

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan media pembelajaran terus berkembang demi kemajuan pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, maupun mengendalikan diri, berkepribadian, cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>1</sup> Pendidikan nasional memiliki delapan standar nasional pendidikan (SNP), yang mencakup standar kompetensi kelulusan, standar isi, standar proses, standar pendidikan dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan pendidikan, serta standar penilaian pendidikan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1. <https://www.regulasip.id/book/1393/read>

<sup>2</sup> Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, <https://peraturan.bpk.go.id/Details/5364/pp-no-32-tahun-2013>

Sebagai bagian dari standar pendidikan, penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan akan banyak berhubungan dengan guru kelas. Pada umumnya, guru akan memanfaatkan media dalam proses belajar mengajar. Akan tetapi, sebenarnya banyak media yang dapat dimanfaatkan guru untuk mensukseskan proses pembelajaran peserta didik agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan maksimal.

Pembelajaran matematika di madrasah ibtidaiyah diharapkan mampu menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan kurikulum yang sedang berjalan. Namun, pada kenyataannya masih banyak kendala yang ditemui sampai saat ini. Peserta didik dalam belajar matematika mengalami kesulitan.<sup>3</sup> Mata pelajaran matematika masih dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian peserta didik. Pada umumnya, dalam proses mengajar guru cenderung mengajarkan dengan cara konvensional, belum banyak memanfaatkan media dalam pembelajarannya. Pembelajaran matematika yang dilakukan hanya mengharapkan agar materi pada mata pelajaran matematika yang ada cepat selesai, tetapi pemahaman peserta didik terhadap materi pada pelajaran yang disampaikan masih kurang diperhatikan.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Maryanto dan Siti Fatimah, “Mengatasi Siswa Sekolah Dasar yang Kesulitan dalam Mengerjakan Soal Matematika dengan Pendekatan Segitiga Restitusi,” *Jurnal Pendidikan MIPA dan Aplikasinya* 3, no.3, (2023): 158-164, DOI : <https://ejurnal.baleliterasi.org/index.php/lambda/index>

<sup>4</sup> Meinita Yesi Anggraeni dan Y. Widarwanto, “Pengembangan Game Bubble Match sebagai Media Pembelajaran dalam Bentuk Pengurangan Berulang untuk Siswa Kelas 2”, *Profesi Pendidikan Dasar* 8, no. 2, (2021), 76, DOI : <https://journals.ums.ac.id/ppd/article/view/3975>.

Media pembelajaran akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dengan melalui media yang tepat, maka tujuan pembelajaran yang diharapkan juga akan mudah tercapai. Media pembelajaran matematika ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga akan mendorong terjadinya proses pembelajaran matematika yang akan memotivasi peserta didik. Perlunya solusi yang dapat memotivasi semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika, salah satunya yaitu dengan adanya media pembelajaran matematika yang menarik, menyenangkan, praktis, serta mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Dipanegara Ranterejo Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen, banyak guru yang belum menggunakan media dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran sehingga kurang memotivasi peserta didik untuk semangat belajar.<sup>5</sup> Sebagian besar guru di MI Dipanegara Ranterejo masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, serta penugasan. Sementara media pembelajaran yang digunakan terbatas, hanya menggunakan media seadanya seperti papan tulis dan bahkan banyak yang belum menggunakan media.

---

<sup>5</sup> Observasi Awal Pembelajaran Matematika Kelas 5 di MI Dipanegara Ranterejo , Senin 17 Februari 2025

Diketahui bahwa metode pembelajaran dengan model ceramah sendiri merupakan metode yang sangat umum digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas 5 di MI Dipanegara Ranterejo. Media pembelajaran lain seperti media pembelajaran yang berbentuk papan Roda Pintar Bangun Datar (ROPIN BADAR) belum pernah diselenggarakan di kelas 5 MI Dipanegara Ranterejo. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran roda pintar matematika dengan tujuan untuk memudahkan serta menumbuhkan semangat belajar peserta didik dalam memahami mata pelajaran matematika khususnya materi bangun datar.

Berdasarkan hasil observasi awal, dari uraian diatas penting untuk dilakukan penelitian yang berkaitan dengan bagaimana mencari solusi atau upaya untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran, yaitu melalui media pembelajaran baru yang diharapkan mampu mendukung proses belajar matematika pada peserta didik kelas 5 di MI Dipanegara Ranterejo.<sup>6</sup> Penelitian ini akan mengangkat topik tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Ropin Badar Pada Pembelajaran Matematika Kelas 5 di MI Dipanegara Ranterejo”.

Media pembelajaran matematika Ropin Badar merupakan media pembelajaran untuk materi bangun datar yang berbentuk papan permainan

---

<sup>6</sup> Ibid.

roda berputar seperti spinwheel dalam bentuk benda konkret yang diharapkan mampu menarik peserta didik agar tidak bosan dan takut lagi dengan pelajaran matematika serta mempermudah dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik, sehingga akan tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan lebih hidup. Media pembelajaran ini berbentuk benda konkret tiga dimensi yang dapat digunakan oleh peserta didik pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Pada media tersebut terdapat beberapa gambar bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat, layang-layang dan jajargenjang), rumus luas dan kelilingnya, jumlah sisi, sudut dan titik sudut. Media ini didesain dengan semenarik mungkin agar dapat menciptakan rasa ketertarikan, semangat belajar, serta membantu mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan soal tentang bangun datar.

Dengan melihat kondisi peserta didik MI Dipanegara Ranterejo pada pra penelitian ternyata peserta didik, guru serta prasarana ternyata ada potensi yang mendukung untuk melakukan pengembangan media.<sup>7</sup> Selain adanya peluang dan kebutuhan untuk mengembangkan media di tempat tersebut, dari pihak madrasah juga mendukung penuh penelitian ini, karena sangat membantu pemahaman dan penyampaian materi saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media Ropin

---

<sup>7</sup> Ibid.

Badar di MI Dipanegara Ranterejo untuk mengetahui kelayakan, kevalidan serta respon dari peserta didik dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan media.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Pendekatan yang digunakan adalah model ADDIE, yaitu terdiri dari lima langkah : *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluation).

## **B. Pembatasan Masalah**

Batasan masalah akan dilakukan dengan penjelasan sebagai berikut. Pengembangan media pembelajaran Ropin Badar (Roda Pintar Bangun Datar) digunakan untuk fokus pada pengembangan media pembelajaran Ropin Badar, mengetahui kelayakan dari media, serta respon peserta didik terhadap media. Media pembelajaran ini dipraktikkan untuk memotivasi peserta didik pada proses pembelajaran bangun datar yang mana di MI Dipanegara masih menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran.

## **C. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut, maka terdapat beberapa rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran Ropin Badar pada pembelajaran matematika kelas 5 di MI Dipanegara Ranterejo?
2. Bagaimana tingkat kelayakan dari media Ropin Badar pada pembelajaran matematika kelas 5 di MI Dipanegara Ranterejo?
3. Bagaimana respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran Ropin Badar pada pembelajaran matematika di MI Dipanegara Ranterejo?

#### **D. Penegasan Istilah**

Dalam penelitian pengembangan ini, terdapat beberapa istilah yang perlu adanya penegasan agar tidak menimbulkan kesalahpahaman arti dalam memahami konsep yang digunakan. Istilah-istilah tersebut seperti : penelitian pengembangan (R&D), model pengembangan ADDIE, media pembelajaran, roda pintar dan bangun datar.

1. Penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau dapat dilakukan dengan meningkatkan atau memperbaiki sebuah produk yang sudah ada agar produk tersebut lebih efektif dan lebih sempurna.<sup>8</sup>
- Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat karena praktis digunakan dalam penelitian pendidikan. Dalam penelitian

---

<sup>8</sup> Marinu Wawuru, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2, (2024): 1224 - 1225. DOI : <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/download/2141/1264/11638>.

pengembangan tidak hanya berfokus pada penciptaan atau desain produk saja, akan tetapi juga pada pengujian dan evaluasi produk tersebut sebelum diterapkan dalam skala yang lebih luas. Pada penelitian ini metode pengembangan (*Research and Development /R&D*) digunakan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran Roda Pintar Bangun Datar pada pembelajaran matematika kelas 5 di MI Dipanegara Ranterejo.

2. Model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan yang terdiri dari lima tahap utama yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Model penelitian ini sering digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran karena sifatnya yang sistematis dan fleksibel.<sup>9</sup> Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi masalah dan kebutuhan peserta didik. Pada tahap desain berfokus pada perencanaan dari media roda pintar. Selanjutnya tahap *development* atau pengembangan, media dibuat dan kemudian divalidasi para ahli. Kemudian dalam tahap implementasi akan dilakukan dengan menguji cobakan media pembelajaran kepada peserta didik. Tahap terakhir yaitu evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas dari media pembelajaran yang telah dibuat serta melakukan revisi jika diperlukan.
3. Media pembelajaran mencakup segala bentuk alat, bahan atau teknologi yang digunakan dalam mendukung proses belajar mengajar agar lebih

---

<sup>9</sup> Khoirul Anafi, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D", *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 9, no. 4 (2021): 434,

efektif dan menarik. Menurut Heinich dkk, (2020), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, memperjelas materi yang sulit dimengerti serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbentuk benda konkret yang memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami konsep bangun datar. Dengan adanya pengembangan media, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, karena media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses mengajar. Selain itu, media juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, kemandirian belajar dan juga menjadikan suasana kelas menjadi lebih hidup.<sup>10</sup>

4. Roda pintar ialah media pembelajaran interaktif yang dibuat untuk membantu peserta didik dalam memahami materi tentang bangun datar yang belum dipahami. Media ini berbentuk seperti roda berputar yang menampilkan berbagai informasi berkaitan dengan bangun datar seperti bentuk, nama, rumus, sisi, sudut, titik sudut dan informasi lain dalam bangun datar. Dalam menggunakan media pembelajaran ini, peserta didik dapat belajar dengan cara lebih menyenangkan, mudah dipahami, menarik dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup karena peserta didik aktif bertanya dan menjawab.

---

<sup>10</sup> Rahmi Mudia Alti, dkk., *Media Pembelajaran*, Get Press (2022). Doi : <https://share.google/dJ155OJriWjt8ZFOs>

5. Bangun datar merupakan salah satu materi pada mata pelajaran matematika yang dipelajari dari mulai kelas 1 sekolah dasar (SD) atau madrasah ibtidaiyah (MI). Bangun datar adalah bangun dua dimensi dan hanya memiliki luas dan keliling saja tidak memiliki volume. Beberapa jenis bangun datar yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar adalah bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, dan trapesium. Pemahaman materi bangun datar penting dan menjadi dasar bagi peserta didik dalam mempelajari konsep geometri.

Dengan adanya penegasan istilah ini, maka diharapkan tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami konsep yang telah digunakan dalam penelitian. Setiap istilah mempunyai peran penting dalam mendukung keberhasilan penelitian pengembangan ini, terutama dalam pengembangan media pembelajaran Roda Pinter Bangun Datar pada pembelajaran matematika kelas 5 di MI Dipanegara Ranterejo.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan penelitian dan pengembangan terhadap masalah yang ada, maka dapat diuraikan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendesain media pembelajaran Ropin Badar pada pembelajaran matematika kelas 5 di MI Dipanegara Ranterejo.
2. Mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran Ropin Badar pada pembelajaran matematika kelas 5 di MI Dipanegara Ranterejo.

3. Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan dari media pembelajaran Ropin Badar pada pembelajaran matematika di Mi Dipanegara Ranterejo.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Manfaat Teoritis :

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.
2. Hasil penelitian memperkaya kajian teori penelitian model pengembangan ADDIE yang diterapkan secara sistematis dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
3. Hasil penelitian dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik madrasah ibtidaiyah (MI).
4. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi contoh konkret dari ide penerapan media pembelajaran terhadap peserta didik belajar aktif melalui pengalaman langsung.

### Manfaat Praktis :

#### 1. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini, dapat digunakan dalam menambah wawasan ilmu atau pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran pada penelitian pengembangan serta mengetahui cara membuat media yang efektif dan layak untuk digunakan serta dapat menarik minat belajar peserta didik saat proses pembelajaran.

#### 2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi serta menjadi acuan guru dalam menambah pengetahuan terhadap pembelajaran matematika materi bangun datar.

#### 3. Bagi Peserta Didik

Melalui penelitian pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat digunakan untuk memotivasi dan menumbuhkan rasa semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini juga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, tidak menakutkan, interaktif, dan menantang.

#### 4. Bagi Sekolah/ Madrasah

Dari hasil penelitian ini, dapat digunakan sebagai acuan terhadap pemanfaatan media pembelajaran matematika yang layak, valid, efektif dalam memotivasi semangat belajar peserta didik khususnya pada materi bangun datar serta menjadi sarana edukatif yang murah dan juga kreatif.