

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki keterlibatan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di generasi mendatang, karena keberhasilan di dunia pendidikan sebagai faktor penentu tercapainya tujuan pendidikan yang mencerdaskan kehidupan generasi bangsa. Hal itu sangat diperlukan untuk mengikuti arus perkembangan jaman yang semakin begitu canggih dan sangat penuh dengan persaingan. Oleh karena itu, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mewujudkan suatu perubahan di era global ini. Terjadinya perubahan perkembangan yang lebih baik lagi merupakan tanggung jawab dari kependidikan.

Teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini berkembang pesat dari tahun sebelumnya. Kemajuan teknologi tersebut erat kaitannya dengan kehidupan tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Banyak penawaran di bidang pendidikan yang berhubungan langsung dengan penggunaan gadget atau teknologi digital, diantaranya Ruang Guru, Brainly, Zenius, dan masih banyak lagi.

Tahun 2020 ini dunia sangat dikejutkan dengan wabah pandemi COVID-19 (*Corona Virus Disease*), yang mana wabah tersebut berasal dari Wuhan, Cina. Wabah tersebut juga menyerang negara Indonesia yang

berlangsung sejak awal Maret 2020. Pemerintah Indonesia mengambil kebijakan memberlakukan *social distancing* atau jaga jarak, serta memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar agar meminimalisir terjadinya penularan virus.

Kebijakan tersebut juga memberi dampak di bidang pendidikan, sehingga diberlakukan jaga jarak. Sehingga sekolah harus diliburkan sampai batas waktu yang belum ditentukan. Selama pandemi memang sekolah diliburkan, tetapi kegiatan belajar mengajar tetap harus berlangsung.

Seiring dengan berkembangnya digitalisasi sistem, salah satu solusi agar pembelajaran masih tetap bisa berlangsung yaitu secara daring (dalam jaringan). Dalam pembelajaran tersebut tidak terjadi kontak fisik antara guru dan siswa. Guru berinteraksi dengan siswa melalui gadget seperti google classroom, whatsapp grup, zoom, dan lain sebagainya. Pada saat pemberian materi atau bahan ajar, guru bisa menggunakan *ebook* sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

Perkembangan teknologi modern tidak lepas dari peran penting ilmu Matematika. Ilmu Matematika dapat diajarkan sejak pendidikan sekolah dasar, untuk membekali mereka dalam berbagai tantangan dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran matematika di sekolah dasar dijadikan konsep awal tentang pemahaman matematika yang digunakan untuk jenjang yang lebih tinggi. Penalaran siswa diperoleh dari pembelajaran di sekolah dasar, sehingga dalam kehidupan sehari-hari mereka bisa

memecahkan masalah, dapat bersikap disiplin, membuat mereka bersikap terbuka, cermat dan selalu optimis, serta dapat menghargai pembelajaran matematika (Nugroho & Setyawati, 2016).

Matematika sangat penting sekali diajarkan pada anak usia sekolah dasar, karena pembelajaran matematika dapat melatih cara berfikir dan mengasah otak siswa di sekolah dasar. Membantu siswa berfikir secara logis, mendorong siswa dalam penyelesaian pemecahan masalah dengan bantuan rumus yang sistematis. Siswa juga dapat menganalisis suatu kejadian yang di dapatkan dari pembelajaran matematika.

Pemberian materi dan tugas matematika saat daring di SD Negeri Sumbermulyo 01 biasanya melalui whatsapp grup dan google form. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang semangat dalam belajar, bahkan ada beberapa siswa yang tidak paham isi pembelajaran dan tugas-tugas yang disampaikan oleh guru dalam grup kelas. Dampak dari hal tersebut yaitu penurunan hasil prestasi belajar 10 dari 30 siswa yang masih berada di bawah KKM. Berdasarkan pengamatan langsung di sekolah saat Magang III dan hasil wawancara kepada guru kelas VI SD Negeri Sumbermulyo 01 yakni Bapak Juari, S.Pd.SD bahwa mayoritas siswa kelas VI menganggap bahwa pembelajaran matematika sangatlah sulit, seperti pada materi Lingkaran. Beberapa siswa kelas VI tidak mengetahui unsur-unsur yang terdapat pada lingkaran serta kurangnya kemampuan beberapa siswa dalam menyelesaikan soal yang terkait dengan keliling dan luas dari lingkaran. Bahkan ada beberapa siswa yang tidak mengetahui bagaimana rumus dalam menghitung keliling

dan luas lingkaran. Penggunaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran, pak Juari masih mengandalkan buku lembar kerja siswa. Maka diperlukan tambahan referensi untuk penyampaian materi lingkaran agar siswa lebih minat dan tertarik untuk belajar.

Referensi yang bisa digunakan adalah bahan ajar matematika khusus materi lingkaran yang berbasis *e-learning*. Dimana bahan ajar tersebut bisa di akses langsung melalui *smartphone* atau laptop siswa dan guru. Sehingga siswa tidak hanya belajar melalui *whatsapp grup* saja, dengan materi yang kurang menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan tindak lanjut dalam bentuk penelitian dan pengembangan bahan ajar Matematika untuk materi Lingkaran. Sehingga pada penelitian ini menggunakan judul yaitu “Pengembangan ‘BALING’ untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI SDN Sumbermulyo 01”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan teknologi digital yang bisa membantu dan memepermudah guru serta siswa dalam pencapaian belajar daring. Diharapkan pengembangan bahan ajar matematika ini bisa dimanfaatkan guru dan siswa dalam penyampaian materi secara daring.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah adapun rumusan masalahnya adalah

1. Bagaimana tahap pengembangan “BALING” pada materi lingkaran kelas VI SD Negeri Sumbermulyo 01?
2. Bagaimana kelayakan “BALING” pada materi lingkaran kelas VI SD Negeri Sumbermulyo 01?
3. Bagaimana kepraktisan “BALING” pada materi lingkaran kelas VI SD Negeri Sumbermulyo 01?
4. Apakah pengembangan “BALING” efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI SD Negeri Sumbermulyo 01?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui tahap pengembangan “BALING” pada materi lingkaran kelas VI SD Negeri Sumbermulyo 01.
2. Mengetahui kelayakan “BALING” pada materi lingkaran kelas VI SD Negeri Sumbermulyo 01.
3. Mengetahui kepraktisan “BALING” pada materi lingkaran kelas VI SD Negeri Sumbermulyo 01.
4. Mengetetahui keefektifan “BALING” dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI SD Negeri Sumbermulyo 01.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan untuk hasil penelitian ini bermanfaat yang mana dapat menambah wawasan dan pengetahuan teoritis kepada seluruh pembaca khususnya para pendidik dan calon pendidik dalam mengembangkan bahan ajar untuk peningkatan kualitas pembelajaran matematika sehingga prestasi belajar bagi siswa mengalami peningkatan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa melalui bahan ajar berbasis *e-learning*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh guru dalam pengembangan bahan ajar yang terkait dengan pembelajaran matematika, serta membantu guru dalam penyampaian materi untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa yang memanfaatkan bahan ajar *e-learning*.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman baru khususnya dalam pengembangan bahan ajar, agar peneliti dapat mengembangkan bahan

ajar lebih baik lagi, lebih kreatif dan inovatif. Dapat dimanfaatkan seorang pendidik kelak sehingga mengetahui bagaimana langkah-langkah pengembangan bahan ajar berbasis *e-learning* pada materi lingkaran dengan harapan pembelajaran menjadi menarik dan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

