

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman yang semakin modern meningkatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan semakin terdepan, hal tersebut membuat segala sesuatu serba mudah dengan adanya teknologi yang semakin maju. Hal tersebut juga berlaku pada dunia pendidikan, dimana banyak siswa – siswa yang mulai dikenalkan dengan dunia teknologi, dikenalkan dengan berbagai macam jenis teknologi. Hal tersebut membantu anak untuk lebih mudah dalam belajar.

Dalam dunia Pendidikan, teknologi sangat berpengaruh guna membantu siswa dalam hal belajar dan meningkatkan prestasi. Teknologi dalam bidang pendidikan telah berubah secara signifikan dari waktu ke waktu, dan sekarang semuanya menggunakan teknologi untuk membantu semua tugas. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan di bidang pendidikan saat ini, teknologi digunakan sebagai alat pendukung. Kami sering menjumpai guru dan anak-anak yang menggunakan teknologi untuk pengajaran dan pembelajaran.(Maritsa et al., 2021)

Cara terbaik untuk menggabungkan sebuah teknologi dengan dunia Pendidikan adalah dengan tatap muka kemudian dibantu dengan teknologi informasi. Akan tetapi, IT tidak luput dari kekurangan, salah satunya adalah dapat memunculkan sifat individualisme. Serta penyalahgunaan alat bantu teknologi informasi.

Untuk mengaplikasikan teknologi dalam dunia Pendidikan, diperlukan alat atau system untuk membantu membantu anak – anak dalam hal belajar. Berbagai macam media belajar digunakan tenaga pendidik untuk mengajar kepada anak – anak. Materi pembelajaran dapat mencakup lebih dari sekadar kata dan gambar,

mereka juga dapat menyertakan grafik, animasi, video, dan audio, itulah sebabnya media jenis ini lebih sering disebut sebagai multimedia.(Husaini et al., 2014)

Menurut (Sandri et al., 2023) dalam penelitiannya yang berjudul Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IX. Menurut temuan wawancaranya dengan salah satu dosen yang hadir, minat belajar mahasiswa masih rendah. Hal ini terlihat dari cara siswa belajar, banyak dari mereka tidak mau berpartisipasi dalam diskusi kelas atau dalam pembuatan pekerjaan rumah. Hal ini terjadi sebagai akibat kurangnya minat siswa terhadap matematika.

Ilmu yang menganalisis bilangan, model, dan struktur teratur adalah matematika. Juga tercakup dalam matematika adalah definisi, teori, fakta, dan hubungan antara bentuk dan ruang. Studi bidang dan bentuk ruang berada di bawah payung geometri. perpindahan bidang atau ruang yang lebih tepat yang diminati oleh geometri transformasional.(Nur'aini et al., 2017)

Pada ilmu geometri akan mempelajari bentuk – bentuk bidang datar, bidang datar adalah bangunan dengan dua dimensi. Bangun datar dibatasi dengan garis lurus maupun garis lengkung. Bidang datar meliputi segitiga, segi empat, persegi panjang, jajargenjang, layang – layang, belah ketupat, lingkaran, segi lima, segi enam, dan trapesium. Bidang datar adalah bentuk – bentuk yang sering ditemui di sekitar kita pada keseharian kita.

Dalam belajar bidang datar, banyak media yang digunakan, salah satunya media pembelajaran menggunakan modul interaktif, modul interaktif adalah sebuah multimedia yang menggabungkan antara dua atau lebih media. Modul interaktif disini banyak digunakan untuk melihat hasil belajar siswa di sekolah.

Pada siswa sekolah dasar, mereka mulai mempelajari geometri dalam bentuk bidang datar. Pada dasarnya, kita mengenal geometri, karena kita sering menjumpainya disekitar kita. Mereka mulai mengenali bentuk – bentuk dan juga cara menghitung luas dan keliling. Namun, siswa SD masih tergolong anak – anak

namun pada tahap akhir, oleh sebab itu, mereka masih perlu arahan untuk dapat menentukan sebuah pilihan. karenanya, anak – anak perlu diperkenalkan dengan metode pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Sehingga, dapat membuat peningkatan terhadap kapasitas anak-anak untuk belajar dan prestasi mungkin bermanfaat bagi siswa.

Media pembelajaran bidang datar biasanya terbatas menggunakan papan tulis atau buku cetak, sehingga anak – anak terkadang sulit untuk memahami konsep dari bentuk bidang datar. Sehubungan dengan hal ini, diperlukan pendekatan lain untuk mengembangkan gagasan tentang bentuk datar. Pemahaman siswa tentang geometri akan dibuat sederhana melalui penggunaan sumber belajar dan strategi pengajaran yang efektif. Bentuk geometris, terutama bentuk datar, akan lebih mudah dipahami oleh siswa..(Wulandari et al., 2017)

Penulis menggunakan media pembelajaran dalam bentuk yang interaktif. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen yang dibantu dengan modul interaktif. Keunggulan dari modul interaktif ini adalah dapat Manfaatkan grafik dan animasi yang menarik untuk menyederhanakan konten, dapat menggunakan latihan untuk melatih keterampilan belajar, dapat menginspirasi siswa dengan berbagai bentuk apresiasi, dan dapat memberikan kebebasan kepada pengguna untuk memilih konten yang ingin dilihat.(Kusumawati et al., 2021)

Dengan metode tersebut, dapat melatih kemampuan siswa dalam menentukan titik koordniat bidang datar, melatih kemampuan siswa dalam manentukan luas dan keliling dari bentuk bidang datar yang diberikan. Untuk melakukan pembelajaran bidang datar pada siswa SD, penulis menggunakan e-modul interaktif dengan metode eksperimen. Module tersebut penulis gunakan, karena mengingat kelebihan – kelebihan yang telah dijelaskan sebelumnya.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Untuk mengetahui efektifitas dari e-modul interaktif pembelajaran bidang datar bagi siswa SD, penulis harus menganalisis dan meneliti seberapa efektif metode tersebut bagi siswa dalam hal belajar bidang datar. kemudian rumusan masalah yang terkumpul untuk skripsi ini adalah :

1. Bagaimana pemahaman belajar bidang datar disekolah?
2. Bagaimana cara lain untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran bidang datar?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan pemahaman siswa SD dalam pembelajaran bidang datar disekolah.
2. Membuat modul interaktif untuk mengajarkan bidang datar bagi siswa SD kelas V.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah

1. Siswa dapat menyukai matematika karena dibantu dalam belajar.
2. Siswa akan senang terhadap matematika dan dapat menyiapkan diri untuk pembelajaran selanjutnya.
3. Siswa lebih terampil dalam belajar.
4. Siswa akan lebih terbantu dalam memecahkan permasalahan soal bidang datar.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Penulisan sistematika dimaksudkan untuk membantu dalam mengkaji dan menginterpretasikan penelitian. Sistematika penulisan dibagi menjadi lima bab

dalam laporan penelitian ini, yang masing-masing dapat dikategorikan secara garis besar sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berfungsi sebagai pengantar, yang isinya sebagian besar memenuhi tujuan penelitian, yang meliputi latar belakang masalah, konseptualisasi, tujuan penelitian, manfaat, dan gaya penulisan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan keyakinan yang mendasari dialog menyeluruh dengan pemahaman pembelajaran bentuk-bentuk bidang datar, tujuan pembelajaran bidang datar, manfaat pembelajaran bidang datar, sifat pembelajaran bidang datar, bentuk-bentuk pembelajaran bidang datar, analisis dengan modul interaktif.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang pengembangan metodologi yang terdiri dari kerangka pemikiran, sumber data dan jenis data serta metode analisis data.

## BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menguraikan tentang gambaran umum sekolah seperti sejarah sekolah, struktur organisasi, dan data siswa juga sekolah, serta analisa data untuk menilai kemampuan siswa dalam pembelajaran bidang datar menggunakan bantuan teknologi.

## BAB V PENUTUP

Berisi rekomendasi untuk disampaikan kepada subjek penelitian atau untuk penelitian tambahan, serta temuan dari rangkaian pembahasan tesis berdasarkan analisis yang telah dilakukan