

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi modern ini menjadi salah satu faktor yang ikut mempengaruhi pembaharuan yang begitu pesat, bukan hanya pada kehidupan namun juga dalam dunia pendidikan. Hal ini selaras dalam penjelasan Yelland, N. et.,all menyebutkan bahwa teknologi dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan proses belajar serta teknologi juga dapat membantu dalam tercapainya tujuan pendidikan, sehingga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna, (Munir, 2015, p. 139).

Pada era perkembangan Iptek, profesionalisme guru tidak hanya mengenai kemampuan membelajarkan siswa, namun juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa, Ibrahim, et.all,. (Daryanto, 2016, p. 3). Sejalan dengan hal tersebut, maka peneliti merasa bahwa adanya kebutuhan inovasi pada media pembelajaran yang berintegrasi dengan teknologi, agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Untuk dapat mengikuti kemajuan Iptek di era globalisasi ini, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan, mengembangkan maupun menggunakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Salah satu contohnya yaitu pemanfaatan internet untuk media pembelajaran, dikarenakan masyarakat kita yang sudah sangat akrab dengan penggunaan internet, bahkan kita tidak bisa lepas dari penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan dalam praktiknya harus relevan dengan karakteristik peserta didik dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Setiap generasi memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga dalam melakukan proses pembelajaran pun harus di sesuaikan, sebagaimana karakteristik siswa saat ini yaitu generasi yang begitu akrab dengan teknologi.

Penerapan teknologi memberikan kontribusi yang begitu penting dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada pelajaran matematika. Peran pendidikan yang didukung oleh teknologi dapat membantu siswa, tidak hanya mampu mengkonkretkan konsep abstrak tapi juga memfasilitasi konfigurasi pada pikiran siswa melalui beberapa grafik teorema yang dikenal dan studi multidimensi (Bito & Masaong, 2023, p. 89). Sedangkan Siagian mendefinisikan matematika sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Siagian, 2016, p. 65).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dan diajarkan pada jenjang pendidikan mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Matematika akan selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang diajarkan pada mata Pelajaran matematika yaitu bangun datar, bangun datar sering kita lihat dalam kehidupan kita.

Belajar mengenal bentuk bangun datar dapat membantu anak memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada disekitarnya. Dalam mengenal bentuk bangun datar secara tidak langsung membantu anak mengenal dan berpikir matematika logis, (Hertayani, et.all., 2016, p. 2).

Sedangkan Maslikha mendefinisikan bangun datar sebagai suatu bentuk dua dimensi yang memiliki luas dan keliling (Maslikha, 2021, p. 1).

Tak sedikit siswa menganggap bahwa matematika menjadi mata pelajaran yang menakutkan dan kurang digemari, untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut, sebaiknya guru dapat mengembangkan, menyediakan serta mempersiapkan media pembelajaran sebagai alat bantu pada saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, menurut Sanaky (Suryani, et.all., 2019, p. 4). Media pembelajaran dipergunakan bukan hanya sebagai alat untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan, tapi juga membantu anak memahami sesuatu yang bersifat abstrak.

Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien akan sangat penting agar terciptanya suasana kelas yang kondusif dan pesan yang di sampaikan oleh guru dapat dimengerti dengan baik oleh siswa sehingga mempercepat dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Media pembelajaran menjadi begitu penting untuk menunjang kegiatan pembelajaran dengan harapan siswa dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, khususnya di dalam pembelajaran matematika. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat mewujudkan pembelajaran yang menarik.

Hasil pengamatan peneliti pada tanggal 27 juli-27 september 2023 saat melaksanakan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SD 006 Palembang, peneliti melihat bahwa guru menggunakan buku serta papan tulis sebagai media

belajar dalam proses pembelajaran, dan tidak selalu menggunakan media pembelajaran lain sebagai pembantu dalam proses pembelajaran. Sedangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa di SD Negeri 006 Palembang dengan wawancara terhadap guru kelas III, beliau mengatakan bahwa adanya masalah atau hambatan dalam proses pembelajaran yaitu: (1) siswa sulit diatur dan kurang memperhatikan pembelajaran (2) siswa lebih menyukai pembelajaran yang baru, tidak hanya penyampaian dengan ceramah tapi lebih antusias serta termotivasi belajar menggunakan media pembelajaran (3) guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajar.

Melihat fakta dilapangan, maka peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi belajar siswa. Maka dari itu peneliti membuat media pembelajaran berbasis *google sites* pada materi bangun datar.

Google sites merupakan bentuk layanan pembuatan situs web dari *google*. Dimana pengguna dapat menambahkan teks, gambar, video, formular, kalender, dan elemen-elemen lain (Mulder, 2023, p. 1). Pembelajaran dengan menggunakan *google sites* akan membuat siswa lebih tertarik, dapat menghilangkan kejenuhan siswa dalam proses belajar dan menyenangkan P(Rosiyana, 2021, p. 225). Dengan menggunakan media pembelajaran *google sites* ini guru dapat terbantu sebagai media pembelajaran.

Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang relevan seperti penelitian yang dilakukan oleh Margharetha Vonita Ciung, Istiqomah dan Irham Taufiq dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Google*

Sites Pada Materi Deret Aritmatika”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan. Selanjutnya penelitian kedua dilakukan oleh Lenthala Mega Devya, Tatag Yuli Eko Siswono dan Wiryanto dengan judul “Penggunaan *Google Sites* Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil analisis validitas dinyatakan valid, sangat praktis, dan efektif. Lebih lanjut penelitian yang ketiga dilakukan oleh Zaen Nuraeni, Nurul Kemala Dewi dan Dyah Indraswati dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan *Google Sites* Pada Pelajaran IPS”. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media pengembangan ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Maka dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas, diperlukan adanya solusi dalam proses pembelajaran. Solusi tersebut diantaranya penggunaan media yang menarik serta dapat memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran khususnya matematika. Pada usia Sekolah Dasar anak-anak cenderung bersemangat terhadap hal baru. Pemanfaatan teknologi ini bertujuan untuk mengganti media pembelajaran yang bersifat konvensional dengan teknologi, sehingga menarik minat siswa serta membuat pembelajaran lebih interaktif dan juga membuat pemanfaatan fasilitas sekolah lebih optimal.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas III di Sekolah Dasar. Pengembangan ini dipilih karena pembuatan serta pengoprasiaannya yang mudah di ikuti.

Keunggulan atau keterbaruan penelitian ini dengan yang sudah ada yaitu didalamnya menyediakan pembelajaran yang bervariasi siswa dapat membaca, melihat gambar, maupun memilih untuk menonton pada saat memahami materi. Didalamnya juga terdapat game, sehingga memberikan kesempatan ataupun perasaan baru dalam proses pembelajaran. Media ini juga dapat digunakan pada saat melakukan pembelajaran secara luring maupun daring sehingga mempermudah guru saat melaksanakan proses mengajar.

Pengembangan media pembelajaran *google sites* ini dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi bangun datar dengan menyenangkan, sehingga minat belajar siswa lebih meningkat. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran khususnya pada materi bangun datar. Dengan demikian penelitian yang akan dilaksanakan berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* pada Materi Bangun Datar Kelas III Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diketahui bahwasannya permasalahan yang muncul di SD Negeri 006 Palembang sebagai berikut:

- a) Belum optimalnya pemanfaatan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran.
- b) Aplikasi media pembelajaran yang dilakukan masih sederhana, terbatas dan kurang efektif dalam pembelajaran di kelas khususnya dalam pembelajaran matematika.

- c) Pembelajaran masih fokus satu arah dan tidak ada timbal balik atau keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
- d) Perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu pembatasan masalah. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *google sites* yang valid, praktis dan efektif.
- (2) Pengembangan ini berfokus pada materi bangun datar kelas III SD yang berfokus pada tema 8 subtema 2 pembelajaran ke-5.
- (3) Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 006 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

- (1) Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada materi bangun datar kelas III SD yang valid ?
- (2) Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada materi bangun datar kelas III SD yang praktis ?
- (3) Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada materi bangun datar kelas III SD yang efektif ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

- (1) Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada materi bangun datar kelas III yang valid.
- (2) Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada materi bangun datar kelas III yang praktis.
- (3) Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada materi bangun datar kelas III yang efektif.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan peningkatan kualitas pembelajaran matematika pada materi bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites* serta membuat siswa merasa senang dan dapat memahami materi bangun datar dengan mudah.

b. Manfaat praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan nantinya dapat bermanfaat bagi guru, sekolah dan peneliti lanjutan, berikut manfaat yang diharapkan:

1) Bagi siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites* dapat membantu siswa untuk belajar dengan memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah serta mempermudah untuk memahami materi khususnya dalam pembelajaran matematika.

2) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru lebih mudah dalam merencanakan serta menyusun materi bangun datar pada pembelajaran matematika yang lebih menarik dan dapat lebih optimal dalam memanfaatkan fasilitas sekolah.

3) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada pihak sekolah sehingga kiranya dapat memberikan kelengkapan serta memperbaiki kekurangan mengenai media pembelajaran.

4) Bagi peneliti lanjutan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lanjutan yang memerlukan referensi informasi mengenai penelitian yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebuah media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran matematika dalam materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut :

- a. Materi pada *google sites* ini berfokus pada materi bangun datar mata pelajaran matematika tema 8 subtema 2 pembelajaran 5.
- *Slide* pertama berisi cover yang judul bangun datar, didesain menggunakan template yang telah disediakan oleh *google sites*, menggunakan *font sand serif* dengan ukuran 16, *background* berwarna putih dengan tambahan aksesoris gambar *emoticon*, logo Universitas PGRI Palembang, serta logo kampus merdeka belajar.
 - *Slide* ke dua berisi kata motivasi belajar menggunakan *comic sans*, ukuran 12 dengan *background* berwarna pink dan biru.
 - *Slide* ke tiga terdapat sajian menu pembahasan yang dilengkapi *icon* yang dapat diklik oleh pengguna.
- b. Pada menu utama media pembelajaran ini terdapat poin-poin yang dibahas diantaranya:
- KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) dengan *icon* gambar piala, isinya sesuai dengan KD dan KI yang terdapat di buku guru pada kelas III tema 8 sub tema 2 pembelajaran ke 5.
 - Tujuan pembelajaran dengan *icon* anak panah, berisi tujuan yang berpacu pada buku guru kelas III tema 8 sub tema 2 pembelajaran ke 5.
 - Materi pembelajaran dengan *icon* buku terbuka, berisi materi bangun datar (persegi dan persegi Panjang) berupa tulisan dilengkapi dengan gambar bangun datar menggunakan *font times new roman* ukuran 11.
 - Materi pembelajaran berupa link video *youtube* dengan *icon* kamera, berisi link *youtube* materi pendukung bangun datar.

- Evaluasi dengan *icon* anak sekolah, berisi link games *wordwall* serta soal evaluasi.
- Profil pengembang dengan *icon* animasi Perempuan, berisi data diri dari pengembang dan juga dosen pembimbing