara umum yaitu dapat mengembangkan media pembelajaran yang interaktif berbasis aplikasi android pada materi matematika mengenai konsep bangun datar dan sifat-sifatnya untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Secara khusus tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran “BANGTAR” berbasis android dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui tanggapan para ahli terhadap media pembelajaran “BANGTAR” berbasis android dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran “BANGTAR” berbasis android dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran “BANGTAR” berbasis android dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar.
5. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran “BANGTAR” berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini dapat diperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian mengenai rancang bangun media pembelajaran BANGTAR berbasis android ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan penelitian ini dapat memberikan inovasi baru untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan media yang kreatif berbasis teknologi.

b. Bagi Guru

Diharapkan media pembelajaran berbasis android ini dapat menjadi salah satu media penyampaian materi pembelajaran matematika pada materi bangun datar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran berbasis android ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

d. Bagi Peneliti

Untuk peneliti sendiri diharapkan dapat menjadi pengalaman di kemudian hari untuk dapat mengembangkan media yang lebih kreatif dan inovatif.

#### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi penelitian ini adalah terdiri dari lima BAB, setiap BAB memiliki cakupannya masing-masing yang menggambarkan penelitian dari awal hingga akhir.

BAB I Pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi. Pada latar belakang menjelaskan secara singkat mengenai alasan penelitian harus dilakukan. Kemudian rumusan masalah menjelaskan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dengan tujuan membatasi

ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan. Selanjutnya tujuan penelitian menjelaskan hasil yang ingin dicapai setelah dilakukannya penelitian. Dan manfaat penelitian memberikan manfaat yang akan diterima baik secara teoritis maupun praktis bagi sekolah, guru, siswa, dan peneliti. Serta terakhir struktur organisasi skripsi berisi tentang rincian urutan penulisan setiap BAB dan bagian skripsi dari BAB I sampai BAB V.

BAB II berisi penjelasan mengenai teori-teori yang melandasi dan mendukung penelitian yang hendak dilakukan dari pengertian, tujuan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, pengertian android, *articulate storyline*, pengertian, indikator, strategi menumbuhkan motivasi belajar, pengertian, kriteria, faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dan juga menjelaskan mengenai konsep bangun datar dan macam-macamnya.

BAB III berisi penjelasan metode penelitian yang digunakan, desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data yang akan digunakan.

BAB IV berisi temuan penelitian dan pembahasan mengenai rancangan, tanggapan para ahli, tanggapan guru terhadap media pembelajaran BANGTAR berbasis android dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa, keefektifan penggunaan media pembelajaran BANGTAR terhadap motivasi belajar matematika siswa, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran BANGTAR terhadap hasil belajar matematika siswa.

BAB V menjelaskan hasil yang disajikan dalam bentuk simpulan berdasarkan rumusan masalah yang diangkat, implikasi dari penelitian yang telah dilaksanakan, dan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya, sekolah, dan guru.