

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat signifikan di dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya di bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan transformasi digital terasa semakin mudah dengan munculnya berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dimungkinkan peserta didik untuk belajar secara lebih interaktif dan responsif. Dalam proses kegiatan belajar mengajar penggunaan media digital tidak hanya membantu meningkatkan efektivitas penyampaian materi pembelajaran, namun juga mampu menciptakan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Simorangkir et al. dalam jurnal Analisis Penggunaan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai konsep matematika serta meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.¹

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit atau sukar oleh banyak Peserta didik. Beberapa atau bahkan banyak

¹ Simorangkir et al, Analisis Penggunaan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, *Tripsila Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 5 No 2 (2023), 10-17, DOI: <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v5i2.3444>

peserta didik yang menjumpai kendala dalam pemahaman konsep-konsep abstrak yang ada dalam pelajaran matematika, sehingga mereka cenderung kehilangan semangat belajar. Salah satu yang menjadi faktor yang membuat peserta didik menjadi tidak mempunyai motivasi dalam belajar matematika yaitu pengajaran yang monoton. Oleh karena itu, salah satu solusi untuk menghadirkan suasana yang lebih menarik dan interaktif serta menambah semangat peserta didik dalam belajar matematika supaya tidak merasa jenuh adalah dengan menggunakan media digital. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari et al. dalam jurnal Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Edukatif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Wewaru, mengemukakan bahwa penerapan dalam media pembelajaran edukatif berbasis teknologi atau digital dapat meningkatkan semangat belajar serta hasil belajar matematika bagi peserta didik sekolah dasar.²

MIN 4 Kebumen merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah Negeri yang mulai menggunakan media digital dalam pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran matematika. Tetapi, sejauh ini masih minim penelitian yang membahas bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika di kelas III MIN 4 Kebumen. Mengetahui bagaimana siswa menilai serta merasakan pengalaman belajar mereka dengan

² Lestari, et al, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Edukatif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Wewaru, *INDOPEDIA Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan*, Vol 2 No 4 (2024) 992- 997, DOI: <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/403>

menggunakan media digital dijadikan salah satu hal yang penting untuk ditelusuri lebih dalam. Pemahaman mengenai persepsi siswa dapat dijadikan bahan evaluasi bagi guru dan madrasah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan edukatif. Penelitian yang dilakukan oleh Azkia et al. dalam jurnal Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika menjelaskan bahwa dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan cara penggunaan media pembelajaran digital.³

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendalami persepsi siswa mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika di kelas III MIN 4 Kebumen dan juga mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi siswa. Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk mengembangkan strategi belajar berbasis teknologi atau media digital yang lebih efisien di tingkat sekolah dasar.

B. Pembatasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih fokus dan tidak meluas ke aspek-aspek yang berada di luar lingkup pembahasan utama, penelitian ini hanya membatasi pada dua aspek utama. Pertama, penelitian ini hanya akan membahas persepsi siswa kelas III MIN 4 Kebumen mengenai penggunaan teknologi media digital pada

³ Azkia et al. Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika: Meta Analisis, *JPMI Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, Vol 6 No 5 (2023) 2614-2155, DOI: <https://10.22460/jpmi.v6i5.18629>

pembelajaran matematika. Persepsi yang dimaksud adalah bagaimana peserta didik merasakan pengalaman belajar siswa pada saat menggunakan media digital dan seberapa jauh sejauh peserta didik merasa terbantu dalam memahami konsep matematika. Kedua, media digital yang dimaksud dalam penelitian ini terbatas, yaitu pada alat atau aplikasi berbasis teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika di kelas III MIN 4 Kebumen. Media digital tersebut dapat berupa perangkat lunak pendidikan, aplikasi berbasis web, atau media interaktif lainnya yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah tersebut. Dalam penelitian ini, penelitian hanya akan meneliti 1 kelas dari 4 kelas rombongan belajar yang ada di MIN 4 Kebumen, yaitu di kelas 3A atau lebih biasa disebut dengan kelas 3 Sunan Kalijaga. Alasannya, karena terbatasnya waktu untuk penelitian serta dilihat dari keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini akan menjawab dua rumusan masalah utama, yaitu:

1. Bagaimana pemanfaatan media digital dalam pembelajaran matematika di MIN 4 Kebumen?
2. Bagaimana minat peserta didik dalam pembelajaran matematika menggunakan media digital?

3. Bagaimana persepsi siswa kelas III MIN 4 Kebumen terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika?

D. Penegasan Istilah

Beberapa istilah utama yang perlu diperhatikan lebih lanjut untuk menghindari kesalah pahaman dalam penelitian ini. Sangat penting untuk menjelaskan makna dan batasan istilah yang digunakan dalam judul skripsi ini. Tujuan dari penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah untuk mempermudah pemahaman terhadap judul skripsi baik secara persepsi maupun secara media digital. Penjelasan istilah-istilah dalam judul skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Persepsi

Persepsi siswa dalam penelitian ini mencakup mengenai apa saja yang dipandang, dinilai, dan apa yang dirasakan dalam menggunakan media digital pada pembelajaran matematika. Namun persepsi ini dapat bersifat positif atau bersifat negatif, tergantung dengan bagaimana pengalaman peserta didik saat menggunakan media digital tersebut. Media digital yang dimaksud dalam penelitian ini adalah segala bentuk alat atau aplikasi berbasis teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti komputer, tablet, aplikasi pembelajaran digital, smart tv atau platform edukasi online yang mendukung pembelajaran matematika. Sedangkan pembelajaran matematika dalam konteks penelitian ini mengacu pada proses interaksi antara guru dan peserta

didik dalam memahami konsep-konsep matematika di kelas III MIN 4 Kebumen, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan pada saat kegiatan belajar mengajar saat itu.

2. Media Digital

Media digital merupakan salah satu sarana atau platform yang menggunakan teknologi digital untuk menyebarkan informasi, konten atau pesan kepada audiens. Pengguna media digital juga dapat mengakses platform dengan lebih mudah dan cepat. Interaksi yang lebih dinamis dan partisipatif juga dapat dimungkinkan dengan penggunaan media digital.

3. Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman tentang konsep, prinsip dan metode matematika. Pembelajaran matematika bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir lebih logis, analitis dan kritis serta menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran matematika tidak hanya berguna ketika individu masih berada di jenjang sekolah atau universitas tetapi berguna di setiap kehidupan yang akan datang.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persepsi siswa kelas III MIN 4 Kebumen dalam menggunakan media digital pada pembelajaran matematika. Selain itu, tujuan dari penelitian ini untuk melihat minat peserta didik mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika. Dengan melihat respon peserta didik dalam memahami penggunaan media digital pada saat pembelajaran, diharapkan dapat diperoleh inspirasi yang lebih yang lebih jelas mengenai efektivitas penggunaan media digital tersebut dalam mendukung pemahaman konsep matematika. Ada pun manfaat lain yang dapat diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Dapat menambah pengetahuan, pengalaman, wawasan dan memberi informasi mengenai persepsi pembelajaran yang dilakukan menggunakan media digital.
2. Dapat dijadikan evaluasi untuk pembelajaran selanjutnya.
3. Bagi Sekolah, dapat menjadi salah satu masukan bagi yang bersangkutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.
4. Bagi Guru, dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk membuat metode pembelajaran yang lebih menarik dan variatif dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, dapat menciptakan lingkungan belajar

yang lebih kondusif dan tertata dalam meningkatkan kinerja guru dalam proses mengajar.

5. Bagi Peserta Didik, dapat menambah atau mengoptimalkan motivasi belajar menjadi lebih semangat dan tertantang, menambah keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran, serta menambah rasa tanggung jawab dan kerjasama antar peserta didik.
6. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan serta pengalaman atau keilmuan dalam mengembangkan metode pembelajaran.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, terutama bagi tenaga pengajar atau guru, sekolah, dan peneliti lain yang tertarik dalam bidang inovasi pembelajaran berbasis digital.

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan inspirasi mengenai bagaimana siswa merespons penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika bagi guru, sehingga dapat dijadikan bahan evaluasi dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik untuk peserta didik. Jika siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media digital, guru dapat lebih termotivasi untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran mereka.

Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengambilan kebijakan terkait pengembangan media digital dalam pembelajaran. Hasil

penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan apa benar menggunakan media digital benar memberikan manfaat yang positif untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran matematika di MIN 4 Kebumen.

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam penelitian lanjutan mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut yang mengeksplorasi strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih spesifik dan inovatif.

Dengan cara memahami persepsi siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi kepada pihak-pihak terkait mengenai bagaimana pemanfaatan penggunaan media digital dapat dioptimalkan dalam pembelajaran matematika yang lebih efektif, menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.