

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan awal untuk memberikan dasar pengetahuan bagi siswa, sebagai pembuka daya pemikirannya menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Dasar pengetahuan ini haruslah diberikan dengan baik dan benar, sehingga ke depannya tidak terjadi miskonsepsi. Miskonsepsi banyak terjadi pada mata pelajaran matematika, salah satu penyebabnya yaitu pemberian pengetahuan dasar yang kurang tepat. Kurang tepatnya pemberian suatu pengetahuan khususnya pada pelajaran matematika disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu proses belajar pasif serta kurangnya alat bantu atau media yang nyata. Maka pemberian dasar pengetahuan diharuskan baik dan benar, dapat diberikan dengan berbagai konsep belajar contohnya, pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mengesankan. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang nyata akan membantu pemberian dasar pengetahuan baik dan benar.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan pendidik atau guru untuk membantu dalam pemahaman siswa atau peserta didik pada materi pelajaran. Media pembelajaran yang diharapkan haruslah tepat guna dengan keadaan saat ini. Saat ini kita sudah memasuki revolusi industri 4.0, era dimana harus menyesuaikan diri dengan pemanfaatan teknologi yang terus berkembang. Berkembangnya teknologi saat ini sangatlah pesat, terutama pada *mobile (Handphone)*. Tidak hanya orang remaja dan dewasa, namun anak-anak masa ini sudah dapat menggunakan HP, bisa-bisa lebih pintar penggunaan oleh anak-anak

daripada oleh orang remaja dan dewasa. Namun saat ini banyak anak- anak yang kurang tepat dalam penggunaan HP. Anak- anak atau siswa menggunakan HP hanya untuk bermain “*game*”. Maka dari itu perlunya peran orang tua dalam mengantisipasi penggunaan HP secara berlebihan, mengingat jika sudah terkoneksi dengan internet dapat mengeluarkan berbagai macam informasi yang diinginkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Metesih 01 pada tanggal 31 Oktober 2020, mengatakan bahwa ada beberapa kendala pada saat dilakukannya proses pembelajaran, akibatnya belum semua siswa memahami materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Beberapa kendala yang disampaikan Bapak Supardi mengenai proses pembelajaran matematika salah satu diantaranya yaitu adanya pandemi COVID 19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara online/daring. Selain itu juga hasil dari studi prapenelitian melalui pretest dihasilkan kurangnya hasil/ belum tercapainya nilai KKM yang didapat oleh siswa kelas V mengenai materi macam dan sifat bangun datar. Pada pembelajaran daring guru mengalami kendala dalam menjelaskan materi yang belum dimengerti oleh siswa. Pembelajaran hanya terfokus pada penugasan, membuat beberapa siswa berkemampuan rendah merasa kesulitan, pembagian buku siswa yang belum merata juga, serta buku yang kurang menuntun siswa untuk belajar mandiri. Bapak Supardi juga menjelaskan perlu adanya media pembelajaran yang mampu memahami siswa terhadap materi.

Selain hasil wawancara kepada guru kelas V SDN Metesih 01 peneliti juga mendapatkan penelitian terdahulu sebagai acuan terkait dengan aplikasi berbasis android yaitu (1) hasil penelitian oleh Hamdan Husein Batubara tahun 2017

berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI” *peer reviewer* dan guru sekolah dasar dari produk yang diujikan, mendapatkan skor 434 dengan presentase 86,67% tergolong sangat baik. Siswa kelas IV SD/MI memberikan tanggapan mengenai media pembelajaran matematika berbasis android yang diujikan dan diperoleh skor 439 dengan presentase nilai 87,8%. (2) penelitian serupa juga dilakukan oleh Usman Ependi dan Nyimas Sopiah pada tahun 2015 dengan judul “Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar” dihasilkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan oleh anak kelas VI SD, maka modul pembelajaran matematika berbasis android dinyatakan sangat baik/ sangat layak digunakan untuk kelas V SD.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti membuat penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sibada Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 5 SDN Metesih 01”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif “Sibada” yang valid untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sifat- sifat bangun datar kelas 5 SD Negeri Metesih 01?.
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif “Sibada” yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sifat- sifat bangun datar kelas 5 SD Negeri Metesih 01?.

3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif “Sibada” yang praktis untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sifat- sifat bangun datar kelas 5 SD Negeri Metesih 01?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk :

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif “SiBaDa” yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sifat-sifat bangun datar kelas 5 SD Negeri Metesih 01.
2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif “SiBaDa” yang efektif ditinjau dari hasil pre- test dan tes hasil belajar (SiBaDa) pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sifat-sifat bangun datar kelas 5 SD Negeri Metesih 01.
3. Mengembangkan media pembelajaran interaktif “SiBaDa” yang praktis ditinjau dari hasil respon guru dan siswa pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sifat-sifat bangun datar kelas 5 SD Negeri Metesih 01.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada pengembangan media pembelajaran interaktif android ini adalah :

1. Dari segi substansi, produk berupa aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android yang berisi bahasan materi kelas V semester genap yaitu materi sifat- sifat bangun datar pada mata pelajaran matematika.
2. Produk media pembelajaran interaktif berbasis android ini memuat beberapa komponen, yaitu mulai/ *play*, materi, petunjuk, dan *quit*.
3. Isi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android ini disesuaikan pada kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013, berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di kelas V semester genap mata pelajaran matematika materi sifat- sifat bangun datar.
4. Isi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android ini disajikan dengan bahasa yang komunikatif dan tampilan aplikasi yang menarik baik dari segi cover maupun isi.
5. Bentuk fisik produk, yaitu aplikasi berbasis android.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan produk media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi sifat- sifat bangun datar mata pelajaran matematika yakni sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis android ini hanya dikembangkan untuk pembahasan mata pelajaran matematika pada materi sifat- sifat bangun datar.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis android ini hanya mengambil subjek penelitian kelas V di SDN Metesih 01 .
3. Media pembelajaran interaktif berbasis android ini hanya untuk pengguna HP android.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar baik mandiri maupun pembelajaran di kelas, adapun pentingnya penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan alternatif bagi guru khususnya pada materi sifat- sifat bangun datar untuk membantu pembelajaran, pemahaman materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.
2. Bagi siswa, aplikasi hasil penelitian ini membantu siswa lebih mudah memahami materi sifat sifat bangun datar yang menghasilkan meningkatnya hasil belajar pada materi sifat- sifat bangun datar.
3. Bagi peneliti, mendapatkan wawasan pembuatan serta penggunaan aplikasi berbasis android dalam pembelajaran matematika serta mengetahui pentingnya aplikasi berbasis android dalam sebuah pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar.
2. Aplikasi berbasis android adalah aplikasi yang hanya dapat digunakan pada sistem operasi berbasis linux.
3. Hasil belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup. Belajar merupakan usaha

yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk mengubah perilakunya (Depdiknas, 2003: 4). Menurut A. Caurine dalam Sriyanti (2013: 17) mendefinisikan belajar sebagai modifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman. Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri individu. Menurut Syah dalam Sriyanti (2013: 22-24), menyatakan wujud hasil belajar dilihat adanya sembilan wujud perubahan yaitu kebiasaa, keterampilan, pengamatan, berpikir asosiatif dan daya ingat, berpikir rasional dan kritis, sikap, inhibisi, apresiasi, dan tingkah laku efektif.

4. Matematika

Abdul Halim Fathani (2009: 20), Matematika berasal dari kata mathema dalam bahasa Yunani yang diartikan sebagai sains, ilmu pengetahuan, atau belajar, juga matematikos yang diartikan sebagai suka belajar. Jadi, matematika merupakan ilmu yang berisi tentang bilangan bilangan, angka dan rumus-rumus pengerjaan suatu bilangan

5. Sifat- sifat bangun datar adalah materi bahasan kelas V pada semester genap mata pelajaran matematika sekolah dasar turunan dari materi bangun datar.