

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terorganisir yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan informasi kepada masyarakat luas untuk meningkatkan kualitas mereka. Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang beroperasi dalam sistem pendidikan dan mengikuti kurikulum yang telah ditentukan. Guru, sebagai pendidik, harus menumbuhkan lingkungan belajar yang merangsang dan menyenangkan selama proses pendidikan (Minarni, Aprilya Nency, 2023). Lingkungan belajar yang optimal dapat dibangun dengan menggunakan berbagai pendekatan pedagogis, teknik instruksional, atau mode pengajaran alternatif yang sesuai dengan preferensi siswa, serta sumber daya dan materi pendidikan. Pendidikan di sekolah harus disesuaikan agar selaras dengan perkembangan pendidikan saat ini.

Di era abad ke-21 saat ini, terdapat kemajuan yang cepat dan berkelanjutan di bidang sains dan teknologi. Di zaman modern ini, teknologi digital telah menjadi semakin meluas, memberikan pengaruhnya pada semua aspek kehidupan. Teknologi digital meningkatkan produktivitas manusia dan memungkinkan akses yang lebih luas terhadap pengetahuan. Teknologi memfasilitasi pembelajaran jarak jauh, seperti penerapan pembelajaran daring selama periode Covid-19, sehingga meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan. Dalam konteks pembelajaran daring, siswa diharuskan untuk

belajar dan berkolaborasi di lingkungan sekolah, dan kemudian melanjutkan studinya secara bebas secara daring di rumah (Pubian & Herpratiwi, 2022).

Kurikulum merdeka adalah kurikulum terbaru yang saat ini digunakan, setelah penerapan kurikulum 2013 (k-13). Merdeka belajar adalah bagian dari kurikulum merdeka, di mana siswa diharapkan untuk belajar sendiri dan memenuhi tujuan pembelajaran berdasarkan kapasitas kognitif mereka sendiri. Kurikulum merdeka sangat menekankan pada minat siswa dan berusaha untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa (Khorirurrijal et al., 2022). Matematika adalah mata pelajaran wajib di tingkat pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas. Matematika adalah disiplin ilmu dasar yang memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan dan lainnya. Matematika mencakup studi tentang kuantitas, pola, hubungan spasial, dan transformasi (Saputra et al., 2022).

Media pembelajaran mencakup semua alat dan sumber yang digunakan oleh guru untuk mengkomunikasikan informasi dan materi pembelajaran secara efektif, dengan tujuan melibatkan fokus, keingintahuan, kognisi, dan emosi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan (Kristanto, 2016). Pembelajaran berbasis *google sites* mengacu pada penggunaan platform digital yang disediakan oleh Google untuk tujuan pendidikan. *Google sites* adalah program yang dikembangkan oleh Google yang umumnya digunakan untuk membuat situs web pendidikan. Namun, sekarang ini juga digunakan secara luas sebagai platform untuk pembelajaran. *Google sites* memiliki fungsionalitas yang memungkinkan

integrasi berbagai jenis konten, termasuk tulisan, gambar, animasi, dan video (Saputra et al., 2022).

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilaksanakan di SDN Bugih 1 Pamekasan, sekolah tersebut sekolah tersebut telah mengadopsi kurikulum merdeka. Namun, implementasinya masih berlangsung secara bertahap, dan saat ini digunakan di kelas I, kelas II, kelas IV, dan kelas V. Dalam pembelajaran di kelas, guru sudah bisa mengelola kelas, memfasilitasi pemahaman yang kuat, dan menggabungkan kegiatan yang menarik untuk mengurangi kebosanan siswa seperti *ice breaking*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru dan hasil angket siswa kelas V SDN Bugih 1 Pamekasan, beberapa siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami, sementara siswa lainnya membutuhkan banyak pengulangan untuk dapat memahami sepenuhnya.

Dari hasil angket siswa, menunjukkan bahwa 77% siswa di kelas VA dan 67% siswa di kelas VB merasa materi pembelajaran matematika sulit dipahami. Kemudian 77% siswa di kelas VA dan 79% siswa di kelas VB mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran matematika yang disampaikan oleh guru. Selain itu, 69% siswa di kelas VA dan 54% siswa di kelas VB mengalami kejenuhan saat pelajaran matematika karena metode mengajar guru yang kurang menarik. Penerapan kegiatan *ice breaking* oleh guru dalam pelajaran matematika terbukti tidak efektif untuk mengatasi dan kebosanan dan ketidaktertarikan siswa selama pembelajaran matematika di kelas.

Ketika pembelajaran matematika, guru menerapkan pembelajaran berbasis digital hanya sebatas *power point* dan video pembelajaran saja. Dalam pembelajaran matematika, selama ini guru hanya menggunakan benda-benda konkret di sekitar kelas dan di lingkungan sekolah sebagai media pembelajaran, dan video pembelajaran, serta sumber belajar yang digunakan hanya buku paket saja. Guru yang kurang menerapkan pembelajaran berbasis digital dan kurang memanfaatkan media digital yang tersedia di sekolah, seperti *chromebook*, akan membuat siswa merasa bosan karena belajar hanya menggunakan buku paket saja.

Penggunaan media konkret dan video pembelajaran yang selama ini diterapkan dalam pembelajaran matematika dan pemberian *ice breaking* kepada siswa juga kurang bisa mengatasi kebosanan siswa dalam belajar matematika. Siswa dikelas yang merasa bosan disebabkan oleh guru yang menyajikan materi pembelajaran matematika kurang menarik dan kurang memanfaatkan media digital masa kini yang diminati oleh siswa. Adapun hasil belajar siswa yaitu 42% siswa kelas VA dan 56% siswa kelas VB masih di bawah KKTP.

Pemilihan media berbasis *google sites* ini didasari oleh masalah yang ditemukan disekolah SDN Bugih 1 Pamekasan, yaitu sebagian besar siswa menyukai pembelajaran yang berbasis digital dan bisa diakses melalui HP/laptop, ada sedikit peningkatan siswa dalam memahami materi ketika guru menggunakan video pembelajaran dan *Power Point*, tetapi menurut guru kelas 5 SDN Bugih 1 media digital yang pernah digunakan ini belum cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, SDN Bugih 1 juga

memiliki fasilitas *chromebook* sebanyak 15 *chromebook* yang seharusnya bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi selama ini guru belum pernah memanfaatkan fasilitas *chromebook* tersebut dalam kegiatan pembelajaran, hanya digunakan ketika kegiatan AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) saja.

Google sites merupakan platform digital berbasis *website* yang saat ini sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran. *Google sites* lebih menarik dari *Power Point* karena fiturnya lebih lengkap dan mudah digunakan atau diakses oleh siswa, dimanapun dan kapanpun sesuai dengan prinsip merdeka belajar kurikulum merdeka. *Google sites* bisa memuat berbagai macam bentuk materi, baik tulisan, gambar, animasi, bisa disipkan link *YouTube*, *quiziz*, *puzzle*, *google form*, dan lain-lain, sehingga bisa lebih menarik perhatian siswa karena siswa bisa mengakses sendiri dengan tampilan yang menarik.

Dalam penelitian ini lebih memilih menggunakan media berbasis *google sites* daripada media yang lain dikarenakan dalam pembelajaran matematika di kelas, guru belum pernah menggunakan media berbasis *google sites*. Media berbasis *google sites* juga dapat memberikan informasi pembelajaran dengan cepat dan praktis dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya karena dikemas dalam bentuk *website* dan bisa diakses dimana pun dan kapan pun. Media berbasis *google sites* juga sangat mudah digunakan karena tidak harus membuat atau mempunyai email atau akun *google* untuk mengaksesnya, hanya tinggal mengklik link yang dibagikan. Untuk mengaksesnya tidak perlu membuat atau mempunyai akun *google*. Media ini berbentuk *website*, sehingga

tidak memerlukan aplikasi tambahan seperti *power point* untuk membuka atau mengaksesnya. Selain itu, pemilihan media berbasis *google sites* dalam penelitian ini juga sebagai bentuk realisasi dari program pemerintah yaitu sekolah saat ini diharapkan bisa menerapkan pembelajaran berbasis digital dalam tantangan kemajuan teknologi dan era globalisasi saat ini dengan menggunakan kolaborasi akun *google* guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan media *google sites* dalam penelitian ini juga sebagai bentuk pembiasaan bagi siswa untuk belajar dengan menggunakan *platform* digital yang bisa dengan mudah diakses dengan tampilan yang dapat menyesuaikan dengan perangkat yang dipakai. Dengan demikian, penggunaan media digital berbasis *google sites* diharapkan bisa membantu siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal karena materi pembelajaran disajikan dengan lebih menarik dan praktis, sehingga bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Penggunaan media berbasis digital dapat memberikan suasana belajar baru kepada siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya selalu menggunakan buku paket dan benda-benda konkret di sekitar. Belajar menggunakan media digital bisa menjadi salah satu cara untuk lebih memperkenalkan pada siswa bahwa pembelajaran dengan digital tidak kalah menarik dengan media konkret.

Siswa kelas V Bugih 1 Pamekasan menyukai pembelajaran menggunakan media, mereka menyukai pembelajaran yang didalamnya memuat gambar, suara, dan animasi/video, dan melibatkan siswa secara langsung. Pembelajaran berbasis digital dengan *google sites* ini, sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai belajar dengan menggunakan media, dan

guru kelas V SDN Bugih 1 sangat setuju jika nantinya pembelajaran disajikan dengan bantuan *web google sites* karena siswa akan antusias sekali. Pemanfaatan *google sites* ini juga dapat melatih siswa untuk bisa mengoperasikan media elektronik dan mengakses informasi melalui digital, sehingga mereka bisa memenangkan persaingan global.

Materi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu geometri bangun ruang. Berdasarkan hasil angket siswa dan wawancara guru SDN Bugih 1, materi pelajaran yang biasanya sulit dipahami oleh siswa yaitu materi bangun ruang. Siswa kesulitan dalam memahami dan memecah soal materi bangun ruang. Dalam kurikulum merdeka, sesuai dengan CP (Capaian Pembelajaran), buku paket dan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) yang diluncurkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan, materi bangun ruang kelas 5 SD yaitu bangun ruang kubus dan balok. Pemilihan materi kubus dan balok dalam penelitian ini juga dikarenakan dua bangun ruang ini merupakan bangun ruang paling mendasar sangat erat dengan kehidupan sehari-hari. Lingkungan sekitar memiliki bentuk kubus dan balok, sehingga memungkinkan siswa untuk bisa mempelajari dan memperluas pemahaman mereka tentang materi ini.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya tentang pengembangan dan pengaruh media *google sites* terhadap peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika, menunjukkan bahwa penggunaan media *Google sites* dapat meningkatkan minat siswa dan meningkatkan hasil belajar matematika. Desain *Google sites* yang menarik secara visual dan informasi yang lengkap membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik bagi siswa. Selain itu, penggunaan *Google sites* sebagai

alat pembelajaran terbukti dapat memfasilitasi hasil belajar yang lebih baik, yang dibuktikan dengan nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Salah satu contohnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Purba et al., (2022) diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan terdapat pengaruh positif media pembelajaran berbasis *google sites* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Penggung.

Dengan demikian, berdasarkan pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital bagi siswa, peneliti tertarik untuk meneliti "Pengaruh media pembelajaran geometri bangun ruang berbasis *google sites* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Bugih 1 Pamekasan", karena peneliti ingin memberikan inovasi pembelajaran pada siswa dengan belajar menggunakan media pembelajaran geometri bangun ruang berbasis *google sites* dan ingin mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran geometri bangun ruang berbasis *google sites* ini terhadap hasil belajar mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Adakah pengaruh media pembelajaran geometri bangun ruang berbasis *google sites* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Bugih 1 Pamekasan"?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran geometri bangun ruang berbasis *google sites* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Bugih 1 Pamekasan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh setelah melakukan penelitian ini:

1. Manfaat teoritis

Setelah melakukan penelitian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca dan bagi peneliti sendiri, yaitu diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui sebuah media pembelajaran geometri bangun ruang berbasis *google sites*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat dan aktif belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan media pembelajaran geometri bangun ruang berbasis *google sites* yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi salah satu referensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital dalam mengajar matematika, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menjadi motivasi tersendiri bagi peneliti untuk melakukan penelitian lain yang dapat bermanfaat dan memberikan ilmu pengetahuan baru kepada orang lain.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan informasi sekolah untuk mengelola sekolah terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran digital sesuai materi pembelajaran atau karakteristik siswa di kelas.

1.5 Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah pada penelitian ini:

1. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA dan VB di SDN Bugih 1 Pamekasan dengan kelas VA sebanyak 26 siswa dan kelas VB sebanyak 24 siswa.
2. Media yang digunakan adalah media pembelajaran geometri bangun ruang berbasis *google sites* dari hasil penelitian pengembangan yang dilakan oleh Nurul Isma Azizah pada tahun 2023. Media ini memuat penjelasan materi dan contoh soal yang disajikan dalam bentuk video pembelajaran, serta latihan soal yang disajikan dalam bentuk *game wordwall*.
3. Materi yang digunakan yaitu materi geometri bangun ruang. Materi geometri bangun ruang kelas V SD semester 2 yaitu kubus dan balok.
4. Penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengukur hasil belajar matematika siswa pada ranah kognitif, khususnya materi geometri bangun ruang

setelah menggunakan media pembelajaran geometri bangun ruang berbasis *google sites*. Siswa diharapkan dapat menenali visualisasi spasial bangun ruang, membedakan karakteristik antar bangun ruang, dapat menghitung volume geometri bangun ruang dengan sistem berpetak dan rumus volume bangun ruang.

1.6 Definisi Istilah

1. *Google Sites*

Google sites merupakan *web* khusus yang dibuat dan difungsikan sebagai *web* media pembelajaran bagi pendidik. *Google sites* merupakan tempat untuk membuat *website* gratis dengan dilengkapi berbagai fitur sesuai dengan kebutuhan masing-masing pengguna (Saputra et al., 2022).

2. Bangun Ruang Geometri

Geometri bangun ruang merupakan salah satu materi pembelajaran matematika. Geometri bangun ruang sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, karena segala bentuk yang ada di muka bumi ini adalah sebuah geometri (Cesaria et al., 2021).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik, sehingga bisa menjadi acuan bagi guru untuk proses belajar-mengajar selanjutnya (Tasya & Abadi, 2019).