

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu ilmu yang dipelajari dalam satuan pendidikan. Baik tingkat dasar dan menengah mempelajari ilmu matematika. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Dalam pemahaman terhadap ilmu matematika itu sendiri harus melalui pembelajaran yang sesuai dan tepat agar tujuan dalam belajar dapat tercapai. Matematika memerlukan pemahaman konsep yang baik karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya. Belajar matematika sering menjadi momok menakutkan bagi banyak siswa, mereka berpendapat bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, anggapan tersebut menyebabkan siswa semakin kesulitan dalam memahami materi. Sehingga siswa tidak memiliki motivasi untuk bisa dan menyebabkan siswa mudah putus asa. Phonapichat (2014) “Maksud utama pembelajaran matematika adalah memungkinkan bisa membantu murid dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.”

Namun yang terjadi di lapangan yaitu SD Negeri Cengkong IV yang menjadi penyebab belajar matematika dianggap sulit adalah bahwa umumnya

matematika disajikan sebagai ilmu yang bersifat abstrak, karena matematika melibatkan hal-hal yang abstrak. Dan hal ini menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran matematika siswa di sekolah.

Pembelajaran matematika saat ini telah berubah dari pembelajaran tradisional (*transfer of knowledge*) yang berpusat kepada guru menjadi paradigma baru yaitu pembelajaran inovatif (*construction of knowledge*) yang mengedepankan siswa sebagai pusat dari kegiatan pembelajaran. Paradigma baru ini menghargai betul perbedaan individu, bahwa di dalam satu kelas pasti terdapat perbedaan kemampuan matematika yang beragam, sehingga mengupayakan terbentuknya *learning society* dalam kegiatan pembelajaran untuk terjaminnya keterlaksanaan prinsip *education for all*, yang menjamin bahwa pendidikan itu adalah hak setiap orang, bukan hanya anak yang dianggap pandai matematika saja. Terkait dengan kebermaknaan dalam belajar, melalui teori pembelajaran kontekstual, paradigma baru ini memfasilitasi siswa untuk mengaitkan konsep yang akan dipelajari dengan segala pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Matematika di Indonesia harus berubah dari matematika formal yang merupakan transfer pengetahuan dari guru ke siswa menjadi matematika sekolah yang memberikan kesempatan yang seluas-luasnya bagi siswa untuk membentuk pengetahuan mereka sendiri. Pembelajaran yang dirancang oleh guru hendaknya mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Kesuksesan pengembangan potensi pada siswa dapat mengantarkan kesuksesan pada pembelajaran matematika. Tentu saja, guru dituntut untuk dapat

menyelenggarakan kelas yang kondusif dan mendorong siswa berkembang dengan baik, dengan cara menggunakan metode-metode, pendekatan-pendekatan, atau model-model pembelajaran yang sesuai dengan paradigma pembelajaran matematika inovatif yang berkembang saat ini.

Pelajaran matematika bersifat abstrak dan algoritmatika sementara siswa usia SD tingkat perkembangan kecerdasannya masih sulit memahami abstrak sehingga dalam hal ini diperlukan inovasi guru dalam menerapkan pembelajaran efektif. Diantara inovasi yang dapat dilakukan guru dengan menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar. Media pembelajaran mempunyai beberapa peranan yaitu dapat mengkonkritkan hal yang bersifat abstrak dan membantu siswa menjelaskan materi pelajaran yang sulit dipahami secara verbal. Dengan menggunakan media, siswa akan lebih menarik perhatiannya dan tidak mudah bosan dalam belajar, serta menyenangkan apalagi jika media tersebut digunakan berupa media berhitung. Jelas bahwa dengan menggunakan media siswa akan lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah-masalah matematika.

Media Pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada proses pembelajaran. Penyajian media pembelajaran beraneka ragam, berupa grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Dalam media pembelajaran penggunaan media komputer berperan penting dalam menyalurkan, menyimpan dan memproses informasi, dimana proses belajar-mengajar menjadi komunikatif, efektif dan efisien.

Pemanfaatan media pembelajaran pada hakikatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Dengan bantuan media, siswa

diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar.

Jadi, Media pembelajaran merupakan segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, memiliki tujuan, dan terkendali.

Namun realitanya, dari hasil observasi peneliti dalam hal pemanfaatan media pembelajaran yang ada, masih begitu minim dan banyak ditemukannya beberapa tenaga pengajar yang bertahan pada cara lama. Yang pembelajaran tersebut dilakukan dengan metode melalui pendekatan yang terpusat pada dewan guru atau disebut konvensional atau lebih dikenal dengan metode ceramah. Terkhusus pada pembelajaran matematika, begitu sulit bagi siswa untuk dapat memahami dengan metode konvensional.

Aplikasi *Smojo.ai* adalah aplikasi berbasis *coding* yang dikelola oleh perusahaan Terra Weather Ltd yang berbasis di Singapura. *Smojo.ai* digunakan untuk membuat rancangan serta *coding* pada *chatbot*. *Chatbot* yang digunakan pada aplikasi *Smojo.ai* berupa chatbot interaktif yang bisa digunakan oleh editor sebagai alat promosi suatu usaha atau sebagai media pembelajaran untuk pelajar. *Chatbot* tersebut dapat dibuat berdasarkan kebutuhan sang pembuat atau *editor*. Dalam hal ini, guru bisa menggunakan aplikasi tersebut sebagai media

pembelajaran dengan memasukan materi yang spesifik kedalam *coding chatbot* agar bisa lebih interaktif digunakan oleh siswa/siswi nya.

Dengan adanya fasilitas aplikasi pembelajaran berupa *chatbot* dari aplikasi *Smojo.ai* sebagai salah satu media pembelajaran apalagi pembelajaran matematika bisa membantu proses pembelajaran siswa/siswi dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok khususnya dengan menggunakan chatbot dari aplikasi *Smojo.ai*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Aplikasi Smojo.ai Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas V SDN Cengkong IV ”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah penelitian dari beberapa faktor :

1. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi matematika.
2. Rendahnya tingkat minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.
3. Pemakaian aplikasi *chatbot* hanya untuk *chatting* hiburan semata.
4. Kegiatan belajar mengajar umumnya masih menggunakan metode lama atau metode konvensional.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada Penggunaan Aplikasi Smojo.ai Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas V SDN Cengkong IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran terhadap pembelajaran matematika pada materi bangun ruang kubus dan balok kelas V SDN Cengkong IV tahun pelajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *chatbot* pada aplikasi *Smojo.ai* pada pembelajaran matematika pada materi bangun ruang kubus dan balok kelas V SDN Cengkong IV tahun pelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pada penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan keilmuan dalam dunia pendidikan. Hasil penelitian ini juga

diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran berikutnya dan produk media ini kedepannya dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika serta dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk melaksanakan pembelajaran matematika dan mengembangkan pembelajaran matematika dengan menggunakan media dan sebagai masukan bagi guru tentang pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar, sehingga diharapkan dapat membangkitkan minat belajar siswa.

b. Bagi Peneliti

Untuk menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan dapat dijadikan acuan kepada peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar.

c. Bagi Siswa

Membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran matematika serta menambah pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika yang awalnya menganggap matematika sulit menjadi menyenangkan dengan diterapkannya media gambar dan animasi berjalan serta adanya

penerapan model pembelajaran dengan pemanfaatan E-learning yaitu chatbot diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.

d. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai masukan untuk perbaikan proses pembelajaran disekolah dan motivasi dalam menyediakan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan mutu sekolah.



