**STRATEGI INOVATIF DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EVA MATCH PUZZLE UNTUK PEMBUKTIAN RUMUS BANGUN DATAR**



**PROPOSAL PENELITIAN KUALITATIF**

**OLEH:**

**FIVI ALEDIA**

**(2205113063)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS RIAU**

**2024**

**BAB I**

# **PENDAHULUAN**

## **Latar Belakang Masalah**

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi menjadi semakin penting dalam dunia pendidikan, khususnya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu hal penting dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran interaktif telah menjadi inovasi yang berpotensi memperkuat pemahaman siswa, terutama dalam pembelajaran matematika seperti pembuktian rumus bangun datar.

Sebagian siswa di Sekolah Dasar sering mengalami kesulitan dalam belajar matematika karena mereka merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang menakutkan dan sulit dipahami. Pembelajaran matematika harus dapat mengubah pandangan ini, sehingga siswa tidak mudah menyerah sebelum benar-benar belajar. Seringkali, siswa lebih memilih untuk menghafal konsep-konsep dari buku atau dari guru tanpa benar-benar memahami makna di baliknya. Kesulitan dalam belajar adalah masalah umum yang sering muncul di berbagai kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat diartikan sebagai ketidakmampuan siswa untuk menyerap pelajaran yang diberikan di sekolah (Alia Fatimah & Jesi Alexander Alim, 2023).

Penggunaan teknologi dan media inovatif dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti rumus bangun datar dengan lebih baik dan lebih menarik (Wahyudi, 2020). Namun, banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan papan tulis, yang kurang interaktif dan membatasi eksplorasi siswa terhadap materi yang diajarkan (Putri & Arifin, 2021).

Media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Menurut Sudjana dan Rivai (2013), “Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat mempermudah pemahaman dan menarik perhatian siswa.” Dengan menggunakan media yang sesuai, seperti puzzle berbasis busa EVA, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka.

Busa EVA (ethylene vinyl acetate) adalah bahan yang potensial untuk dijadikan media pembelajaran interaktif. Bahan ini mudah ditemukan, fleksibel, dan bisa dipotong menjadi berbagai bentuk bangun datar, sehingga memudahkan siswa untuk melakukan pembuktian visual terhadap rumus matematika. Selain itu, penggunaan media fisik seperti busa EVA dapat membantu siswa dengan gaya belajar kinestetik, yang lebih suka belajar melalui gerakan dan sentuhan (Yusuf, 2022).

Berdasarkan penelitian Supriyadi (2023), penggunaan media berbasis manipulatif fisik seperti busa EVA dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mempelajari konsep geometri. Hal ini didukung oleh studi Hartono dan Sari (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga fisik dalam pembelajaran matematika dapat mengurangi kesulitan siswa dalam memahami rumus bangun datar.

Meskipun begitu, masih sedikit penelitian yang mengembangkan strategi inovatif untuk memanfaatkan busa EVA sebagai media interaktif dalam pembuktian rumus bangun datar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menguji strategi pembelajaran yang inovatif menggunakan busa EVA.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran interaktif yang efektif, khususnya dalam pembelajaran matematika. Dengan adanya media ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

## **Perumusan Masalah**

## Berdasarkan penjabaran dari latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

* 1. Bagaimana strategi inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis puzzle busa EVA dapat mendukung pembuktian rumus bangun datar?
  2. Seberapa efektifkah media pembelajaran interaktif berbasis puzzle busa EVA dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai rumus bangun datar?
  3. Apa saja tantangan yang muncul saat mengimplementasikan media pembelajaran berbasis puzzle busa EVA di dalam kelas?

## **Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

* 1. Merancang strategi inovatif untuk pembelajaran interaktif dalam membuktikan rumus bangun datar dengan menggunakan puzzle berbahan busa EVA.
  2. Menilai tingkat efektivitas penggunaan media interaktif berbasis puzzle busa EVA dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

3. Mengidentifikasi hambatan yang muncul selama penerapan media pembelajaran ini serta menawarkan solusi yang tepat.

1. **Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan serta bermanfaat bagi pembaca, baik dari segi teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Memperkaya wawasan dalam bidang pengembangan media pembelajaran matematika, khususnya terkait penggunaan media interaktif dengan alat bantu fisik seperti busa EVA.

1. Manfaat Praktis

Menyediakan alternatif bagi para guru untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif, sekaligus meningkatkan motivasi siswa dalam belajar melalui pendekatan kinestetik.

1. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi acuan dan referensi bagi penelitian lebih lanjut yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan bahan yang mudah diakses dan ramah lingkungan.

# **DAFTAR PUSTAKA**

Hartono, T. & Sari, D. (2021). Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri. Jurnal Pendidikan Matematika, 15(2), 98-109.

Fatimah, A., & Alim, J. A. (2023). Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar: Faktor dan Solusinya. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 45-52.

Putri, N., & Arifin, Z. (2021). Analisis Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar: Perspektif Guru dan Siswa. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 33-45.

Sudjana, N. & Rivai, A. (2013). Media Pembelajaran: Peranan Media dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Sinar Baru.

Supriyadi, A. (2023). Media Pembelajaran Manipulatif Fisik dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar. Jurnal Matematika dan Pembelajaran, 18(1), 12-24.

Wahyudi, R. (2020). Inovasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran Matematika di Era Digital. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(3), 200-213.

Yusuf, A. (2022). Strategi Pembelajaran untuk Gaya Belajar Kinestetik. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 9(2), 45-58.