

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini membahas mengenai (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk yang diharapkan, (7) Asumsi dan keterbatasan pengembangan, (8) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah sebuah upaya untuk membekali individu dengan pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik, pendidikan merupakan proses belajar yang berlangsung sepanjang hayat, tanpa ada batasan waktu (Fakhri & Rahman, 2023). Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Pendidikan mengatakan bahwa:

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya pembekalan pengetahuan dan ketrampilan peserta didik sehingga memiliki kecerdasan dan ketrampilan yang dapat digunakan untuk masyarakat, bangsa, dan negara. Sekolah merupakan salah satu tempat terjadinya proses belajar. Didalam dunia pendidikan terutama sekolah tentunya peserta didik wajib mempelajari beberapa mata pelajaran yang sudah di tetapkan oleh Menteri Pendidikan salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Kata "matematika" yang berarti "mempelajari." Kata tersebut berakar dari "mathema," yang berarti pengetahuan

atau ilmu. Selain itu, istilah "matematika" artinya adalah belajar atau berpikir. Dengan demikian, berdasarkan asal-usulnya, "matematika" dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui proses berpikir atau bernalar. Selain itu, matematika menekankan pada kegiatan yang berkaitan dengan rasio dan penalaran (Desanti et al., 2023).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik terutama peserta didik di jenjang SD. Alasannya karena mereka menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit untuk dipahami, dan terlalu banyak rumus sehingga peserta didik malas untuk mempelajari mata pelajaran ini. Kesulitan belajar matematika di tingkat SD dapat dibagi menjadi tiga kategori utama: kesulitan dalam memahami konsep, kesulitan dalam keterampilan, dan kesulitan dalam memecahkan masalah. Penyebab dari kesulitan belajar matematika ini dapat berasal dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi siswa meliputi tingkat IQ atau intelegensi, sikap siswa terhadap pembelajaran matematika, motivasi yang rendah dalam belajar. Sementara itu, faktor eksternal yang berasal dari lingkungan luar siswa mencakup kurangnya variasi dalam metode pengajaran oleh guru, pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal, fasilitas sekolah yang tidak memadai (Syakur et al., 2021). Semua permasalahan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika.

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pengajaran dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar juga bisa dipahami sebagai gambaran dari usaha yang dilakukan dalam belajar. Semakin giat siswa berusaha, seharusnya hasil belajar yang diperoleh juga semakin baik. Oleh karena

itu, hasil belajar bisa dijadikan salah satu indikator untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran yang dijalani oleh siswa (Yandi et al., 2023). Untuk mencapai hasil belajar siswa yang memuaskan tentunya terdapat standar nilai yang digunakan dalam mengukur nilai pengetahuan keterampilan dan sikap peserta didik. Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), standar nilai minimal yang ditetapkan adalah 86. Standar penilaian pendidikan berfungsi sebagai acuan bagi pendidik, satuan pendidikan, dan pemerintah dalam konteks pendidikan dasar dan menengah. Tujuan dari standar penilaian ini adalah untuk memastikan bahwa perencanaan penilaian peserta didik selaras dengan hasil belajar yang ingin dicapai, serta berlandaskan pada prinsip-prinsip penilaian yang telah ditetapkan (Mustopa et al., 2021). Oleh karena itu diharapkan hasil belajar siswa dapat melebihi atau setara dengan standar nilai nasional menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan BSKAP yaitu 86.

Namun berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri 9 Sumerta bersama wali kelas IV terdapat permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran sudut bab 4. Terdapat 23 dari 31 siswa belum mencapai nilai batas minimal yang ditetapkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) yaitu 86. Adapun salah satu penyebabnya adalah pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih bersifat monoton yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan guru menjelaskan materi hanya menggunakan papan tulis dalam memaparkan materi pengukuran sudut matematika, Media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran karena dapat membantu guru menjelaskan materi pelajaran dan membuat siswa lebih mudah memahami materi (Daniyati et al., 2023) dan guru

lebih cenderung berceramah dalam mengajar dan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif yang menyebabkan kurangnya ketertarikan dan minat belajar pada mata pelajaran matematika. Sehingga rendahnya hasil belajar dan nilai siswa dan masih banyak peserta didik yang pengetahuannya kurang terhadap konsep pengukuran sudut dan bagaimana cara mengukur sudut.

Solusi yang dapat saya tawarkan dari permasalahan diatas adalah dengan mengembangkan media vipsu interaktif berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengukuran sudut dan menjelaskan konsep sudut, jenis-jenis sudut dan bagaimana cara mengukur menggunakan busur derajat sehingga terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pengukuran sudut dimata pelajaran matematika. Media vipsu interatif merupakan media video pengukuran sudut interaktif yang mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, dan grafik dan bersifat komunikasi 2 arah antara media dan audiens. Penggunaan video interaktif ini dapat meningkatkan potensi dan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran (Ruswan et al., 2024). Adapun kekurangan dari media vipsu interaktif berbasis *Problem Based Learning* adalah membutuhkan perangkat seperti handphone, laptop dan internet untuk mengakses media. Selain itu media hanya dapat digunakan pada materi pengukuran sudut kelas IV SD.

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting, media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang di sampaikan oleh guru dapat di pahami oleh siswa dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Agustira, 2022). Dalam menggunakan media pembelajaran, perlunya guru memilih

apa saja jenis media yang dapat dimanfaatkan ketika pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Saat ini media pembelajaran memiliki banyak sekali jenis baik dengan menggunakan gambar, media visual, media audio dan masih banyak lagi. Dengan penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran video adalah jenis media pembelajaran yang sangat membantu pendidik untuk menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh peserta didik (Widiya et al., 2021).

Video pembelajaran interaktif merupakan sebuah media yang menggabungkan berbagai unsur, seperti suara, gerakan, gambar, teks, dan grafik, dengan sifat interaktif yang bertujuan untuk menjalin hubungan antara media tersebut dan penggunaannya (Biassari & Putri, 2021). Beberapa penelitian terdahulu mengatakan bahwa media multimedia interaktif mendapatkan kualifikasi sangat baik sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran (Octavyanti & Wulandari, 2021), produk media video pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang tepat untuk memecahkan permasalahan pada pembelajaran matematika (Widiarti et al., 2021). Untuk memaksimalkan video pembelajaran interaktif tersebut, maka diperlukannya suatu model pembelajaran yang dirasa mampu meningkatkan semangat dan keinginan siswa pada saat belajar (Laura & Sujana, 2022).

Problem Based Learning adalah bentuk pembelajaran berdasarkan model konstruksi, berorientasi sesuai dengan proses pembelajaran siswa (pembelajaran yang berfokus pada siswa). Mempelajari subjek berfokus pada menyajikan masalah (kenyataan atau simulasi) kepada siswa, maka siswa diundang untuk menemukan

solusi melalui serangkaian studi teoretis dan investigasi, konsep prinsip-prinsip yang mereka pelajari dari berbagai ilmu. Masalah seperti membimbing, merangsang dan membimbing proses pembelajaran (Mayasari et al., 2022). Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran dapat melibatkan siswa secara aktif serta lebih dapat memahami materi pembelajaran karena karakteristik dalam pembelajaran ini yaitu mengorientasi masalah kepada siswa (Aulia & Budiarti, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan pengembangan penelitian yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai media vipsu interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dapat digunakan sebagai alternatif cara dalam menyampaikan materi pengukuran sudut pada pembelajaran matematika.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1) Penggunaan media belajar yang kurang bervariasi yaitu guru mengajar masih bersifat monoton dimana guru mengajar hanya menggunakan papan tulis dan berceramah pada pembelajaran pengukuran sudut.
- 2) Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif sehingga proses pembelajaran kurang menyenangkan.
- 3) Masih banyak peserta didik kelas IV yang belum memahami materi pengukuran sudut yang menyebabkan 23 dari 31 siswa yang nilai hasil belajarnya belum mencapai batas nilai minimal yang ditetapkan oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) yaitu 86.

- 4) Kurangnya keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran, siswa hanya menerima informasi secara pasif.
- 5) Peserta didik cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran.
- 6) Peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi pengukuran sudut dengan kehidupan nyata.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, terdapat banyak permasalahan yang diidentifikasi pada penelitian ini. Untuk itu, perlu dilakukan pembatasan masalah agar permasalahan yang dikaji dapat diperoleh pemecahannya secara optimal. Adapun batasan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dibatasi pada masalah kurangnya penggunaan media belajar yang bervariasi yaitu guru mengajar masih bersifat monoton dimana guru mengajar hanya menggunakan papan tulis dan berceramah pada pembelajaran pengukuran sudut dan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif sehingga proses pembelajaran kurang menyenangkan

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka dilakukan pengembangan media vipsu interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada materi pengukuran sudut kelas IV di Sd Negeri 9 Sumerta Tahun Ajaran 2025/2026 dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 9 Sumerta pada materi pengukuran sudut.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, serta pembatasan masalah yang telah dijabarkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian

ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah hasil rancang bangun media vipsu interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada materi pengukuran sudut di Kelas IV SD Tahun Ajaran 2025/2026?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media vipsu interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada materi pengukuran sudut di Kelas IV SD Tahun Ajaran 2025/2026?
- 3) Bagaimanakah efektivitas penggunaan media vipsu interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada materi pengukuran sudut di Kelas IV SD Tahun Ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui hasil rancang bangun media vipsu interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada materi pengukuran sudut di Kelas IV SD Tahun Ajaran 2025/2026
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media vipsu interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada materi pengukuran sudut di Kelas IV SD Tahun Ajaran 2025/2026
- 3) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media vipsu interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada materi pengukuran sudut di Kelas IV SD Tahun Ajaran 2025/2026

1.6 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan nantinya adalah berupa Video pengukuran sudut (VIPSU) Interaktif *Berbasis Problem Based Learning*. Spesifikasi yang diharapkan pada produk penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Produk memuat permasalahan sesuai dengan sintaks atau langkah-langkah dari model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
- 2) Produk mengimplementasikan kegiatan belajar sesuai dengan sintaks *Problem Based Learning* yang dilengkapi dengan gambar, gerak dan suara yang dapat meningkatkan pengetahuan dan nilai peserta didik, menjelaskan sendiri informasi atau materi melalui penayangan video.
- 3) Produk dilengkapi dengan gabungan gambar-gambar relevan yang mendukung mengenai materi pengukuran sudut dengan suara dan gerak.
- 4) Materi pada video pembelajaran yaitu materi pengukuran sudut.

1.7 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Dalam pengembangan bahan ajar video ini ada beberapa keterbatasan dalam pengembangan ini yaitu:

1.7.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Pengembangan media vipsu interaktif berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- 2) Video ini dikembangkan untuk memfasilitasi peserta didik untuk belajar mandiri.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan media vipsu interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik terhadap media ajar di SD Negeri 9 Sumerta pada mata pelajaran matematika kelas IV.
- 2) Pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa media video pengukuran sudut interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik di SD Negeri 9 Sumerta pada mata pelajaran matematika kelas IV.
- 3) Pengembangan media vipsu interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini hanya memerlukan perangkat seperti *handphone*, laptop dan juga internet untuk mengakses media.

1.8 Definisi Istilah

- 1) Pengembangan
Pengembangan merupakan suatu usaha untuk menghasilkan dan memvalidasi produk berupa materi, media, alat, serta strategi pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan. Proses ini dilakukan secara sistematis melalui tahapan perencanaan, perancangan, pengujian, dan evaluasi guna memastikan bahwa produk yang dihasilkan efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- 2) Media
Media merupakan medium yang digunakan untuk membawa atau

menyampaikan suatu pesan, di mana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan.

3) Video Interaktif

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, maupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya.

4) *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) adalah pembelajaran berbasis masalah yaitu model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah umum yang lazim terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Adapun sintaks dari *Problem Based Learning* adalah orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

5) Pengukuran Sudut

Pengukuran sudut merupakan materi pembelajaran matematika yang membahas mengenai pengukuran sudut, definisi sudut, unsur-unsur sudut, jenis-jenis sudut berdasarkan besarnya, dan cara mengukur besar sudut menggunakan busur derajat.