

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai sepuluh hal pokok, yang meliputi (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan ditentukan dari bagaimana pelaksanaan atau proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Nida dkk 2020). Kegiatan pembelajaran merupakan sebuah proses yang dilakukan agar dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi dan mengubah perilakunya menjadi lebih baik. Seperti penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Dasar yang bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik seperti membaca, menulis, berhitung serta pengetahuan dan keterampilan dasar. Pada proses pembelajaran khususnya di sekolah, guru bertanggung jawab besar dalam pemberian pendidikan kepada peserta didik di sekolah. Di sekolah dasar pada saat ini sudah menerapkan kurikulum 2013 yang dimana pembelajaran di sekolah dasar dilakukan secara tematik terpadu, yaitu antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya tergabung dalam satu tema yang saling berkaitan satu sama lain. Namun pada penerapan kurikulum 2013, mata pelajaran matematika di kelas tinggi dilakukan secara terpisah dengan pembelajaran tematik. Hal ini karena pembelajaran matematika pada kelas tinggi sangat sulit dikaitkan dengan mata

pelajaran lainnya, sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi guru sekolah dasar agar mampu berinovasi dalam mengemas pembelajaran matematika agar tetap menarik dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pada masa sekarang ini dengan adanya perkembangan teknologi guru dan siswa lebih didorong untuk memanfaatkan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu mengirimkan materi pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Melalui media pembelajaran, diharapkan guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Masykur dkk 2017).

Untuk menghadapi zaman yang serba digital keberadaan bahan ajar non cetak sangat diperlukan seperti keberadaan media pembelajaran interaktif, yaitu media pembelajaran yang sifatnya tidak lagi berupa lembaran-lembaran kertas melainkan berupa digital yang bersifat dua arah. Pada proses pembelajaran media pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh guru sebagai bahan ajar karena media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan fasilitas multimedia yang berupa gambar, teks, dan video sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

*Guided discovery* merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat disarankan pada pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013, karena pembelajaran dapat berpusat pada peserta didik. *Guided discovery* merupakan

sebuah model pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya melibatkan peserta didik secara aktif serta mandiri untuk menemukan konsep atau memecahkan masalah dengan guru sebagai fasilitator (Ariyani dkk 2017).

Pada proses pembelajaran untuk membangun semangat belajar dan sikap kemandirian peserta didik maka sangat diperlukan adanya sebuah pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif dengan berbasis *guided discovery* pada mata pelajaran matematika. Penanaman konsep dalam proses pembelajaran matematika membutuhkan kegiatan nyata sehingga peserta didik lebih mudah mengingat konsep yang diberikan. Pada proses pembelajaran guru dapat mengemasnya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *guided discovery*. Media pembelajaran interaktif yang dimaksud yaitu media pembelajaran berupa media digital yaitu dapat diakses dan digunakan oleh peserta didik dengan mudah serta adanya aksi dan reaksi yang sifatnya timbal balik antara guru dengan peserta didik, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dirasakan oleh guru atau peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sudah dilakukan bersama salah satu guru kelas V SD No 1 Mengwi ibu Ni Luh Putu Sari Murthi, S.Pd., M.Pd pada hari Selasa 7 September 2021 diperoleh bahwa sebagian besar hasil belajar matematika peserta didik kelas V masih rendah terbukti dari nilai UAS semester I peserta didik yang masih jauh dari standar nilai KKM yaitu 70. Terdapat 48% peserta didik kelas V yang sudah mencapai KKM, sedangkan 52% belum mencapai KKM. Kesenjangan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran kurang bervariasi dan bersifat monoton. Selain itu peserta didik juga mengalami kesulitan dalam

memahami dan mengingat materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika sehingga pemahaman konsep matematika sebagai peserta didik masih rendah. Pada proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan, media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa video pembelajaran yang diunduh dari Internet atau *Youtube* dan guru hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar. Selain itu materi yang terdapat pada video pembelajaran yang diunduh masih kurang lengkap dan terkadang kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini menyebabkan siswa sulit memahami dan memadukan materi dalam video dengan materi dalam buku tematik siswa, selain itu media yang digunakan guru masih bersifat satu arah sehingga dengan waktu yang terbatas guru tidak dapat mengetahui seberapa kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan serta dalam proses pembelajaran guru masih kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Berdasarkan kenyataan tersebut dapat diduga bahwa rendahnya hasil belajar matematika peserta didik diakibatkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, maka dirasa perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika berupa media pembelajaran interaktif berbasis *guided discovery* yang dapat membantu peserta didik dalam menemukan konsep pembelajaran, meningkatkan semangat belajar, kemandirian, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mempercepat guru dalam melakukan penilaian. Sejalan dengan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang berbasis *Guided discovery* Pada Materi Kubus dan Balok Pelajaran Matematika Kelas V SD No 1 Mengwi”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.1.1 Pembelajaran yang hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar tidak cukup untuk pemahaman konsep materi matematika yang bersifat abstrak.
- 1.1.2 Di sekolah tidak tersedia media yang memanfaatkan teknologi, guru hanya menggunakan media yang diunduh melalui youtube yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 1.1.3 Media dan sumber belajar yang digunakan memiliki konteks yang terbatas yaitu tidak memperjelas informasi untuk pemahaman konsep dan cenderung membuat proses belajar menghafal.
- 1.1.4 Guru dituntut melakukan inovasi dalam mengemas media pembelajaran yang menarik untuk siswa di sekolah dasar.
- 1.1.5 Media pembelajaran yang disajikan masih bersifat satu arah.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian terfokus dan tidak terlalu luas jangkauannya, karena kurangnya media dalam proses pembelajaran maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif sifat-sifat bangun ruang berbasis *Guided discovery* pada materi kubus dan balok mata pelajaran matematika kelas V SD No 1 Mengwi.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah didapatkan beberapa rumusan masalah diantaranya :

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran interaktif sifat-sifat bangun ruang berbasis *guided discovery* pada materi kubus dan balok mata pelajaran matematika bagi siswa kelas V di SD No 1 Mengwi ?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif sifat-sifat bangun ruang berbasis *guided discovery* pada materi kubus dan balok mata pelajaran matematika bagi siswa kelas V di SD No 1 Mengwi ?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dituliskan tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran interaktif sifat-sifat bangun ruang berbasis *Guided discovery* materi kubus dan balok mata pelajaran matematika bagi siswa kelas V di SD No 1 Mengwi.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif sifat-sifat bangun ruang berbasis *Guided discovery* pada materi kubus dan balok mata pelajaran matematika bagi siswa kelas V di SD No 1 Mengwi.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih cepat memahami materi yang diberikan atau disampaikan. Selain itu dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik dan memberikan pengalaman menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami secara nyata dari materi yang telah diberikan.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

##### a. Bagi Peserta Didik

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif, hasil pengembangan media ini dapat dijadikan sebagai media dan sumber belajar yang menarik yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada saat belajar materi sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok.

##### b. Bagi Guru

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai alat bantu oleh guru saat mengajarkan materi sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok sehingga memudahkan guru dalam penyampaian materi dan tidak membosankan bagi siswa.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam mengembangkan penelitian yang lain khususnya mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Guided Discovery*.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pada penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1.7.1 Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai dengan materi sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok yang ada di sekolah dasar khususnya kelas V SD.
- 1.7.2 Media pembelajaran yang dikembangkan dirancang sebagai media pembelajaran yang interaktif dan bersifat menyenangkan.
- 1.7.3 Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dijadikan sebagai media belajar penunjang bagi siswa yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan selain buku pegangan.
- 1.7.4 Media pembelajaran interaktif sifat-sifat bangun ruang berbasis *Guided discovery* memadukan unsur multimedia dalam pengembangannya diantaranya gambar, video, audio, teks dan dibentuk menjadi sebuah media yang dapat digunakan untuk belajar materi sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok pada siswa.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting seperti pengembangan media pembelajaran, hal ini dilakukan agar proses pembelajaran dapat lebih optimal dan tidak monoton.



Dengan situasi saat ini pembelajaran yang dilaksanakan memerlukan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan situasi di lapangan agar dalam penyampaian materi dapat dilaksanakan dengan mudah dan lebih praktis serta dengan tujuan pembelajaran tetap dapat dicapai dengan baik. Pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif khususnya pada mata pelajaran matematika dengan materi sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok diharapkan agar siswa dapat aktif dalam pembelajaran serta dapat belajar secara mandiri dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Asumsi pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *guided discovery* pada materi kubus dan balok mata pelajaran matematika ini yaitu sebagai berikut.

- a. Sebagian besar siswa dan guru sudah memiliki perangkat pendukung untuk penggunaan media pembelajaran tersebut.
- b. Media pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan semangat belajar siswa karena didalamnya terdapat video , materi dan soal-soal latihan yang interaktif.
- c. Materi dan desain media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran matematika sd khususnya pada materi sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok.

- d. Sebagian besar guru dan siswa sudah mampu memanfaatkan media pembelajaran yang berbentuk elektronik.

### **1.9.2 Keterbatasan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut.

- a. Materi pada pengembangan media pembelajaran ini hanya terbatas pada muatan matematika materi sifat-sifat bangun ruang pada kubus dan balok.
- b. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dirancang khusus untuk siswa di kelas V SD No 1 Mengwi.
- c. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini hanya terbatas sampai pada uji perorangan dan uji kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan.

### **1.10 Definisi Istilah**

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam mengartikannya, maka diperlukan beberapa definisi istilah yang berkaitan dengan penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

#### **1.10.1 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran diartikan sebagai media yang difungsikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk mempermudah penyampaian informasi dari guru ke siswa dalam proses pembelajaran.

#### **1.10.2 Interaktif**

Interaktif berasal dari kata interaksi yang dimana interaksi ialah hubungan aksi dan reaksi yang sifatnya timbal balik antara satu dengan yang lainnya.

### 1.10.3 *Guided discovery*

*Guided discovery* merupakan suatu metode pembelajaran yang berorientasi pada siswa dengan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan arahan atau petunjuk yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.

