

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan untuk mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan dunia pendidikan dengan berbagai macam pembaharuan diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Menurut Fitri (2021) dengan adanya pendidikan diharapkan dapat melahirkan generasi penerus bangsa dengan pribadi yang cerdas dan berkualitas yang artinya generasi yang mampu memanfaatkan kemajuan yang ada dengan sebaik mungkin. Salah satu indikator tingginya kualitas pembelajaran dalam pendidikan adalah adanya kesempatan dan ruang bagi siswa untuk mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki dan dapat memenuhi pemenuhan emosional peserta didiknya (Cholik, 2017). Menurut Ahmad D. Marimba (Cholik, 2017) dalam pendidikan merupakan bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian utama.

Kualitas pendidikan di Indonesia pada akhir-akhir ini sangat memprihatinkan, yang disebabkan adanya masalah dalam sistem pendidikan Indonesia yang mengakibatkan rendahnya kualitas pendidikan, seperti kelemahan dalam sektor manajemen pendidikan, terjadi kesenjangan sarana dan prasarana pendidikan, dan lemahnya standar evaluasi pembelajaran (Fitri, 2021). Cholik (2017) menyatakan bahwa perkembangan teknologi dan informasi, khususnya yang terjadi di Indonesia terjadi sangat dinamis, yang berdampak pada segala bidang

seperti bidang ekonomi, kesehatan, sosial, dan tentunya pada bidang pendidikan. Pengembangan pendidik agar memiliki kemampuan profesional di bidang *ICT* masih banyak mengalami hambatan yang disebabkan karena terbatasnya waktu, sarana, dana, dan tenaga yang tersedia, padahal guru memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang inovatif agar *ICT* dapat diterapkan dengan baik sehingga memberi manfaat pada siswa (Nugraheni, 2006). Lebih lanjut Nugraheni menjelaskan bahwa pendidik sering memiliki sikap enggan untuk mengikuti perubahan dan rasa takut terhadap teknologi informasi baru. Menurut Gafur, (2005) (dalam Nugraheni, 2006) menyatakan bahwa pendidik enggan mengikuti inovasi-inovasi teknologi bila teknologi tidak relevan dengan masalah-masalah yang dihadapi dalam rangka melaksanakan tugas.

Generasi Z adalah generasi yang dari lahir berinteraksi dengan kemajuan teknologi dan pengasuhan mereka bahkan banyak dibantu oleh teknologi dan internet (Hastini, L. Y., dkk, 2020). Siswa Sekolah Dasar saat ini termasuk dalam generasi Z atau generasi milenial, dimana mereka akan lebih tertarik dan lebih fasih dalam penggunaan teknologi. Penggunaan internet dalam proses pembelajaran menjadikan proses pembelajaran berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan pendidik sebelum mengenal teknologi informasi dan komunikasi sehingga menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran (Anggraeny, D., dkk, 2020). Media pembelajaran menjadi unsur yang penting di dalam proses pembelajaran yang baik dan berkualitas. Menurut Bovee (1997) (dalam Suryadi, 2015) media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Suryadi, 2015). Peran media dalam proses pembelajaran sangatlah

penting karena menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Lebih lanjut Suryadi menyatakan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar, dimana komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri (Muhson, 2010). Menurut Piaget, perkembangan kognitif berlangsung melalui empat tahap, yaitu tahap sensori-motor, pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal (Ibda, 2015). Umumnya anak sekolah dasar berusia 6-12 tahun dan termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Tanpa adanya objek fisik dihadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional konkret masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika (Matt Jarvis, 2011)(dalam Windayani, N.L., dkk, 2021). Oleh karena itu, sangat diperlukan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami informasi yang diberikan.

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat dan telah merambah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan di berbagai negara termasuk Indonesia (Adisel & Pranansa, 2020). Dampak kemajuan teknologi informasi dan komunikasi kini telah mengubah cara pandang dan bertindak masyarakat dalam menghabiskan waktu untuk bekerja dan mengatasi segala permasalahannya.

ICT (*Information and Communication Technology*) memiliki perananan penting dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu sebagai media pembelajaran

mandiri atau *e-learning*. Menurut Dahiya, 2012 (dalam Hartanto,2016) *E-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun. *E-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan). Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis, serta mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran (Hartanto, 2016). Ini berarti dengan *e-learning* memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik menggunakan media teknologi informasi komunikasi berupa komputer dan jaringan internet atau intranet (Rahayu & Nuryata, 2010).

Waskito (2014) (dalam Batubara, 2017) mengatakan bahwa sesuai dengan sifat materi pelajaran matematika bersifat abstrak maka pembelajaran matematika harus sesuai dengan tingkat perkembangan diri anak. Matematika menjadi mata pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian besar siswa, karena siswa sudah menilai bahwa matematika itu sulit dan rumit karena selalu berhubungan dengan angka, rumus dan hitung-menghitung. Suarjana, Riastini, & Pustika (2017) (dalam Wahyudy, M.A., dkk, 2019) menyebutkan penyebab dari ketakutan siswa terhadap pembelajaran matematika disebabkan oleh cara memahami materi dalam pembelajaran Matematika yang masih belum tepat terutama pada tahap pembelajaran awal. Matematika memiliki banyak sekali cabang ilmu, salah satu cabang ilmunya yaitu statistika. Dalam kurikulum Pendidikan Nasional, materi pembelajaran statistika telah diberikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga

tingkat perguruan tinggi (Maryati, 2017). Statistika merupakan materi yang dipelajari dalam mata pelajaran matematika, statistika ini dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari bahkan digunakan dalam segala bidang keilmuan (Dewi, Khodijah, & Zanthly, 2020).

Menurut Febriyanti & Seruni (2014) guru merupakan fasilitator di kelas yang sangat besar pengaruhnya dalam memfasilitasi dan membantu siswa dalam belajar. Siswa akan berhasil dan sukses dalam belajar apabila guru bisa memfasilitasi siswa dalam belajar. Guru yang baik akan menarik banyak perhatian siswa untuk selalu dekat dengannya dan siswa tidak ragu dan takut untuk bertanya dan mendiskusikan masalah yang dihadapi dalam belajar (Febriyanti & Seruni, 2014). Media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran, pada umumnya media pembelajaran masih bersifat konvensional sehingga mempengaruhi minat siswa terhadap mata pelajaran matematika, dan hal itu perlu diubah dengan menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (*ICT*) sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif (Firdaus, 2017).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 2 Meliling, dari hasil observasi didapatkan bahwa siswa cenderung lebih cepat bosan jika pembelajaran kurang menarik dan monoton. Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Meliling yaitu Ibu Tini mengenai proses pembelajaran yang dilakukan, Ibu Tini mengatakan “Terdapat banyak kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran di kelas, karena ibu bukan guru kelas melainkan guru agama, dan dalam proses pembelajaran terkadang ibu menggunakan media, namun lebih sering tidak menggunakan media”.

Berdasarkan masalah diatas, diperlukan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi agar proses pembelajaran matematika dapat menarik perhatian siswa. Seperti pernyataan dari Firdaus (2017) bahwa pada umumnya media pembelajaran masih bersifat konvensional sehingga mempengaruhi minat siswa terhadap mata pelajaran matematika, hal itu perlu diubah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah menjadi lebih optimal.

Media pembelajaran berbasis *Google Sites* menjadi solusi yang tepat. Peneliti menggunakan media *Google Sites*, dikarenakan *Google Sites* dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring maupun tatap muka karena mudah dibuat oleh pemula dan tanpa menggunakan bahasa pemrograman. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini agar siswa dapat memilih cara belajar dengan membaca atau dengan menonton, hal tersebut dikarenakan cara belajar dan pemahaman siswa bervariasi. *Google Sites* adalah salah satu produk dari *Google* sebagai *tools* untuk membuat situs *web* (Jubaidah & Zulkarnain, 2020). Pengguna dapat memanfaatkan *Google Sites* karena mudah dibuat dan dikelola oleh pemula, sehingga siapa saja dapat menggunakan atau membuat *Google Sites*, khususnya seorang guru (Jubaidah & Zulkarnain, 2020).

Berdasarkan paparan di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan validitas dari media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hal tersebut maka dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran siswa dalam memahami materi statistika. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa media

pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dapat menarik perhatian siswa dalam materi statistika. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti, maka penelitian pengembangan ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1 Media pembelajaran yang diterapkan pada siswa masih sederhana, terbatas dan kurang menarik dalam pembelajaran di kelas khususnya dalam pembelajaran Matematika.
- 1.2.2 Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.
- 1.2.3 Kurang optimalnya pemanfaatan fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang ada agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih fokus dan mendalam. Pada penelitian ini difokuskan pada permasalahan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran daring. Solusi yang diberikan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada materi statistika kelas IV Sekolah Dasar.

## **1.4 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Matematika dalam statistika siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.4.2 Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Matematika dalam statistika siswa kelas IV Sekolah Dasar?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Matematika dalam statistika siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 1.5.2 Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Matematika dalam statistika siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat produk yang ingin dicapai dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini yaitu:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran matematika dalam materi statistika di Sekolah Dasar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

## 1.6.2 Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* khususnya dalam pembelajaran matematika, dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi dan siswa dapat belajar dengan memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah.

### b. Bagi Guru

Penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru untuk lebih mudah merancang pembelajaran yang menarik dan dapat lebih optimal dalam memanfaatkan fasilitas di sekolah.

### c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan serta sebagai bahan acuan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Matematika dalam statistika siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berikut ini uraian secara singkat:

1.7.1 Media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar mandiri di rumah maupun di sekolah.

1.7.2 Media pembelajaran berupa *Website* yang dapat diakses dengan mudah kapan saja dan dimana saja, dan tanpa menggunakan bantuan aplikasi apapun.

- 1.7.3 Materi pembelajaran diunggah ke dalam *Google Sites*, sehingga siswa tidak perlu menggunakan *Flashdisk* untuk menyimpan materi karena *Flashdisk* biasanya menyebabkan banyaknya virus yang masuk ke dalam komputer.
- 1.7.4 Materi pembelajaran yang telah diunggah ke dalam *Google Sites* tidak akan hilang dan akan tetap berada di dalam *Google Sites*, karena terhubung ke *Google Drive*.
- 1.7.5 Media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini dapat menarik perhatian siswa, karena materi yang disajikan dengan menggabungkan berbagai video, gambar, audio, dan lain-lain. Selain itu, desain dari *Google Sites* juga akan menarik perhatian siswa karena dapat dirancang dengan sangat menarik sesuai dengan kreasi guru.
- 1.7.6 Media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini juga sangat memudahkan siswa dan guru, karena guru mengunggah absen, materi pembelajaran, video pembelajaran, tugas-tugas, maupun soal-soal latihan menjadi satu ke dalam *Google Sites* sehingga tidak tercecer dan siswa lebih mudah dalam mengaksesnya.
- 1.7.7 Terdapat banyak *platform* yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran berbasis *Web*, seperti *Blogger* dan *WordPress*. Pada *Blogger* memiliki fitur yang sederhana dan hanya dapat membagikan tulisan dan foto. Pada *WordPress* memiliki fitur yang sangat lengkap, namun untuk pemula harus mempelajari lebih dalam lagi untuk mengoperasikannya karena fitur yang disediakan *WordPress* lebih beragam. Sedangkan pada *Google Sites*, menyediakan berbagai fitur antara lain template dengan design yang elegan. Tidak hanya dapat menciptakan situs *web* di *Google*

*Sites*, tetapi juga dapat secara gratis menyimpan berbagai dokumen dan file-file penting yang dapat di sharing secara online (Suryanto, 2018).

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Siswa Sekolah Dasar ingin mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan dan juga bermakna. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, guru harus bisa memfasilitasi siswa dengan berbagai sarana dan prasarana, sumber belajar, serta media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Menurut Febriyanti & Seruni (2014) guru merupakan fasilitator di kelas yang sangat besar pengaruhnya dalam memfasilitasi dan membantu siswa dalam belajar. Siswa akan berhasil dan sukses dalam belajar apabila guru bisa memfasilitasi siswa dalam belajar. Generasi Z adalah generasi yang dari lahir berinteraksi dengan kemajuan teknologi dan pengasuhan mereka bahkan banyak dibantu oleh teknologi dan internet (Hastini, L.Y., dkk, 2020). Siswa Sekolah Dasar saat ini merupakan generasi Z atau generasi milenial, dimana mereka akan lebih tertarik dan lebih fasih dalam penggunaan teknologi.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan siswa akan lebih tertarik untuk belajar, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pengguna dapat memanfaatkan *Google Sites* karena mudah dibuat dan dikelola oleh pemula, sehingga siapa saja dapat menggunakan atau membuat *Google Sites*, khususnya seorang guru (Jubaidah & Zulkarnain, 2020). Oleh karena itu, siswa mudah untuk menggunakan media tersebut dan mendapatkan materi pembelajaran yang berhubungan langsung dengan

kehidupan sehari-hari, sehingga siswa mudah memahami dan belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, sehingga waktu belajar akan lebih efektif dan efisien.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada penelitian ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasannya sebagai berikut:

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Sebagian besar guru Sekolah Dasar mampu menggunakan teknologi seperti *smartphone*, laptop, ataupun komputer, dan mampu menggunakan fitur *Google*.
- b. Sebagian besar siswa kelas IV Sekolah Dasar mampu menggunakan teknologi seperti *smartphone*, laptop, ataupun komputer, dan mampu menggunakan fitur *Google*.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* hanya terbatas pada materi statistika untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- b. Dalam penelitian pengembangan ini hanya mengembangkan sebuah *Website* dan hasilnya berupa *e-learning*.
- c. Untuk mengakses media pembelajaran ini harus menggunakan *smartphone*, komputer, dan laptop yang terhubung dengan jaringan internet.

## 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan di dalam penelitian ini, maka dibutuhkan pemberian batasan-batasan istilah sebagai berikut:

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan penelitian pengembangan ini juga digunakan untuk menguji kualitas dan efektivitas produk yang akan digunakan dalam pendidikan.
- 1.10.2 Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Suryadi, 2015).
- 1.10.3 *Google Sites* adalah salah satu produk dari *Google* sebagai *tools* untuk membuat situs *web* (Jubaidah & Zulkarnain, 2020).
- 1.10.4 Matematika sebagai ilmu pengetahuan murni dengan menggunakan aneka angka dan lambang serta hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang meliputi penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
- 1.10.5 Statistika merupakan cabang ilmu dari Matematika yang berfokus pada pengumpulan data, pengolahan data, analisisnya, dan penarikan kesimpulan berdasarkan kumpulan data serta penganalisisan yang dilakukan.