

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan pada hakikatnya adalah memanusiakan manusia. Dalam artian bahwa individu diberikan kemerdekaan atau kebebasan untuk mengemukakan ide dan gagasannya. Pendidikan berperan penting bagi individu untuk mengembangkan dirinya menjadi lebih dewasa di lingkup masyarakat. Pendidikan dapat ditempuh oleh individu baik secara formal maupun nonformal.

Berkaitan dengan pendidikan formal dari jenjang Sekolah Dasar sampai jenjang Sekolah Menengah Atas bahkan sampai Perguruan Tinggi, maka tidak akan terlepas dengan yang namanya proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan usaha untuk menciptakan suasana, kondisi dan pelayanan dalam mengembangkan kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang berbeda-beda agar terjalin interaksi yang maksimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik. Dalam suatu proses pembelajaran, peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi yang kompleks, menginput informasi baru dengan yang sudah ada dalam ingatannya, dan melakukan pengembangan menjadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan zaman. Pembelajaran yang optimal ialah pembelajaran yang memiliki keterkaitan antara satu komponen dengan komponen lainnya yaitu meliputi tujuan, materi, metode, evaluasi, dan media pembelajaran. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Akhirudin, dkk (2019) bahwa pembelajaran merupakan sebuah kumpulan yang terdiri dari komponen-komponen pembelajaran ang saling berinteraksi, berintegrasi satu sama lain.

Dini Mulyasari, 2022

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF APDA BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Guru merupakan bagian dari proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Peran guru adalah sebagai objek belajar. Artinya guru tidak lagi hanya mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi guru bertugas untuk memfasilitasi dan memberikan dorongan kepada peserta didik dalam mengembangkan bakat, minat, dan potensi peserta didik. Tugas guru sebagai fasilitator berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran. Sejalan dengan Akhirudin, dkk (2019) yang menyatakan bahwa pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan kondisi pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang dan mengorganisasikan berbagai jenis media. Media pembelajaran yang baik ialah media yang sesuai dengan bahan ajar dan mempermudah proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Media pembelajaran memiliki ragam jenisnya, terutama di era digital.

Media-media di era digital tersebut lebih melibatkan perangkat teknologi seperti *smartphone*, laptop, komputer, dan lain-lain. Terlebih saat ini teknologi seperti *smartphone* sudah tidak asing lagi bagi kalangan umum untuk berkomunikasi, mencari dan berbagi informasi termasuk dalam kegiatan belajar mengajar baik secara daring (dalam jaringan) maupun secara luring (luar jaringan). Guru bertugas untuk selalu berinovasi dalam menghadapi perubahan yang terjadi pada proses pembelajaran agar tetap berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Dwipangestu, dkk (2018) yang menyatakan bahwa guru yang inovatif dan kreatif harus mampu untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu untuk mencapai tujuan pembelajaran ialah dengan adanya media pembelajaran yang dapat membantu dan memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran pada setiap mata pelajaran termasuk pada mata pelajaran matematika.

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang keterampilan dalam mengoperasikan dengan konsep dan aturan yang telah ditentukan untuk tujuan tertentu. Ilmu matematika dapat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Karena itu, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar.

Dini Mulyasari, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF APDA BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Namun disamping itu, tidak dapat dipungkiri bahwa matematika ini merupakan mata pelajaran yang ditakuti oleh peserta didik Sekolah Dasar. Sebagian besar peserta didik menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipahami (Rakhmawati dan Mujib, 2018). Selain itu banyak faktor lainnya yang menyebabkan mata pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang tidak disenangi oleh peserta didik. Salah satu faktor lainnya yaitu tidak adanya media pembelajaran yang mendukung proses peserta didik untuk mempelajari matematika secara mandiri.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan sebelumnya di SDN 3 Sindangsuka ditemukan permasalahan bahwa sebagian peserta didik masih kesulitan dalam mempelajari matematika. Selama proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika, guru hanya menggunakan buku sebagai sumber pembelajaran dan kurangnya penggunaan media pembelajaran ketika pembelajaran matematika. Karena kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika, sebagian besar peserta didik masih kurang memahami materi penyajian data. Peserta didik kelas V masih belum dapat meringkas data dari daftar ke bentuk tabel, diagram gambar, diagram batang, dan diagram garis. Dengan demikian atas dasar inilah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif APDA Berbasis Android pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif APDA berbasis Android pada materi penyajian data di kelas V SD?
2. Bagaimana respon para ahli terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif APDA berbasis Android pada materi penyajian data di kelas V SD?
3. Bagaimana tanggapan guru terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif APDA berbasis Android pada materi penyajian data di kelas V SD ?

4. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif APDA berbasis Android pada materi penyajian data di kelas V SD?
5. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif APDA berbasis Android pada materi penyajian data di kelas V SD?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran interaktif APDA berbasis Android pada materi penyajian data di kelas V SD;
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif APDA berbasis Android pada materi penyajian data di kelas V SD;
3. Untuk mengetahui tanggapan guru mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif APDA berbasis Android pada materi penyajian data di kelas V SD;
4. Untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif APDA berbasis Android pada materi penyajian data di kelas V SD;
5. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif APDA berbasis Android pada materi penyajian data di kelas V SD.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan desain media pembelajaran berbasis aplikasi android pada mata pelajaran matematika pada materi penyajian data di kelas V SD khususnya.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Berdasarkan rumusan masalah yang dipecahkan pada penelitian ini terdapat manfaat praktis yang dirasakan oleh berbagai pihak diantaranya sebagai berikut :

- a. Peneliti : penelitian ini sebagai refleksi peneliti untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Dini Mulyasari, 2022

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF APDA BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Siswa : siswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis android ini untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika.
- c. Guru : dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran matematika ini dapat menambah sarana dalam menunjang proses pembelajaran.
- d. Peneliti selanjutnya : dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, diantaranya:

BAB I Pendahuluan, memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. BAB I pada skripsi ini merupakan landasan penelitian dan menjadi bagian yang penting dalam mengembangkan bab-bab berikutnya.

BAB II Kajian Pustaka, memuat landasan teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir sebagai dasar teori yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang terdapat pada penelitian. Pada bab ini diuraikan mengenai media pembelajaran, media pembelajaran interaktif berbasis android, materi penyajian data, hasil belajar, teori dienes, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian, memuat jenis penelitian yang digunakan yaitu *design and development*, 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 Hasil Penelitian dan Pembahasan, memuat hasil dari pelaksanaan penelitian beserta pembahasannya. Hasil penelitian dan pembahasan pada bab ini adalah proses dari penerapan metode ADDIE dan proses analisis data hasil temuan.

BAB V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, memuat penafsiran dan hasil pengolahan data yang menghasilkan kesimpulan implikasi dan rekomendasi mengenai penelitian yang telah dilaksanakan.

Dini Mulyasari, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF APDA BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)