

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran daring sangat populer sebagai metode pembelajaran selama masa pandemi covid-19. Menurut Syarifudin (2020 : 32) pembelajaran daring merupakan metode pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan jaringan internet. Pembelajaran daring menjadi pilihan utama karena implementasinya yang sangat mendukung situasi dan kondisi saat masa pandemi untuk tidak bertemu secara langsung.

Seiring berjalannya waktu, Indonesia mulai memasuki masa *new normal* yaitu masa dimana keberadaan covid-19 sudah menjadi bagian dari kehidupan yang dapat ditoleransi manusia. Pemerintah mengeluarkan kebijakan baru yang membuat gaya hidup masyarakat juga ikut berubah, salah satunya pada kegiatan sekolah. Pembelajaran daring yang awalnya menjadi pilihan utama dalam metode belajar di sekolah telah berubah menjadi pilihan alternatif. Kini metode belajar di sekolah pada masa *new normal* menggunakan dua metode gabungan yaitu pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka terbatas.

Implementasi pembelajaran tatap muka terbatas pada masa *new normal* ini disesuaikan dengan surat edaran SKB Empat Menteri yang harus diperhatikan sekolah. Nissa & Haryanto (2021 : 405) juga mengatakan kegiatan tatap muka saat ini tentunya sangat berbeda dengan kegiatan tatap muka seperti biasanya karena harus dilaksanakan sesuai aturan dan arahan dari pemerintah. Salah satu peraturan yang dianjurkan pemerintah adalah melakukan *rolling* yaitu membagi

dua kelompok belajar dengan masing-masing komposisi hanya 50% dari jumlah total peserta didik yang boleh berada di kelas. Sedangkan 50% nya lagi melaksanakan pembelajaran secara daring dengan menggunakan *platform* yang tersedia.

Peraturan pemerintah lainnya yaitu pembatasan alokasi waktu proses pembelajaran secara tatap muka. Jam pembelajaran disekolah kini hanya sekitar dua sampai tiga jam saja. Disebabkan jam pembelajaran yang singkat, peserta didik menjadi kurang mendalami materi yang diajarkan. Pembelajaran menjadi terkesan terburu-buru sedangkan materi yang akan disampaikan oleh guru ternyata cukup banyak. Apalagi ketika peserta didik harus dihadapkan dengan persoalan matematika yang dinilai cukup sulit bagi mereka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sholihah & Afriansyah (2017) kebanyakan peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menerapkan rumus dan memahami teorema, serta masalah utama peserta didik yaitu merasa kesulitan dalam memahami permasalahan soal matematika. Hal ini yang mengakibatkan peserta didik tidak mampu untuk memahami materi dengan baik, sehingga menjadi masalah terhadap menurunnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika.

Tujuan pembelajaran matematika dalam Permendiknas nomor 22 tahun 2006 yaitu salah satunya agar peserta didik mempunyai pemahaman dalam konsep matematika dalam menjelaskan keterkaitan antara konsep yang satu dengan yang lain, serta dapat mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam memecahkan masalah (Nadhifah & Afriansyah, 2016).

Menurut Susanto dalam Kartika (2018 : 778) peserta didik memiliki kemampuan dalam memahami konsep jika dapat merumuskan langkah-langkah dalam menyelesaikan suatu permasalahan, menerapkan perhitungan sederhana, menggunakan simbol matematika dalam menerangkan konsep dan dapat mengubah suatu bentuk ke bentuk yang lain dalam pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan pemahaman konsep merupakan tahapan yang paling mendasar dan harus dicapai oleh peserta didik agar lebih mudah untuk melanjutkan tingkat pemahaman matematika ke tahap selanjutnya.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada kegiatan PLP di SMPN 7 Tanjungpinang, peneliti menemukan masih banyak peserta didik mengalami kesulitan belajar matematika. Salah satu materi yang sulit dipahami oleh peserta didik ialah materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP. Pada hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap pendidik didapatkan bukti hasil Penilaian Harian (PH) pada materi bangun ruang sisi datar yaitu sebanyak 60% peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM. Pendidik mengatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan materi bangun ruang sisi datar berbentuk soal cerita seperti mengidentifikasi data yang diketahui dan data yang ditanyakan pada soal serta mengaitkan suatu konsep yang ada untuk menjawab soal. Oleh sebab itu, peserta didik menjadi sulit menginterpretasikan soal yang diberikan sehingga mereka bingung untuk menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menyelesaikan soal tersebut. Sejalan dengan hasil temuan Chintia dkk (2021 : 583) bahwa peserta didik kurang memahami pertanyaan dan menjawab soal yang berkaitan dengan

permasalahan karena peserta didik terbiasa menyelesaikan soal yang rutin terdapat pada contoh dengan penyajian gambar.

Kesalahpahaman konsep pada peserta didik dapat disebabkan oleh dua faktor yaitu peserta didik dan pendidik. Faktor peserta didik di sekolah SMPN 7 Tanjungpinang yaitu sikap peserta didik yang kurang baik seperti tidak memperhatikan pendidik dalam menyampaikan materi dan akhirnya mereka tidak mengerti bagaimana konsepnya. Selain itu, peserta didik kurang aktif dan lebih banyak diam selama pembelajaran berlangsung. Hal ini bisa diakibatkan peserta didik malu bertanya atau merasa bosan dengan penyampaian materi oleh pendidik sehingga peserta didik malas untuk bersuara. Kemudian peserta didik hanya menghafal rumus atau konsepnya saja dan tidak memahami bagaimana alur dari konsep tersebut. Hal ini mengakibatkan peserta didik tidak menggunakan konsep secara benar dan mendalam jika mengalami pemecahan masalah pada situasi yang berbeda.

Sedangkan faktor pendidik di sekolah tersebut yaitu masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah dalam menyampaikan materi. Pendidik hanya menekankan peserta didik untuk menghafal rumus-rumus tanpa mengetahui asal rumus tersebut, sehingga peserta didik cenderung mengesampingkan konsep dasarnya. Selain itu, selama masa *new normal* pembelajaran yang dilakukan secara daring hanya sekedar pemberian tugas seperti latihan soal yang akan diulang kembali pada pertemuan berikutnya. Pendidik jarang melakukan diskusi melalui *zoom meeting* dikarenakan keluhan peserta didik dalam masalah kuota internet dan jaringan. Penyebab lainnya juga

dikarenakan kurangnya variasi pendidik dalam memilih media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.

Permasalahan lain juga muncul karena belum optimalnya penggunaan teknologi serta terbatasnya alat peraga di sekolah. Pendidik hanya menggunakan media papan tulis untuk menggambarkan bangun ruang yang akan dipelajari. Maka dapat dikatakan bahwa pendidik kurang bervariasi dalam memilih media pembelajaran. Padahal penggunaan teknologi sudah dianjurkan seiring perkembangan zaman dan lebih menunjang proses pembelajaran (Siregar,2020). Namun pendidik masih belum memanfaatkan teknologi secara maksimal. Sedangkan peserta didik pada saat ini menginginkan sesuatu yang baru pada proses pembelajaran agar tidak merasa bosan. Sejalan dengan hasil temuan penelitian Mulyana (2022 : 460) pendidik yang hanya menggambarkan bangun ruang sisi datar pada media papan tulis saja membuat peserta didik sukar memahami bagaimana konsep bangunannya. Selain itu, pendidik juga membutuhkan waktu yang banyak untuk menjelaskan materi dan media yang digunakan tidak dapat dijadikan sumber belajar mandiri bagi peserta didik.

Maka solusi yang dapat ditawarkan atas permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan teknologi yang lebih mendukung lagi sehingga dapat menciptakan kemandirian belajar peserta didik. Untuk merealisasikannya juga membutuhkan adanya kreativitas pendidik dalam penggunaan teknologi. Pada masa *new normal* ini peserta didik sangat membutuhkan suatu media ajar yang dapat mereka pelajari dimanapun dan kapanpun. Menurut Saputra dan Febrianto (2019) dalam Effendi dkk (2021) kemajuan teknologi dapat dijadikan solusi serta

manfaat untuk berinovasi dalam pembelajaran, khususnya untuk pembuatan dan pengembangan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Maka pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi masa kini sangat berpengaruh sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya keterkaitan antara media pembelajaran dan teknologi sama-sama memiliki daya tarik.

Dalam hal ini peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran berbasis multimedia artinya pembelajaran menggunakan perangkat multimedia sebagai sarana utamanya. Teknologi multimedia mempunyai keunggulan dibandingkan media alat peraga seperti kerangka bangun ruang. Hal ini disebabkan karena multimedia menggabungkan sepenuhnya teknologi berupa sistem video dan audio untuk meningkatkan interaksi antara pengguna dan multimedia. Menurut Sutopo (2003) dalam Nugraha & Muhtadi (2015 : 19) dalam mengembangkan program multimedia yang baik untuk kegiatan pembelajaran diperlukan beberapa unsur meliputi teks, grafik, animasi, audio dan *link*.

Pembelajaran matematika yang dibantu dengan multimedia dapat dikombinasikan dengan beberapa hal. Salah satunya adalah dengan mengaitkan matematika dengan budaya karena budaya merupakan suatu bentuk nyata yang juga sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari ternyata banyak melibatkan permasalahan yang mengandung unsur matematika sehingga terdapat keterkaitan diantara keduanya. Hal ini dapat menjadi alternatif pendidik untuk membantu peserta didik mendalami suatu materi matematika yang

memiliki konsep abstrak. Sejalan dengan pendapat Maimunah dkk (2019) dalam Nursidah dkk (2021 : 1485) pendidik dapat meggunakan nuansa budaya dalam pembelajaran guna untuk memperkenalkan peserta didik pada alam dan budaya disekitarnya sebagai pendukung dalam proses pembelajaran yang terhubung secara langsung dengan kehidupan yang nyata.

Menurut Wulandari & Puspawati (2016 : 32) bahwa ide matematika diterapkan dalam konteks budaya yang mengacu pada konsep-konsep matematika dan prosedurnya dapat diperoleh dari luar sekolah. Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka multimedia yang diberikan nuansa budaya dapat dikatakan cocok untuk digunakan peserta didik dalam membantu mempelajari materi matematika, karena materi yang dipelajari tentu memiliki tingkat kesukaran yang berbeda. Hal ini menjadi inovasi baru dalam penyajian pembelajaran matematika agar tidak terlalu monoton. Sejalan dengan hasil penelitian Dameria dkk (2018) dalam Tasa (2019 : 23) peserta didik merasa senang terhadap pembelajaran matematika dan minat belajar peserta didik meningkat ketika menggunakan media pembelajaran berbasis konteks budaya.

Salah satu budaya yang saat ini dekat dengan peserta didik di Tanjungpinang adalah budaya melayu khas Kepulauan Riau. Budaya dapat dikatakan sebagai identitas atau simbol suatu kelompok masyarakat pada suatu daerah. Sebagai masyarakat yang tinggal di daerah Kepulauan Riau maka seharusnya kita terus menjaga eksistensi budaya daerah dan mengenal apa saja ragam budaya yang ada. Oleh karena itu, nuansa budaya melayu yang diberikan tidak hanya dapat dijadikan pengaitan konsep pembelajaran saja tetapi dapat



dijadikan pengetahuan baru sekaligus melestarikan budaya melayu agar remaja saat ini tidak lupa akan budayanya sendiri.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti melakukan sebuah penelitian pengembangan guna untuk memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar matematika pada materi bangun ruang sisi datar. Selain itu, peneliti memberikan nuansa budaya melayu Kepulauan Riau pada multimedia ini agar peserta didik lebih mudah memahami suatu konsep pada materi pembelajaran matematika serta wawasan peserta didik semakin luas tentang budaya melayu di provinsi yang mereka tempati dan juga menjadi inovasi dalam proses pembelajaran. Untuk itu peneliti melakukan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Nuansa Budaya Melayu Kepulauan Riau pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP”.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran dengan nuansa budaya melayu Kepulauan Riau pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP yang valid dan praktis?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan multimedia pembelajaran dengan nuansa budaya melayu Kepulauan Riau pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP yang valid dan praktis.



#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian pengembangan multimedia pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Pendidik

Melalui pengembangan multimedia ini bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, serta sebagai alternatif bahan ajar bagi para pendidik.

2. Bagi peserta didik

Diharapkan melalui pengembangan multimedia ini dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik dan mampu menarik minat belajar serta menambah wawasan peserta didik untuk semakin mengenal budaya melayu Kepulauan Riau.

3. Bagi peneliti lainnya

Diharapkan mampu menambah wawasan, kemampuan dan pengetahuan untuk meningkatkan ilmu yang dimiliki dalam merancang dan mengembangkan perangkat pembelajaran matematika dengan inovasi yang berbeda.

#### **E. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3*.
2. Format yang dikembangkan bertipe apk.
3. Terdapat menu kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, menu materi yang memuat bangun ruang sisi datar yang terdapat video pembelajaran, contoh soal, serta menu latihan soal dan profil pengembang.

4. Memuat materi bangun ruang sisi datar berupa kubus, balok, prisma dan limas.
5. Aplikasi multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses secara *offline* dan berbasis *android*.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini dikembangkan dengan beberapa asumsi yaitu:

1. *Smartphone* yang digunakan memiliki spesifikasi yang memadai.
2. Peserta didik mampu menginstal aplikasi pada ponsel *android*.

Dalam penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan yaitu:

1. Multimedia pembelajaran ini hanya dapat dijalankan pada *smartphone android*.
2. Belum bisa di unduh melalui *playstore* sehingga peserta didik hanya dapat menginstal aplikasi melalui *link download* yang dibagikan saja.
3. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan hanya memuat materi bangun ruang sisi datar.

#### **G. Definisi Istilah**

Untuk dapat memudahkan pemahaman setiap istilah yang ada pada rumusan judul penelitian ini, maka diperlukan batasan istilah sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang merancang, memproduksi dan menguji produk yang telah dihasilkan.
2. Multimedia adalah media yang menggabungkan beberapa unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, gambar, audio dan animasi yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan

menggunakan alat bantu seperti komputer atau laptop, *smartphone* yang dapat diakses dengan mudah baik secara *online* maupun *offline*.

3. *Articulate Story Line 3* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan beberapa media seperti teks, audio, gambar, dan animasi.
4. Bangun ruang sisi datar adalah bangun ruang yang memiliki sisi berbentuk bidang datar. Bangun ruang sisi datar yang dibahas dalam pengembangan multimedia ini meliputi kubus, balok, prisma dan limas.

