

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Globalisasi membuat semua warga negara Indonesia harus mempersiapkan diri agar dapat mengikuti perkembangan dunia yang sangat cepat. Tanpa adanya persiapan, globalisasi akan berubah menjadi sesuatu hal yang negatif dan menakutkan, karena globalisasi dapat menghilangkan budaya bangsa asli dan melahirkan budaya bangsa baru yang bersifat global. Salah satu faktor yang mendukung terjadinya globalisasi adalah perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi, dan komunikasi. Perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap beberapa aspek di kehidupan masyarakat terutama dalam aspek pendidikan. Pendidikan selalu berubah mengikuti kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi memberikan banyak informasi di dunia pendidikan dalam hal mengembangkan dan merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan adanya perkembangan IPTEK, pendidikan di Indonesia diharapkan dapat berkembang dengan baik dan mampu menyesuaikan kebutuhan peserta didik yang senantiasa mengalami perubahan.

Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 ayat 2 : “pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialog.” Untuk melaksanakan isi dari Undang-Undang Sisdiknas tersebut, seorang guru tidak bisa hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar, namun guru harus mampu mengemas setiap proses pembelajaran dengan menggunakan metode dan pengajaran yang membuat siswa aktif dan dapat memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik dapat diciptakan dengan menggunakan media sebagai alat bantu. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada saat proses mengajar. Media pembelajaran adalah sesuatu alat atau benda untuk mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perhatian, minat perasaan, serta meningkatkan kemauan peserta didik sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Sukiman, 2012, h. 29). Hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan *feed back* antara guru dan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara di sekolah SD Negeri 105273 Helvetia didapatkan informasi bahwa guru disekolah masih banyak yang mengandalkan media pembelajaran yang terbuat dari kertas karton. Dari pernyataan guru kelas tersebut bahwa media pembelajaran berbasis TIK jarang digunakan bahkan belum pernah digunakan pada saat proses pembelajaran dikelas terutama pada bidang studi matematika. Media pembelajaran berbasis teknologi banyak dikembangkan sebagai media pembelajaran saat ini, karena menggabungkan antara computer dengan video, audio, dan grafik dalam memberikan informasi bahkan dapat menghibur pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan contoh-contoh konkret sehingga dapat membangkitkan motivasi, keinginan, dan minat peserta didik yang baru, karena teknologi dapat membuat isi materi pembelajaran menjadi hidup dengan menjadikannya ke dalam suatu bentuk animasi, video, gambar, bunyi, dan musik. Kegiatan pembelajaran yang tidak memberikan contoh-contoh konkret akan sulit dimengerti dan diterapkan pada anak sekolah dasar. Seperti yang dikemukakan Piaget (dalam Milfayetty dkk, 2018, h. 42) bahwa, anak yang berada dalam

kelompok usia 7-11 tahun masih berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkat operasional konkret.

Guru kelas V SD di sekolah negeri 105273 Helvetia juga mengatakan bahwa beberapa siswa dikelas V SD memiliki nilai hasil belajar matematika yang rendah dikarenakan kurangnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Banyak materi pembelajaran dibuku LKS (Lembar Kerja Siswa) yang kurang cocok disampaikan dengan metode ceramah seperti yang dilakukan guru pada umumnya. Maka guru harus dapat menyusun strategi pembelajaran supaya semua komponen pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, siswa, media pembelajaran, evaluasi dan lingkungan belajar dapat terlaksana secara maksimal, sehingga bisa mendapatkan hasil belajar yang baik. Media tidak hanya sebagai alat bantu mengajar tetapi media merupakan salah satu sumber belajar yang memiliki peranan sangat penting sebagai satu kesatuan yang tidak terpisahkan (integral) dalam proses pembelajaran. Maka dari itu seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik terutama dalam pembelajaran matematika.

Media pembelajaran berbasis *Web* merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran Matematika. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Web* dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menurunkan suasana yang statis (Darussalam, 2015). Media pembelajaran berbasis *Web* diharapkan mampu meningkatkan mutu, kualitas, serta dapat menarik minat siswa dalam proses belajar karena media pembelajaran berbasis

*Web* dapat memberikan bentuk tampilan yang beragam, seperti berupa gambar, teks, suara, animasi, dll. Salah satu *Web* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *Linktree*. *Linktree* merupakan mini *website* yang dapat diisi *link* berupa informasi-informasi umum yang ingin dibagikan. Keuntungan dari penggunaan *Linktree* yaitu pengoperasian yang sangat mudah karena pengguna dapat menambahkan, menghapus, dan mengubah *link* sebelum digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan *Linktree* dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak monoton dan alternative karena *Linktree* dapat diintegrasikan dengan platform lain dalam bentuk link, misalnya format video, audio, teks, dll ( Nurrahmi, 2021 : 139-140).

Pengembangan media pembelajaran *linktree* ini sudah banyak dikembangkan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh N. Imani, dkk pada tahun 2021 membuat pengembangan produk berupa *e-learning* berbasis *website* yaitu *linktree* dan menggunakan *quizzizz* untuk mengevaluasi pembelajaran pada materi pembelajaran sistem peredaran darah manusia di kelas VII SMP. Hasil validasi dari media pembelajaran menunjukkan bahwa media *linktree* dan *quizzizz* yang telah dibuat layak digunakan. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nurafni dan Ninawati pada tahun 2021 yang mengintegrasikan aplikasi *linktree* dan *wordwall* saling bersinergi sebagai aplikasi pendukung proses pembelajaran dalam jaringan (*daring*) serta dapat membantu mengevaluasi akhir pembelajaran. Media yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa selama mengikuti pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *linktree* yang di dalam menu utama *linktree* akan terdapat 3 menu yaitu video

pembelajaran, *power point* (PPT), dan *quiz*. Video pembelajaran, *Power Point* (PPT), dan *Quiz* akan dibuat ke dalam bentuk *link* terlebih dahulu kemudian *link* tersebut dimasukkan ke dalam *web linktree*. Adapun kelebihan dari media pembelajaran ini sebagai berikut; pertama, dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa, karena di dalam satu link terdapat video pembelajaran, *power point* (PPT), dan *quiz* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam kegiatan mengajar. Kedua, media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan dengan membagikan *link* kepada peserta melalui *whatsapp*. Dikarenakan hal tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian mengenai, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Melalui *Linktree* Pada Materi Pokok Bangun Ruang Di Kelas V SD Negeri 105273 Helvetia. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran *Linktree* ini dapat membantu tugas guru dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran Matematika pada materi pokok bangun ruang.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, sebagai berikut :

1. Pada saat kegiatan pembelajaran matematika, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional yaitu ceramah.
2. Media pembelajaran yang sering digunakan guru terbuat dari kertas karton dan tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis TIK.
3. Dalam pembelajaran matematika guru hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber belajar.

4. Keterbatasan media pembelajaran yang membuat peserta didik cepat merasa jenuh dan sulit memahami pembelajaran.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan, yaitu penelitian hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pokok bangun ruang dengan pembahasan volume kubus dan balok di kelas V SD Negeri 105273 Helvetia.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Web* melalui *Linktree* pada materi Bangun Ruang Di Kelas V SD Negeri 105273 Helvetia?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *Web* melalui *Linktree* pada materi Bangun Ruang Di Kelas V SD Negeri 105273 Helvetia?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *Web* melalui *Linktree* pada materi Bangun Ruang Di Kelas V SD Negeri 105273 Helvetia?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Web* melalui *Linktree* pada materi Bangun Ruang Di Kelas V SD Negeri 105273 Helvetia.

2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *Web* melalui *Linktree* pada materi Bangun Ruang Di Kelas V Sd Negeri 105273 Helvetia.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *Web* melalui *Linktree* pada materi Bangun Ruang Di Kelas V SD Negeri 105273 Helvetia.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut :

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan konsep baru dan referensi dalam menentukan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa khususnya pada pembelajaran matematika Kelas V SD.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1) Bagi Peserta Didik**

Sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan semangat belajar, membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, serta menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat proses belajar.

#### **2) Bagi Guru**

Sebagai salah satu referensi media pembelajaran Matematika yang dapat digunakan dalam mengajar materi pokok bangun ruang dan dapat dijadikan motivasi untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran secara individu.

**3) Bagi Sekolah**

Dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran.

**4) Bagi Peneliti**

Dapat menambah pengalaman, mengembangkan kreativitas, dan memberikan pengetahuan yang baru dalam mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis Web melalui Linktree pada materi bangun ruang di Kelas V SD.

**5) Bagi Peneliti Selanjutnya**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran terutama pada pelajaran Matematika.