

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Setiap orang mempunyai tujuan hidup. Manusia menggunakan berbagai strategi untuk mencapai tujuan tersebut dan mencapai potensi penuhnya. Pendidikan adalah cara terbaik untuk mengembangkan potensinya. Ini sesuai dengan Pasal 1 Ayat 1 UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa:

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

Dengan menggunakan teknologi, komponen pendidikan memungkinkan peserta didik dan guru menerima banyak materi sehingga mereka dapat memahaminya dengan cepat dan mengingat ajarannya. Sebaliknya, guru dapat memperluas pemahaman, keahlian, dan kompetensi peserta didik sambil memberikan pendidikan yang lebih baik (Haryanto, 2015, h.19).

Matematika selalu digunakan dalam berbagai disiplin ilmu yang berbeda, termasuk fisika, geografi, biologi, sejarah, pertanian, olahraga, kedokteran, arkeologi, arsitektur, listrik, astronomi, dan elektronik. Jadi pengetahuan

matematika diperlukan di semua bidang. Matematika adalah ilmu dasar yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja (Mailani, 2018, h. 8).

Matematika menjadi mata pelajaran wajib sejak sekolah dasar hingga menengah. Matematika berperan penting bagi kehidupan sehari-hari untuk menyampaikan informasi melalui bahasa matematika dan penyampaian serta penyelesaian masalah melalui model matematika. Mengukur jalan, menghitung uang, membangun rumah adalah contoh dari penerapan matematika dalam kehidupan. Dengan matematika pola pikir terbentuk menjadi seorang yang sistematis, logika, kritis, ilmiah dan kreatif (Asminar, 2021, h. 3).

Hasil survey dari *The Programme For International Student Assesment* (PISA) pada tahun 2018 dalam penilaian kemampuan (pengetahuan) matematika peserta didik indonesia mencapai tingkat ke 73 dengan memiliki skor rata-rata 379 (Hewi dan Shaleh, 2020, h. 34). Semakin meningkatnya pendidikan maka tingkatan materi dan berpikir meningkat. Dalam pelajaran matematika materi sekolah dasar tidak sebanyak dan serumit materi pada pendidikan menengah. Siswa akan menghadapi banyak rumus dan pola baru yang harus dipahami, namun dikarenakan Indonesia mengalami lemahnya proses pembelajaran, mengakibatkan timbulnya permasalahan pendidikan Indonesia.

Hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SD Swasta Al-Ihsan Medan menunjukkan bahwa: Pertama, guru kelas IV menunjukkan bahwa ketersediaan Media Pembelajaran matematika tergolong konvensional dan kurang efektif serta efisien untuk jangka waktu panjang, Media yang digunakan guru kelas IV diperoleh dari hasil kerja siswa terdahulu dalam bentuk dekorasi

berbahan dasar kertas karton sehingga peserta didik tidak tertantang untuk aktif menggunakan Media saat pembelajaran berlangsung. Namun, media yang tersedia tidak mencakup materi Bilangan Asli, sehingga peserta didik belum memiliki pengalaman belajar Bilangan Asli menggunakan media pembelajaran.

Kedua, siswa belum memiliki pengalaman belajar dengan media berbasis teknologi yang untuk menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa. seperti halnya dengan menggunakan media *E-Poster*. Ketiga, guru kelas IV menggunakan model konvensional yang menimbulkan pembelajaran cenderung membosankan dikarenakan pembelajaran kurang melibatkan partisipasi peserta didik atau berpusat pada guru (*teacher centered*) menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Hasil belajar siswa kelas IV SD Swasta Al-Ihsan Medan tentang materi Perhitungan Bilangan Asli disajikan dalam Tabel 1.1 di bawah ini.

**Tabel 1.1 Nilai Harian kelas IV materi Perhitungan Bilangan Asli**

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 75	Belum lulus	10 Siswa	55,6 %
2	≥ 75	Lulus	8 Siswa	44.4 %
<b>Jumlah</b>			18 Siswa	100 %

Perkembangan kognitif siswa berada pada tahap berpikir konkrit di sekolah dasar atau madrasah. Pada titik ini, proses berpikir mereka terhadap konsep-konsep abstrak didukung oleh kerangka kognitif yang terorganisir dengan baik. Karena keinginan siswa terhadap aktivitas baru dan menyenangkan, tingkat SD/MI menjadi cukup rumit dalam hal pengajaran pembelajaran. Saat mengajar, sangat penting bagi guru untuk menggunakan bahan ajar atau media yang menarik

untuk menyampaikan subjek. Vistacreate digunakan untuk membuat poster elektronik dalam penelitian ini.

Vistacreate adalah platform desain grafis online untuk pemilik usaha kecil. Ini membantu merek membuat konten visual profesional untuk media sosial dan saluran pemasaran lainnya — tidak diperlukan keahlian desain. Vistacreate berisi perpustakaan templat yang luas tentang topik dan tema apa pun, serta jutaan gambar, video, dan vektor bebas royalti. Ia juga menawarkan alat pengeditan yang nyaman, seperti Penghilang Latar Belakang, Kit Merek, Pembuat Logo, penjadwal media sosial, alat pengubah ukuran, dan banyak lagi (Wikipedia, 2023). Salah satu yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan model pembelajaran berbasis proyek. Hal ini sesuai dengan standar proses pendidikan kurikulum 2013 (Permendikbud Tahun 2013) yang menyatakan bahwa, untuk mendorong kemampuan peserta didik menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Menurut Aras (2016, h 4) Bilangan asli adalah himpunan bilangan bulat positif yang bukan nol. Nama lain dari bilangan ini adalah bilangan hitung atau bilangan yang bernilai positif (integer positif), Contoh:  $\{1,2,3,4,5,6,7,8,9,\dots\}$ . Biasanya digunakan secara luas dalam kehidupan sehari-hari. Penerapannya meliputi jumlah siswa di sebuah kelas, jumlah hari dalam sebulan, atau nomor urut dalam sebuah barisan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk membahas dan mengangkat masalah tersebut menjadi sebuah karya ilmiah berjudul **"Pengembangan Media *E-Poster* Berbasis Vistacreate dengan Model *Project Based Learning* pada Materi Perhitungan Bilangan Asli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD"**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang tersedia dianggap konvensional dan tidak efektif dan efisien dalam jangka waktu yang lama.
2. Siswa belum memiliki pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran pada materi Perhitungan Bilangan Asli, menyebabkan hasil belajar siswa rendah.
3. Minimnya penerapan inovasi dan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran.
4. Model pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik peserta didik yang mampu meningkatkan hasil belajar dan menstimulasi keaktifan saat pembelajaran.
5. Proses belajar mengajar cenderung membosankan dikarenakan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*).

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan yang telah di bahas sebelumnya pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan media *E-Poster* berbasis Vistacreate menggunakan model *Project*

*Based Learning* pada materi Perhitungan Bilangan Asli, khususnya perkalian dan pembagian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Swasta Al-Ihsan Medan T.A 2023/2024.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media *E-Poster* berbasis Vistacreate melalui model *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDS Al-Ihsan Medan?
2. Bagaimanakah Validitas *E-Poster* berbasis Vistacreate melalui model *Project Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDS Al-Ihsan Medan?
3. Bagaimanakah Praktikalitas *E-Poster* berbasis Vistacreate melalui model *Project Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDS Al-Ihsan Medan?
4. Bagaimanakah Efektivitas *E-Poster* berbasis Vistacreate melalui model *Project Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDS Al-Ihsan Medan.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pengembangan media *E-Poster* berbasis Vistacreate melalui model *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDS Al-Ihsan Medan.

2. Mengetahui Validitas dari *E-Poster* berbasis Vistacreate melalui model *Project Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDS Al-Ihsan Medan.
3. Mengetahui Praktikalitas dari *E-Poster* berbasis Vistacreate melalui model *Project Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDS Al-Ihsan Medan.
4. Mengetahui Efektivitas dari *E-Poster* berbasis Vistacreate melalui model *Project Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDS Al-Ihsan Medan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Dapat memberikan kontribusi terhadap permasalahan pendidikan yang kondisinya membutuhkan solusi melalui penelitian ini mempunyai manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu secara teoritis mampu menjawab masalah anak yang belum mengerti materi Perhitungan Bilangan Asli di kelas IV SD. Hasilnya akan memuat kelayakan dan keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media *E-Poster* berbasis Vistacreate melalui model *Project Based Learning* atau berbasis proyek yang dihadapi siswa dalam kehidupan di masyarakat.

Manfaat teoritis menyumbang teori yang terbaru dan lebih relevan yang pada penelitian ini tertuju pada Pembelajaran Perhitungan Bilangan Asli. Selain itu dapat mempertegas teori untuk peneliti lainnya yang berhubungan dengan Pengembangan Media *E-Poster* berbasis *VistaCrate* melalui *Project Based Learning* pada materi Perhitungan Bilangan Asli.

## **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi:

### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Siswa bisa belajar antusias dengan media *E-Poster* berbasis Vistacreate melalui *Project Based Learning* pada materi Perhitungan Bilangan Asli yang membuat siswa menjawab permasalahan sesuai dengan keadaan di masyarakat untuk memenuhi tujuan pembelajaran sejalan dengan isi capaian pembelajaran. Siswa mendapatkan pengalaman belajar baru untuk menambah informasi dalam ingatan yang baik dalam kegiatan belajar diberikan guru sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan kreativitas pencarian solusi atau jawaban dengan karya yang menjawab permasalahan siswa.

### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Penerapan pembelajaran memakai Media *E-Poster* berbasis Vistacreate melalui *Project Based Learning* pada materi Perhitungan Bilangan Asli, mempermudah guru untuk dapat mengajarkan pembelajaran dimana memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif saat proses pembelajaran.

### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

Menambah rujukan tentang Media *E-Poster* berbasis Vistacreate melalui *Project Based Learning* pada materi Perhitungan Bilangan Asli yang akan membantu keterbelakangan siswa dalam pembelajaran dengan adanya penelitian ini.

#### 1.6.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Implementasi pembelajaran dengan Media *E-Poster* berbasis Vistacreate melalui *Project Based Learning* pada materi Perhitungan Bilangan Asli yang disajikan peneliti dari seluruh proses penelitian akan membuka pengetahuan dan wawasan peneliti lain. Hasil-hasil ini dapat digunakan sebagai referensi dan pertimbangan saat mengembangkan media pembelajaran dengan cakupan yang lebih luas.

