

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan yang dapat membuat seseorang menjadi lebih baik. Pendidikan menuntut seseorang untuk melakukan sebuah inovasi dan kreativitas yang dapat mendukung peningkatan mutu Pendidikan (Rahmawati & Wiyatmo, 2021).

Berbagai metode dan strategi sudah banyak diterapkan guru dalam proses pembelajaran, akan tetapi pada kenyataannya masih terdapat permasalahan yang dihadapi di dalam kelas. Permasalahan-permasalahan itu diantaranya adalah permasalahan tentang kurangnya minat siswa dalam pembelajaran yang membuat hasil belajar yang kurang memuaskan. Menurut (Idzhar, 2016) hal tersebut terjadi apabila guru menyampaikan materi pembelajaran secara lisan tanpa adanya alat pendukung lainnya yang dapat memotivasi siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media. Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun siswa (Jannah & Mustokoweni, 2021). Penggunaan media dapat menarik perhatian siswa, menambah motivasi siswa dalam belajar, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Saat terjadinya wabah Covid-19 pembelajaran dilaksanakan secara daring. Dampak positif dari

pembelajaran daring yakni lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan.

Media pembelajaran dengan menggunakan internet pada saat ini sangatlah banyak, mulai dari yang sederhana hingga yang rumit, salah satunya yakni *Ispring Suite*. Media pembelajaran berbasis *ispring suite* merupakan program aplikasi *powerpoint* yang digunakan untuk membuat presentasi yang sangatlah menarik (Rafiq et al., 2017). *Ispring suite* dapat digunakan menjadi aplikasi, HTML5, merekam video, menggabungkan gambar, serta *quiz maker*.

Peneliti memilih mengembangkan media *ispring suite* karena sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini berpengaruh terhadap proses dan cara penyampaian materi pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas (Hanisah et al., 2022). Dengan adanya media *ispring suite* siswa akan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Secara umum masih banyak guru yang kesulitan dalam memanfaatkan teknologi. Contohnya saja pada saat ini masih sedikit guru yang memahami teknologi internet. Mereka tidak bisa menggunakan komputer, jadi tidak bisa memanfaatkan internet untuk menjadikan sebuah media dalam pembelajaran. Padahal untuk saat ini teknologi internet sangatlah penting bagi semua kalangan, seperti orang dewasa, remaja, maupun anak-anak. Dengan adanya teknologi internet kita bisa menggunakannya untuk bertanya kabar melalui telfon maupun video call, mengirim gambar dan video, serta untuk sarana pembelajaran khususnya dalam bidang pendidikan.

Menurut (Rafiq et al., 2017) media pembelajaran yang biasa guru gunakan hanyalah *powerpoint*. Guru kurang mengembangkan kreativitasnya untuk membuat suatu bahan ajar yang dapat menarik perhatian siswa dalam memahami suatu materi yang diajarkan. Hal tersebut menyebabkan kurangnya minat siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* karena media ini didesain khusus agar guru dan siswa yang tidak mahir dalam menggunakan komputer akan dengan mudah menggunakan aplikasi ini.

Penelitian terdahulu yakni Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint Ispring Suite 8* di Sekolah Dasar (Nuraini et al., 2020) menyatakan bahwa terciptanya proses pembelajaran yang mampu meningkatkan belajar berpikir siswa tentunya sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang baru dalam proses pembelajaran nantinya akan meningkatkan motivasi belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajarnya. Jika motivasi siswa dalam pembelajaran baik nantinya akan membuat suasana belajar akan sangat menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas III SDN Mangunharjo 1 Bapak Widodo Triyatmiko, S.Pd pada tanggal 22 Februari 2023 yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar guru mampu mengerti untuk pentingnya media pada proses pembelajaran. Alasan peneliti memilih SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo karena pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* belum

pernah dilakukan. Oleh karena itu peneliti memilih SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo sebagai objek penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan siswa di SDN Mangunharjo 1 masih ada yang belum memahami pelajaran matematika. Menurut siswa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sangat sulit dipahami. Dengan membuat media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* peneliti berupaya agar siswa di SDN Mangunharjo 1 tertarik dalam mempelajari matematika karena matematika adalah pelajaran yang sangat penting dan sangat mudah.

Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu pembelajaran yang sulit dipahami siswa yakni mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi bangun datar. Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas III di SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo”.

B. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan dengan masalah di atas, maka penelitian dan pengembangan bertujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas III
2. Mengetahui hasil pembuatan media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas III
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media Interaktif

Media penyampaian materi yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan media dan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima materi yang disajikan yang didalamnya terdapat materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal, serta *quiz*. Media yang digunakan dalam proses pembuatan pembelajaran interaktif ini adalah *ispring suite*. Dengan adanya pembelajaran berbasis *ispring suite* ini siswa diharapkan mampu memahami materi yang disampaikan dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

2. Panduan Penggunaan

Panduan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* yaitu sebagai berikut :

- a. Menginstall aplikasi media pembelajaran interaktif yang telah dirancang oleh peneliti melalui *smartphone* maupun komputer. Dan

bisa juga melalui file dengan format HTML5 yang nantinya akan langsung membuka melalui *google*.

- b. Setelah aplikasi terinstall media pembelajaran interaktif akan siap digunakan.
- c. Klik tanda panah pada halaman cover yang akan menuju pada halaman beranda. Pada halaman beranda terdapat beberapa template, seperti petunjuk penggunaan media, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal, kuis, dan profil peneliti.
- d. Sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif siswa diwajibkan membaca terlebih dahulu petunjuk penggunaan media yang didalamnya terdapat beberapa tanda, seperti tanda panah kanan fungsinya untuk berpindah ke halaman selanjutnya, tanda panah kiri fungsinya untuk kembali ke halaman sebelumnya, dan tanda *home* atau rumah fungsinya untuk kembali pada halaman beranda.
- e. Lalu pada tujuan pelajaran dijelaskan materi yang akan dipelajari dalam mata pelajaran matematika materi bangun datar.
- f. Pada materi pembelajaran akan mempelajari materi bangun datar yang didalamnya terdapat macam-macam bangun datar, sifat-sifat bangun datar, dan jenis-jenis sudut dalam bangun datar.
- g. Jika siswa mempelajari materi melalui tulisan saja akan membuat siswa merasa bosan. Dan dalam media pembelajaran interaktif ini peneliti juga memasukkan sebuah video pembelajaran.

- h. Setelah mempelajari materi siswa diharapkan mengerjakan latihan soal. Jika siswa menjawab benar akan mendapat *emoticon* jempol dan sebaliknya jika siswa menjawab salah akan mendapat *emoticon* sedih.
- i. Tahap selanjutnya dalam penggunaan media yaitu kuis. Setelah siswa mempelajari materi dan mengerjakan latihan soal, siswa akan mengerjakan sebuah kuis yang nantinya terdapat nilai atau skor pada akhir pengerjaan. Sebelum siswa mengerjakan kuis diwajibkan untuk membaca petunjuk dalam mengerjakan dan mengisi nama, kelas, dan nomer absen.
- j. Terdapat profil peneliti pada akhir media dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

D. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan *ispring suite* adalah membuat media pembelajaran menjadi interaktif agar siswa lebih aktif dalam menerima pembelajaran dan dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar lebih tertarik dalam memahami pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika terutama materi bangun datar,

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Pada pembelajaran interaktif ini peneliti membatasi materi yang akan disampaikan. Dalam penelitian ini peneliti menjabarkan lebih spesifik pada mata pelajaran matematika materi bangun datar semester 2 pada kelas III di SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo. Peneliti hendak mengetahui

kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran matematika terutama materi bangun datar.

F. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Salah satu alat bantu pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau materi dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat merangsang perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.

2. Pembelajaran Interaktif

Salah satu pembelajaran yang dirancang untuk membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan dengan tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dengan mengajak siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

3. Media Pembelajaran Interaktif

Media penyampaian materi yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima materi yang disajikan dan didalamnya terdapat materi pelajaran, video pelajaran, latihan soal serta kuis.

4. Ispring Suite

Ispring suite salah satu solusi siswa untuk belajar dengan cara menggunakan sebuah aplikasi dengan memasukkan materi pelajaran, video pelajaran, latihan soal serta kuis yang terintegrasi dengan *microsoft powerpoint*.

5. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir serta menyelesaikan suatu masalah melalui perhitungan.