

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemerintah saat ini sedang berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia terutama pada tingkat Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan Sekolah Dasar merupakan titik awal sebuah pendidikan formal yang ada di Indonesia serta memiliki pengaruh besar sebagai landasan pengetahuan untuk kelanjutan pendidikan seseorang (Sumerta & Sudana, 2019). Pada sistem pendidikan, Sekolah Dasar sudah diharuskan untuk memberikan sebuah landasan yang kuat bagi peserta didik. Hal ini bisa dilihat dari pembelajaran di Sekolah Dasar sudah dirancang menjadi beberapa mata pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik, salah satunya ialah mata pelajaran Matematika.

Menurut Syahputri (2018) matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran positif dalam terwujudnya masyarakat yang cerdas dan bermartabat melalui sikap kritis serta berpikir logis. Matematika adalah mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik, melalui suatu upaya dalam berbagai serangkaian aktivitas dalam suatu pembelajaran (Rostika & Junita, 2017). Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mengembangkan pola pikirnya serta dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran matematika dapat bermanfaat bagi peserta didik. Dengan demikian bisa disebutkan bahwa pembelajaran matematika memiliki peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari untuk memajukan daya pikir manusia.

Meskipun matematika berperan penting bagi kehidupan manusia namun banyak peserta didik yang menganggap bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan. Hal ini sejalan dengan Khaesarani & Hasibuan (2021) yang menyebutkan bahwa banyak peserta didik yang menganggap pelajaran matematika ialah mata pelajaran yang sulit. Matematika telah menjadi momok bagi sebagian besar siswa di sekolah serta sudah seperti hantu yang menakutkan. Hal ini disebabkan karena penyampaian materi matematika, guru masih menyampaikan materi secara konvensional sehingga materi terlihat kurang menarik. Sejalan dengan hal tersebut Retnowati (dalam Saputro & Lumbantoruan, 2020) juga

mengatakan bahwa pembelajaran matematika yang terjadi di sekolah saat ini cenderung masih bersifat konvensional, hal ini bisa dilihat dari guru yang masih mendominasi dalam penyampaian materi pembelajaran serta buku pelajaran yang dijadikan satu-satunya sumber pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Gaya mengajar guru yang bersifat konvensional berdampak pada kesulitan peserta didik dalam menguasai materi matematika salah satunya mengenai bangun datar. Dari yang kita ketahui bahwa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar terdapat materi bangun datar. Dalam pembelajaran bangun datar itu sendiri masih terdapat kesulitan penyampaian materi pembelajarannya. Menurut Abdurrahman (dalam Simbolon, Sofiyon & Ramadhani, 2019) geometri ialah salah satu bagian terpenting dari matematika, akan tetapi kebanyakan peserta didik masih belum bisa mengembangkan konseptual yang kuat pada materi geometri tersebut. Hal ini dikarenakan pemahaman konsep materi bangun datar harus diberikan dengan cara yang tepat.

Sejalan dengan hal tersebut upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan secara tepat ialah dengan penggunaan media pembelajaran yang tentunya sangat penting bagi peserta didik (Tafonao, 2018). Dengan adanya media pembelajaran akan membentuk suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, sehingga memudahkan serta menghantar peserta didik yang masih berpikir secara konkrit untuk lebih memahami materi matematika yang cenderung abstrak dan kompleks. (Machmud, Sartika & Achmad, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas III SDN 068 Sindanglaya didapatkan sebuah informasi bahwa pemahaman terhadap materi jenis bangun datar dan sifatnya masih rendah. Hal ini dikarenakan peserta didik masih kesulitan dalam mempelajari materi macam-macam bangun datar dan sifatnya. Minat dan pengetahuan siswa terhadap materi bangun datar dan sifatnya masih kurang. Hal ini yang menjadi salah satu faktor penyebabnya ialah media pembelajaran Matematika yang masih kurang variatif dan inovatif. Dari permasalahan tersebut bisa diketahui bahwa tindak lanjut guru tentang permasalahan tersebut masih belum optimal dikarenakan kurangnya media dan alat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran Matematika pada materi macam-macam dan sifat-sifat bangun datar yaitu dengan buku. Fasilitas

yang ada di sekolah seperti komputer dan alat proyektor yang tersedia masih belum dimanfaatkan dengan maksimal.

Upaya untuk meningkatkan minat dan pengetahuan peserta didik terhadap materi bangun datar maka diperlukan bantuan teknologi aplikasi pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 Pasal 3 ayat 4 bahwa kemampuan Guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik yang sekurang-kurangnya meliputi kompetensi memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini berbantuan *software articulate storyline*. Aplikasi *articulate storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang biasa dipakai untuk media presentasi atau komunikasi (Pratama, 2019). *Articulate storyline* adalah salah satu *multimedia authoring tools* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video (Kurniawan, 2020). Pada temuan sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Rafmana, Chotimah & Alfiandra, 2018) media pembelajaran *articulate storyline* berguna untuk meningkatkan keinginan belajar siswa sangat valid, praktis, dan berpotensi efektif. Dengan penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* ini diharapkan peserta didik tidak jenuh dan bosan karena proses pembelajaran lebih menyenangkan dengan adanya media.

Melihat realita dari berbagai kondisi tersebut, peneliti bermaksud untuk merancang dan mengembangkan suatu media pembelajaran pada salah satu materi Matematika di kelas III Sekolah Dasar. Maka dari itu, judul dari penelitian ini adalah “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD”. Dengan merancang Media pembelajaran interaktif *articulate storyline* ini peneliti dapat mengetahui kelayakan media yang dibuat, mengetahui dari validasi materi, media, respon guru dan peserta didik terhadap *articulate storyline* yang dirancang serta dapat mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* “BADANA”.. Selain itu pembuatan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* tersebut diharapkan dapat membuat suasana belajar yang tidak monoton serta menyenangkan bagi peserta didik dan guru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses rancang bangun media pembelajaran interaktif *articulate storyline* materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” pada mata pelajaran Matematika di Kelas III SD?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan rancang bangun media pembelajaran interaktif *articulate storyline* materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” pada mata pelajaran Matematika di Kelas III SD?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap rancang bangun media pembelajaran interaktif *articulate storyline* materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” pada mata pelajaran Matematika di Kelas III SD?
4. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” pada mata pelajaran Matematika di Kelas III SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses rancang bangun media pembelajaran interaktif *articulate storyline* materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” pada mata pelajaran Matematika di Kelas III SD.
2. Mengetahui hasil uji kelayakan rancang bangun media pembelajaran interaktif *articulate storyline* materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” pada mata pelajaran Matematika di Kelas III SD.
3. Mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap rancang bangun media pembelajaran interaktif *articulate storyline* materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” pada mata pelajaran Matematika di Kelas III SD.
4. Mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” pada mata pelajaran Matematika di Kelas III SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran interaktif *articulate storyline* “BADANA” yang dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi mengenai macam-macam bangun datar sederhana dan sifat-sifatnya

2. Bagi Guru

Guru mendapatkan pengetahuan menggunakan teknologi dalam media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* serta dapat menambah keilmuan dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam pembelajaran Matematika materi Bangun Datar sederhana kelas III.

3. Bagi Sekolah

Sekolah mendapatkan variasi media pembelajaran interaktif terutama pada materi bangun datar sederhana di SD Kelas III serta memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika.

4. Bagi Peneliti

Pada penelitian ini dapat menambahkan pengetahuan serta melatih keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

1.5 Struktur Organisasi

Penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD” terdiri dari lima bab. BAB I merupakan pendahuluan yang memaparkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

BAB II merupakan kajian pustaka yang memaparkan mengenai media pembelajaran, media pembelajaran interaktif, *articulate storyline*, dan pembelajaran matematika di SD. Selain itu pada BAB ini juga dijelaskan mengenai materi bangun datar dan sifatnya.

BAB III merupakan metode penelitian yang memaparkan mengenai penjabaran metode penelitian yang digunakan oleh peneliti. pada penelitian ini

juga berisikan informasi mengenai desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan penyajian data.

BAB IV merupakan hasil dan pembahasan yang memaparkan mengenai temuan dan pembahasan yang ditemukan peneliti. Temuan-temuan tersebut diolah dan juga dibahas untuk menjawab setiap rumusan masalah yang sudah dituliskan sebelumnya.

BAB V merupakan penutup yang memaparkan mengenai simpulan dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti serta implikasi dan rekomendasi. Peneliti juga menyajikan saran sebagai bentuk rekomendasi dengan pertimbangan hasil temuan yang ada di lapangan.