

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat tidak disukai oleh banyak anak, karena matematika ini di anggap sebagai pelajaran yang sulit, rumit dan tidak menyenangkan, dan bahkan pelajaran matematika sering kali di hindari oleh sebagian peserta didik. Matematika merupakan ilmu yang kebenarannya bersifat mutlak, karena didasarkan pada deduksi murni yang merupakan kesatuan sistem dalam pembuktian matematika dan tidak bisa di revisi (Sinaga, Parhusip, Tarigan, & Sitepu, 2021, hal. 19). Oleh karena itu, anggapan buruk tentang sulitnya belajar matematika harus bisa di tangani oleh seorang guru.

Nizar & Hasibuan Mengemukakan bahwa peranan seorang guru yaitu untuk mengarahkan murid agar bisa optimis dan mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, guru juga bertugas untuk menentukan, memuliakan, mengarahkan, dan membimbing anak untuk dapat meraih kesuksesan dan cita-cita mereka (Nizar & Hasibuan, 2018, hal. 14). Oleh karena itu seorang guru hendaklah bisa memanajemen kelas dengan sebaik mungkin, diantaranya yaitu memilih metode pembelajaran yang tepat dan harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran bisa menjadi salah satu kunci terciptanya suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak dalam usaha tercapainya sebuah tujuan pembelajaran

(Yudatama, Jaya, & Prasrihamni, 2023, hal. 225). Kesulitan belajar matematika pada anak dapat diatasi dengan adanya pemilihan penggunaan media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan tentunya menarik bagi siswa.

Media pembelajaran memiliki peranan penting guna memudahkan siswa untuk memahami suatu pelajaran, dengan adanya penggunaan media pembelajaran maka proses pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan. Oleh karena itu kreativitas seorang guru sangat di perlukan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan sangat mempengaruhi daya serap peserta didik dalam memahami pembelajaran. Pendidikan tidak bisa lepas dari tuntutan perkembangan zaman yang semakin maju dan serba teknologi, begitu juga dengan pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi sangat membantu para pendidik dalam memperoleh informasi serta kemudahan dalam proses pembelajaran, merupakan suatu kewajiban dan tuntutan seorang guru supaya bisa menggunakan kemajuan teknologi di zaman modern ini (Dewantara, Efriani, & Afandi, 2020, hal. 62). Di era teknologi ini anak sudah sangat akrab dengan yang namanya gadget, komputer, internet, game dan sebagainya, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman disertai dengan permainan akan sangat membantu seorang guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk membantu anak dalam pembelajaran matematika yaitu media *Spin Game Touchscreen*.

Media *Spin Game Touchscreen* merupakan suatu media pembelajaran yang berupa permainan roda putar layar sentuh yang dikembangkan dengan berbantuan *powerpoint* interaktif. *Powerpoint* merupakan media pembelajaran yang secara tersusun disajikan dalam bentuk teknologi yang menggabungkan antara teks, video, grafik, animasi, dan suara guna mempermudah peserta didik dalam mencapai keberhasilan dari proses pembelajaran (Ramdayani, Zahra, Arsyah, & Marini, 2022, hal. 69). Oleh karena itu media *Spin Game Touchscreen* ini di desain semenarik mungkin dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* interaktif, *Spin Game Touchscreen* ini berisikan tentang berbagai pertanyaan beserta jawaban mengenai pembelajaran matematika pada materi bangun ruang kubus dan balok, letak permainannya yaitu pada saat penggunaan medianya dimana setiap anak akan bergantian menyentuh tombol *play & pause* dan pada saat tombol di sentuh maka media akan berputar, begitu juga dengan pilihan tombol pertanyaan maka akan otomatis muncul sebuah pertanyaan ketika tombolnya di sentuh. Media *Spin Game Touchscreen* ini dapat di pilih karena dalam penggunaannya dapat melibatkan seluruh siswa, sehingga interaksi antar siswa akan terbangun dan bersemangat untuk belajar mereka akan meningkat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan bersama guru kelas V di SD Negeri 229 Palembang. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru menyampaikan materi pembelajaran matematika hanya menggunakan sebuah buku serta papan tulis saja dan minimnya penggunaan media pembelajaran membuat siswa sulit mengerti

dan memahami tentang materi pembelajaran matematika yang telah di sampaikan, serta kebutuhan terhadap penggunaan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan efektif guna membantu guru dalam menarik minat siswa terhadap pembelajaran matematika dengan tujuan peserta didik bisa lebih aktif lagi pada saat belajar. Penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting guna membantu siswa memahami suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, maka sangat diperlukan solusi yang terbaik yaitu, pada saat pembelajaran berlangsung guru hendaklah menggunakan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan efektif. Hal ini bertujuan agar materi yang di sampaikan oleh guru dapat lebih mudah untuk di pahami dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Contohnya pada pembelajaran matematika materi bangun ruang, akan lebih mudah di jelaskan dan dipahami oleh siswa karena penjelasannya bisa diambil dari benda-benda yang ada di sekitar lingkungan belajar, akan tetapi anggapan buruk tentang matematika sudah menutup rasa semangat belajar mereka, oleh karena itu solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu peneliti mengembangkan produk media pembelajaran *Spin Game Touchscreen* yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung khususnya pada pembelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok.

Adapun penelitian terdahulu yang telah melaksanakan penelitian yang berhubungan dengan media *Spin Game Touchscreen* yaitu: Penelitian yang

dilakukan oleh Devi Nur Prawesti (Prawesti, 2023, hal. 6) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel Game* Berbantuan *Powerpoint* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMAN 19 Tebo”. Dalam hasil penelitiannya yaitu media pembelajaran *Spinning Wheel Game* ini layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Maliya (Maliya, 2023, hal. 8) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Paper* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V di SD Negeri 27 Prabumulih”. Dalam Penelitiannya yaitu pengembangan media *Spinning Paper* dinyatakan Valid, Praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada saat proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Dari kedua penelitian yang relevan di atas ada beberapa perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu Penelitian ini menggunakan media *Spin Game Touchscreen*, Sedangkan pada peneliti sebelumnya belum ada yang menggunakan *Touchscreen*.

Dengan adanya hal tersebut maka peneliti melakukan inovasi baru dengan menyediakan media *Spin Game Touchscreen* pada pembelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok, Penelitian ini dilakukan guna menciptakan produk media pembelajaran yang menarik, kreatif dan efektif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di Sekolah Dasar.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan efektif. Sehingga dapat terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Berdasarkan uraian

diatas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **Pengembangan Media *Spin Game Touchscreen* Berbantuan *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Bangun Ruang di Kelas V SD.**

1.2 Masalah Penelitian

Masalah penelitian merupakan aspek mengidentifikasi suatu masalah dan membatasi ruang lingkup masalah. Adapun identifikasi masalah dan pembatasan ruang lingkup masalah yaitu sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya semangat dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.
- b. Pada saat pembelajaran matematika, penggunaan media pembelajaran masih sangat minim digunakan oleh guru, sehingga kebutuhan terhadap adanya media pembelajaran yang menarik, kreatif dan efektif guna membantu guru dalam menarik minat siswa terhadap pembelajaran matematika supaya siswa bisa lebih aktif pada saat belajar sangat diperlukan.
- c. Media *Spin Game Touchscreen* ini belum pernah digunakan oleh guru selama proses pembelajaran.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan pada permasalahan di atas, maka peneliti memberikan pembatasan topik permasalahan yaitu:

1. Penelitian ini terfokus pada bagaimana perancangan media *Spin Game Touchscreen* berbantuan *Powerpoint* Interaktif pada materi bangun ruang di kelas V SD.
2. Media *Spin Game* ini hanya mengembangkan mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang kubus dan balok.
3. Objek dari penelitian ini yaitu siswa kelas V SD.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana Validitas Media *Spin Game Touchscreen* Berbantuan *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Dikelas V SD?
- b. Bagaimana Praktikalitas Media *Spin Game Touchscreen* Berbantuan *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Dikelas V SD?
- c. Bagaimana Efektifitas Media *Spin Game Touchscreen* Berbantuan *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Dikelas V SD?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk Memaparkan Validitas Media *Spin Game Touchscreen* Berbantuan *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Dikelas V SD?
- b. Untuk Memaparkan Praktikalitas Media *Spin Game Touchscreen* Berbantuan *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Dikelas V SD?
- c. Untuk Memaparkan Efektifitas Media *Spin Game Touchscreen* Berbantuan *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Dikelas V SD?

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik dari segi manfaat teoritis, manfaat praktis dan manfaat pedagogis. Adapun manfaat yang akan didapatkan dalam penelitian ini berdasarkan manfaat teoritis, manfaat praktis dan manfaat pedagogis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat guna menambah pengetahuan terkait media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika dalam mengembangkan media *Spin Game Touchscreen* pada materi bangun ruang di kelas V SD.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat, semangat dan prestasi siswa di sekolah.

b) Bagi Guru

Media pembelajaran *Spin Game Touchscreen* ini diharapkan dapat menjadi dorongan bagi guru untuk menggali kreatifitas pemanfaatan sebuah media pembelajaran yang sesuai pada saat proses pembelajaran, sehingga dapat menarik minat dan meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

c) Bagi Siswa

Dengan adanya media *Spin Game Touchscreen* dalam pembelajaran matematika, diharapkan siswa dapat termotivasi dan bersemangat dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar matematika siswa akan meningkat.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengembangan produk media *Spin Game Touchscreen*.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa *Spin Game Touchscreen* pada materi bangun ruang di kelas V SD dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media yang dikembangkan berupa *Spin Game Touchscreen* yang di buat menggunakan aplikasi *Powerpoint*.
- 2) Pada *slide* pertama *powerpoint* berisikan tentang judul atau nama media, kemudian pada *slide* ke dua berisikan tentang tombol menu yang terdiri dari menu profil pembuat, menu tujuan pembelajaran, menu materi, dan menu *Spin Game Touchscreen*.
- 3) Pada *slide* ke dua yaitu berisikan media *Spin Game Touchscreen* yaitu roda putar yang memiliki 5 warna dan disetiap warna terdapat nomor, dan terdapat menu *play & pause* yang nantinya akan disentuh oleh peserta didik supaya media *Spin Game Touchscreen* ini dapat berputar dan berhenti ketika menu *play & pause* di sentuh kembali. Di bawah media *Spin Game Touchscreen* terdapat juga 10 lingkaran dengan warna dan nomor yang berbeda-beda sesuai dengan nomor dan warna yang terdapat pada media *Spin Game Touchscreen*.
- 4) Pada *slide* ke empat berisikan tentang profil pembuat media. Pada *slide* ke lima berisikan tentang tujuan pembelajaran. Pada *slide* ke enam sampai dengan *slide* ke dua belas berisikan tentang materi beserta contoh soal dan jawaban dari contoh soal.

- 5) Pada *slide* ke tiga belas sampai dengan *slide* ke dua puluh dua berisikan tentang pertanyaan yang harus di jawab oleh siswa, dan di bawah pertanyaan terdapat menu pilihan jawaban A,B,C dan D yang harus di pilih. Ketika siswa menyentuh pilihan jawaban maka otomatis akan muncul tanda benar atau salah.
- 6) Pada *slide* ke dua puluh tiga sampai dengan *slide* ke tiga puluh dua berisikan tentang penyelesaian dari soal pertanyaan beserta kunci jawaban dari setiap soal.
- 7) Pada *slide* ke tiga puluh tiga terdapat tanda bahwa jawabanya benar dan pada *slide* ke tiga puluh empat terdapat tanda bahwa jawaban salah.
- 8) Media *Spin Game Touchscreen* ini di desain semenarik mungkin supaya dapat menarik minat siswa dan dapat dijadikan sebagai bahan penilaian dalam upaya mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi.
- 9) Dibutuhkan Proyektor untuk bisa menampilkan media.