

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik 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.

Pendidikan merupakan suatu hal yang dapat mengoptimalkan kualitas hidup seseorang. Dengan Pendidikan, seseorang bisa mendapatkan ilmu pengetahuan. Pendidikan pada umumnya memiliki makna sebagai suatu cara untuk melakukan pengembangan diri bagi setiap individu untuk hidup dan mempertahankan hidup dalam suatu proses kehidupan. Oleh karena itu, menjadi seseorang yang terdidik sangatlah penting. Seseorang yang terdidik akan menjadi individu yang bermanfaat bagi Negara, Tanah Air, dan Bangsa (Alpian et al., 2019: 67).

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting untuk menentukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dan kemajuan suatu bangsa. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan adanya

pengembangan kurikulum. Hal tersebut sesuai dengan perkataan (Indriyanto, 2012: 441) kebijakan pengembangan kurikulum mencerminkan bagaimana kualitas pendidikan sebuah bangsa.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikburistek) mengeluarkan kebijakan baru untuk menyesuaikan dengan keadaan dan kondisi yang terjadi di Indonesia. Salah satu kebijakan baru kemendikburistek adalah kebijakan Kurikulum Merdeka sebagai penyempurnaan Kurikulum 2013. Salah satu ciri Kurikulum Merdeka adalah dalam proses pembelajaran terdapat kemerdekaan berpikir bagi pendidik dan peserta didik. Menurut (Daga, 2020: 107) Kurikulum Merdeka mendorong terbentuknya karakter jiwa merdeka dimana pendidik dan peserta didik dapat secara leluasa dan menyenangkan mengeksplorasi pengetahuan, sikap dan keterampilan dari lingkungan. Pendidik diberi kebebasan dalam proses pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang mendidik dan menyenangkan. Pembelajaran tersebut mengarah pada pribadi peserta didik, pengalaman, latar belakang, perspektif, bakat, minat, kapasitas dan kebutuhan mereka pada pembelajaran (Zulaiha et al., 2022: 166).

Salah satu keilmuan yang menjadi hal dasar dan penting untuk dikuasai adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran esensial yang diberikan tidak hanya di tingkat dasar, tetapi di semua jenjang pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.

Matematika melatih kemampuan fokus para peserta didik dimana seperti yang kita ketahui matematika tidak hanya mengenalkan konsep, keterampilan, dan strategi berpikir tetapi juga formula yang melatih siswa menyelesaikan masalah yang diberikan. Belajar matematika membangkitkan rasa ingin tahu, mendorong kreativitas, dan mempersiapkan peserta didik dengan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan di luar sekolah (Wulandari, 2020: 43).

Namun, pada kenyataannya sebagian besar peserta didik beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak peserta didik yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai salah satu pelajaran yang dihindari (Utari et al., 2019: 535).

Sekolah merupakan bagian dari proses pendidikan. Dalam proses pembelajaran, guru sebagai tenaga pendidik harus memastikan pembelajaran yang tepat dengan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Artinya, keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada bagaimana pembelajaran itu dapat dilaksanakan secara efisien dan efektif. Pemahaman pendidik tentang pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap cara pendidik mengajar (Purba et al., 2022: 1330).

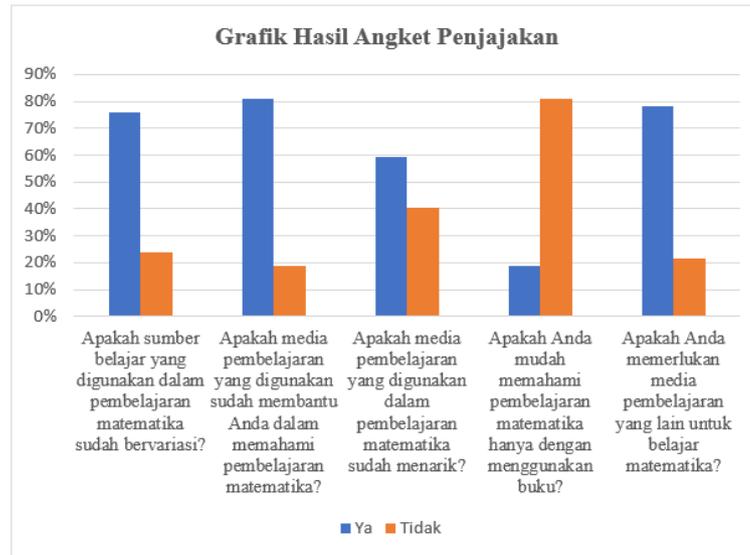
Dalam melaksanakan proses pembelajaran matematika, pendidik harus memiliki strategi tersendiri untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Strategi merupakan langkah awal pendidik

dalam melaksanakan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dari awal hingga akhir pembelajaran. Dalam hal ini strategi pembelajaran yang tepat merupakan kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Inovasi pembelajaran selalu selaras dengan perkembangan zaman. Teknologi merupakan salah satu aspek bagi guru untuk menentukan strategi pembelajaran. Teknologi berpengaruh dalam pendidikan dalam hal memudahkan peserta didik dalam belajar (Maritsa et al., 2021: 92).

Salah satu strategi yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Hujair dalam Hamdani, 2022: 3)

Menurut temuan observasi peneliti yang telah dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober hingga 18 Oktober 2023 di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul, peserta didik cenderung berpartisipasi dalam pembelajaran matematika jika materi yang diberikan menggunakan media pembelajaran non-teks yang menunjang seperti alat peraga matematika. Berdasarkan penyebaran angket kepada peserta didik terkait media pembelajaran yang selama ini sudah diterapkan hasil sebagai berikut:



Gambar I Hasil Angket Kebutuhan Media Pembelajaran Peserta Didik Kelas VII SMP Unggulan Aisyiyah Bantul

Berdasarkan hasil angket di atas sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran matematika di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul sudah bervariasi. Salah satu sumber belajar matematika yang digunakan yaitu media pembelajaran. Melalui wawancara secara langsung pada waktu observasi peserta didik memberikan pendapat bahwa jika media yang digunakan hanya berupa buku dan *PowerPoint* (PPT) maka terasa membosankan dan monoton. Selama pelaksanaan observasi, peserta didik cenderung aktif ketika penjelasan materi menggunakan *PowerPoint* (PPT) dibarengi dengan alat peraga matematika. Sebaliknya, ketika materi yang disampaikan di kelas hanya menggunakan buku dan *PowerPoint* (PPT) peserta didik cenderung pasif. Berkaitan dengan hal tersebut, wawancara dengan ibu Amanah Oktaviandari, S.Pd sebagai guru mata pelajaran matematika kelas VII menyatakan bahwa selama ini beliau melaksanakan

proses pembelajaran matematika menggunakan media *PowerPoint* (PPT) dan juga diselingi menggunakan alat peraga matematika. Beliau menjelaskan bahwasanya masih diperlukan inovasi media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran matematika agar peserta didik tidak merasa bosan dan bersemangat. Beliau juga menjelaskan bahwasanya media pembelajaran yang diperlukan peserta didik adalah media yang mampu memvisualisasikan materi dengan menarik agar peserta didik lebih memahami materi. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat diharapkan akan meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran matematika. Oleh karena itu, berdasarkan hasil angket dan observasi di atas maka masih diperlukan media pembelajaran matematika yang lain untuk menunjang proses pembelajaran matematika yang layak dan praktis.

Penguasaan materi matematika dapat diukur melalui tes hasil belajar matematika. Ironisnya hasil belajar matematika peserta didik kelas VII SMP Unggulan Aisyiyah masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar Penilaian Formatif mata pelajaran matematika peserta didik dimana masih banyak yang belum mencapai nilai 75 yang artinya belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Berikut tabel hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) gasal kelas VII SMP Unggulan Aisyiyah Bantul:

Tabel 1 Daftar Nilai Penilaian Formatif Matematika Peserta didik Kelas VII SMP Unggulan Aisyiyah Bantul

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	Rentang Nilai $0,00 < x < 74,00$	Rentang Nilai $75,00 \leq x \leq 100,00$	
VII Khadijah	19	1	20
VII Fatimah	17	2	19
<b>Jumlah</b>	36	3	39

(Sumber: SMP Unggulan Aisyiyah Bantul)

Berdasarkan pemaparan Tabel 1 di atas, maka dari itu perlu adanya solusi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar peserta didik menjadi penentu berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif yang dapat membangkitkan minat dan semangat belajar peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu materi pembelajaran matematika yang diajarkan pada sekolah menengah pertama adalah bangun ruang sisi datar. Menurut Gulo dalam Depitasari et al. (2021: 59) bangun ruang sisi datar merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh sebagian peserta didik, karena peserta didik sulit untuk membayangkan bentuk-bentuk pada bangun ruang.

Peneliti ingin mengkaji materi matematika pada bab bangun ruang sisi datar di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul. Materi bangun ruang sisi datar dulunya terdapat di kelas VIII. Akan tetapi, pada Kurikulum Merdeka materi tersebut diterapkan di kelas VII. Melalui media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang dapat diakses menggunakan

*smartphone* (hp) maupun *personal computer* (PC), peneliti akan membantu peserta didik untuk lebih siap dan lebih mudah memahami materi matematika khususnya pada materi bangun ruang sisi datar.

Salah satu media *website* yang bisa digunakan untuk menunjang proses pembelajaran matematika adalah *Google Sites*. *Google Sites* adalah platform *online* yang dirilis oleh google yang memudahkan pengguna untuk menciptakan *website* atau situs. *Google Sites* bisa digunakan untuk pembuatan *website* kelas, sekolah, atau lainnya. Dengan *Google Sites*, pengguna dapat menggabungkan berbagai informasi dalam satu tempat (termasuk video, presentasi, lampiran, teks, dan lainnya) yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan pengguna. Penggunaan *Google Sites* bebas biaya dan dapat dimanfaatkan oleh semua pengguna yang memiliki akun google (Taufik dalam Mukti dkk., 2020: 52).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik menggunakan *Google Sites* untuk membuat materi pembelajaran multimedia interaktif berdasarkan materi bangun ruang sisi datar. Konten yang terdapat dalam *Google Sites* memungkinkan untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Di era serba digital saat ini media pembelajaran berbasis *website* bisa dipelajari dimana saja selagi terhubung dengan internet. Melalui pembuatan media pembelajaran, membantu pendidik dalam membangkitkan semangat peserta didik selama proses pembelajaran matematika berlangsung dan menjadikan pembelajaran matematika lebih menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti termotivasi untuk

melakukan penelitian yang memfokuskan pada media pembelajaran menggunakan *website* berbasis *Google Sites* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VII SMP Unggulan Aisyiyah Bantul.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar Penilaian Formatif Matematika kelas VII SMP Unggulan Aisyiyah Bantul.
2. Masih dibutuhkannya variasi media pembelajaran yang lain dalam pelajaran Matematika di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul.
3. Peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan media pembelajaran yang monoton.
4. Peserta didik kesulitan mempelajari pelajaran matematika.
5. Peserta didik merasa kesulitan dalam membayangkan bentuk bangun ruang.

## **C. Pembatasan Masalah**

Sehubungan dengan adanya keterbatasan waktu, kemampuan dan biaya, maka tidak mungkin meneliti semua masalah yang diidentifikasi. Peneliti memberikan batasan terhadap hal-hal yang perlu dikaji yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik kelas VII hanya berfokus pada materi bangun ruang sisi datar.

2. Produk yang dihasilkan dibuat menggunakan *website* berbasis *Google Sites*.
3. Pengujian produk hanya sebatas kelayakan, tidak sampai pengaruh produk terhadap hasil peserta didik.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan, terdapat pertanyaan yang muncul sebagai rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan produk media pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar menggunakan *Google Sites* untuk peserta didik kelas VII SMP Unggulan Aisyiyah Bantul?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar menggunakan *Google Sites* untuk peserta didik kelas VII SMP Unggulan Aisyiyah Bantul?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar menggunakan *Google Sites* untuk peserta didik kelas VII SMP Unggulan Aisyiyah Bantul?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan kesesuaian rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran matematika menggunakan *Google Sites* untuk peserta didik kelas VII SMP Unggulan Aisyiyah Bantul pada materi bangun ruang sisi datar.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar menggunakan *Google Sites* pada kelas VII SMP Unggulan Aisyiyah Bantul.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar menggunakan *Google Sites* pada kelas VII SMP Unggulan Aisyiyah Bantul.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika disajikan dalam bentuk *website*.
2. Media pembelajaran matematika ini berbasis *website* menggunakan *Google Sites*.
3. Materi yang tercantum dalam produk media pembelajaran matematika yaitu materi bangun ruang sisi datar kelas VII, sesuai dengan Buku Ajar Kurikulum Merdeka.
4. Hal yang dibutuhkan dalam mengakses produk media ini adalah internet.

#### **G. Manfaat pengembangan**

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti dengan adanya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai ajakan dan motivasi untuk calon pendidik dan pendidik agar lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b. Membangkitkan dan memberikan *feedback* terhadap peneliti tentang pengembangan media pembelajaran sebagai inovasi dalam dunia pendidikan dan menjadi media yang relevan yang sangat dibutuhkan pada keadaan saat ini.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini menjadi sarana untuk menerapkan ilmu yang sudah diperoleh selama masa perkuliahan.
- 2) Memberikan pengalaman langsung dalam pembuatan materi pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### b. Bagi Peserta Didik

- 1) Memotivasi peserta didik dalam pembelajaran mengenai salah satu pokok bahasan matematika yaitu bangun ruang sisi datar.
- 2) Dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan unsur-unsur yang berhubungan dengan materi bangun ruang sisi datar.

### c. Bagi Pendidik

- 1) Memberikan tambahan referensi kepada pendidik dalam menjelaskan materi.

- 2) Memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi bangun ruang sisi datar kepada peserta didik.

#### **H. Asumsi dan keterbatasan pengembangan**

Asumsi atau dugaan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran matematika interaktif untuk peserta didik kelas VII adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa kelas VII SMP Unggulan Aisyiyah Bantul, media pembelajaran matematika ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dan sebagai sumber belajar mandiri.
2. Peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran matematika interaktif.
3. Media pembelajaran matematika interaktif ini dapat menggabungkan beberapa media seperti: gambar dan video yang menarik perhatian peserta didik sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.
4. Pendidik dan peserta didik akan mempunyai keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran.

Kemudian untuk keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran matematika interaktif untuk peserta didik kelas VII pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul yaitu:

1. Media pembelajaran terbatas pada materi bangun ruang sisi datar untuk peserta didik kelas VII SMP Unggulan Aisyiyah Bantul.
2. Media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *Google Sites* ini hanya dapat dijalankan pada *smartphone* (hp) maupun *Personal Computer* jika terhubung dengan internet.