

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah kegiatan atau proses dimana seseorang mengembangkan kualitas diri terhadap ilmu pengetahuan dan juga moral. Pendidikan berkewajiban untuk membentuk dan mempersiapkan generasi penerus bangsa yang siap dan memiliki kualitas dan mampu bersaing didunia kerja. Dalam UU. No. 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional pada pasal 3 disebutkan tentang tujuan Pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki ahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab. Dalam hal ini juga di jelaskan mengenai Pendidikan adalah sebuah usaha dasar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual dan keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat dan negara. Menurut UU SIDIKNAS No. 20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana. Menurut Prof. H. Mahmud Yunus dan Martinus Jan Langeveld, mengatakan Pendidikan adalah usaha yang dengan sengaja digunakan untuk mempengaruhi dan membantu siswa yang bertujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani, ahlak sehingga secara perlahan dapat mengantarkan anak-anak pada tujuan dan cita-citanya.

Penyelenggaraan Pendidikan di Sekolah Dasar sangat penting untuk di laksanakan dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) karena proses pembelajaran yang dilakukan sejak dini akan memberikan dampak yang positif bagi peserta didik dalam mengenal dan mengembangkan kemampuan akademik, dan kreatifitasnya. Pembelajaran merupakan sebuah kewajiban yang sangat penting untuk melahirkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang lebih baik. Pembelajaran juga dilakukan bertujuan untuk menciptakan komunikasi dan cara untuk bertukar pikiran antar guru dengan peserta didik yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan oleh guru.

Pembelajaran matematika sangatlah perlu diberikan kepada peserta didik sejak dini khususnya di sekolah dasar. Pada perkembangan jaman sekarang ini, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting diajarkan di sekolah dasar, ini bertujuan agar kepada peserta didik mampu berpikir kritis yang merupakan salah satu kemampuan 4C. Pelaksanaan pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang beragam mulai dari kelas rendah sampai kelas tinggi. Idealnya pembelajaran matematika guru harus menggunakan sebuah media agar dapat merangsang pikiran, perhatian dan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik hal tersebut juga akan mendorong proses belajar yang lebih baik yang memberikan penalaran dan membantu pemahaman peserta didik dalam mengimplementasikan pengetahuan matematika yang mereka miliki untuk menghadapi tantangan di masa depan. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Isok'atun & Amelia (dalam Suprianingsih 2020) ia menyampaikan bahwa matematika merupakan suatu

ilmu yang mempelajari angka-angka yang tidak akan pernah lepas dalam kehidupan sehari-hari mengenai bagaimana proses berfikir secara rasional dan masuk akal dalam memperoleh konsep. Sekolah Dasar pada dasarnya merupakan Lembaga Pendidikan yang berlangsung selama enam tahun bagi anak-anak yang berusia 6-12 tahun Suharjo (2006:1) masa ini sering disebut juga masa sekolah, yaitu masa matang untuk belajar disekolah. Pada masa ini anak-anak lebih mudah diarahakan, diberikan penugasan, dan cenderung mudah untuk belajar.

Menurut Marhani (2017) Dalam upaya mengikuti perkembangan jaman, melalui pelajaran matematika yang merupakan sebuah alat atau media untuk mengembangkan cara berfikir peserta didik secara logis yang dapat diaplikasikan di kehidupan sehari-hari. Matematika yang juga sebagai salah satu mata pelajaran yang diterapkan pada jenjang sekolah dasar memiliki peran yang besar dalam mengembangkan kemampuan peserta didik agar mampu berpikir secara kritis.hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan sekolah dasar, maka tujuan pembelajaran matematika dimaksudkan agar peserta didik tidak hanya terampil dalam matematika tetapi juga memberikan bekal pengetahuan dan penalaran dalam pengimplementasian matematika dalam kehidupan peserta didik sehari-hari serta siap menghadapi tantangan di masa depan. Rahmawati (2013) menyatakan bahwa matematika sebagai salah satu alat untuk mengembangkan cara berpikir, jadi sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Belakangan ini terdapat peristiwa yang membuat pernyataan-pernyataan di atas sulit dilaksanakan yaitu, pandemi covid-19. Pandemi menjadi menjadi awal dari perubahan paradigma belajar siswa, dari tatap muka berubah menjadi penggunaan media pembelajaran elektronik untuk menunjang siswa dalam menerima materi pelajaran. Penggunaan media elektronik dalam pembelajaran menyebabkan perubahan yang sangat besar bagi seluruh lapisan dan komponen masyarakat. Pendidikan di Indonesia mendapatkan dampak yang besar akibat pandemi covid-19. Salah satu tantangan yang ditemui saat penggunaan media elektronik dalam pembelajaran adalah bagaimana guru dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik terutama pada muatan matematika yang berisikan banyak symbol dan angka serta abstrak (Mustakim, 2020). Berdasarkan tantangan ini dapat dibayangkan bagaimana siswa kelas 1 sulit untuk mengikuti pembelajaran, karena siswa kelas 1 belum bisa berpikir secara abstrak dan belajar mandiri. Hal ini juga akan semakin parah saat siswa mengikuti pembelajaran matematika. Dari permasalahan tersebut dan mengingat pentingnya matematika, maka sangat penting dilakukan peningkatan dan pengembangan mutu pembelajaran khususnya dalam melaksanakan pembelajaran matematika.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan saat situasi pandemi ini adalah menciptakan pembelajaran yang interaktif, memfasilitasi siswa dalam belajar, dan melibatkan peran aktif siswa saat mengikuti pelajaran matematika serta memantapkan penguasaan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan satu diantaranya adalah menggunakan

multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif ini akan diterapkan di kelas 1 SD Negeri 3 Peguyangan pada materi pengurangan dan penjumlahan. Multimedia interaktif dipilih karena dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung untuk siswa, selain itu multimedia interaktif dipadukan dengan lingkungan siswa atau dibuat berbasis kontekstual. Berdasarkan hal tersebut maka siswa akan terlibat aktif dan tertarik mengikuti proses pembelajaran, disamping itu dengan multimedia interaktif berbasis kontekstual siswa akan lebih mudah memahami materi karena media tersebut mengambil materi yang sering dijumpai dan ada di lingkungan siswa. Disisi lain dengan multimedia interaktif siswa dapat dengan leluasa mendapat pengalaman langsung dalam memperoleh pengetahuan, karena siswa dapat mengotak-atik media secara langsung saat mengikuti proses pembelajaran. Menurut Adnyana (2017), multimedia sudah sering digunakan dalam bidang pendidikan, pendidikan menggunakan media dalam berbagai hal terutama saat melaksanakan pembelajaran. (1) komputer multimedia bisa menggabungkan animasi, video, audio, teks dan grafik secara bersamaan yang mempunyai kemampuan untuk berinteraksi sehingga proses pembelajaran dan pengajaran lebih menarik dan cepat dicerna oleh siswa; (2) sistem multimedia memungkinkan pihak pengajar untuk mempresentasikan dan memberikan materi kepada siswa dengan menarik sehingga mempermudah pembelajaran; (3) pendidikan juga bisa dilakukan di rumah; (4) berbagai institusi perguruan tinggi bisa melaksanakan program pendidikan jarak jauh.

Penggunaan platform daring yang kiranya dapat di manfaatkan oleh tenaga pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya pelajaran

matematika bagi siswa kelas I sekolah dasar tentunya akan menjadi salah satu tantangan bagi tenaga pendidik dan peserta didik itu sendiri. Masih minimnya pengetahuan siswa pada jenjang tersebut akan menjadi salah satu faktor yang dapat menghambat proses pembelajaran secara daring, bahkan peserta didik pada jenjang tersebut cenderung aktif dalam bidang non akademik dan akan merasa bosan atau enggan saat dihadapkan dengan pembelajaran yang tidak secara langsung. Anak-anak pada jenjang kelas I sekolah dasar masih cenderung menikmati pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang dibarengi dengan bermain, berkenaan dengan masalah tersebut akan teratasi dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis kontekstual, pernyataan ini didukung oleh pendapat Hakin (dalam Dewi, 2017) ia menyatakan bahwa dengan multimedia interaktif akan membuat siswa mudah untuk memahami materi yang sulit karena siswa terlibat langsung dalam penggunaan media. Selain dengan pembuatan multimedia interaktif yang berbasis pada kontekstual maka siswa akan lebih mudah lagi dalam memahami materi.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti menganggap perlu mengembangkan media pembelajaran dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bagi Siswa Kelas 1 SD N 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah uraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1.2.1 Tenaga pendidik dan peserta didik dituntut menguasai teknologi informasi pada masa pandemic covid-19.

1.2.2 Kurangnya minat belajar matematika peserta didik Sekolah Dasar.

1.2.3 Belum terdapat media yang tepat untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar matematika secara daring di SD N 3 Peguyangan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah dijelaskan, agar penelitian ini tidak terlalu luas maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada pengetahuan matematika terutama muatan penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I SD Negeri 3 Peguyangan tahun ajaran 2021/2022.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan matematika materi penjumlahan dan pengurangan bagi siswa kelas I SD N 3 Peguyangan?

1.4.2 Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan matematika materi penjumlahan dan pengurangan bagi siswa kelas I SD N 3 Peguyangan?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Selaras dengan rumusan masalah penelitian, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan matematika materi penjumlahan dan pengurangan bagi siswa kelas I SD N 3 Peguyangan.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan matematika materi penjumlahan dan pengurangan bagi siswa kelas I SD Negeri 3 Peguyangan.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat yang dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian yang dilakukan dapat memberikan informasi dan menjadi tolak ukur dan kontribusi dalam pengembangan multimedia interaktif khususnya bagi siswa Sekolah Dasar.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yaitu sebagai berikut:

#### **a. Bagi siswa**

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual siswa/peserta didik Sekolah Dasar lebih aktif serta dapat berkontribusi dalam pembelajaran matematika.

#### **b. Bagi Guru**

Pengembangan multimedia interaktif berbasis pembelajaran kongkrit sebagai salah satu sarana yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya bagi siswa kelas I Sekolah Dasar.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini memberikan pengetahuan dan wawasan untuk mengembangkan penelitian sejenis bagi peneliti lainnya agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1.7.1 Pengembangan multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual

dikembangkan berdasarkan mata pelajaran matematika kelas I sekolah dasar terutama materi penjumlahan dan pengurangan.

1.7.2 Multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual digunakan

sebagai saran siswa untuk belajar secara mandiri atau dengan pendampingan pada pembelajaran daring maupun luring.

1.7.3 Multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual berisikan video

penjelasan dan media yang dipilih merupakan benda-benda yang sering dijumpai siswa kelas I sekolah dasar.

1.7.4 Multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual berupa aplikasi

android yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi lain seperti *Power Point*, *Website 2 APK Builder* dan *iSpring Suite 9*.

1.7.5 Multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual dapat membuat

siswa paham dengan materi penjumlahan dan pengurangan melalui menu dan interaksi siswa dengan aplikasi.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran dimasa pandemi covid-19 mengarahkan lebih banyak pada sistem pembelajaran daring atau online. Maka mendorong guru harus terus

berinovasi dan berfikir kreatif dalam mencari penunjang pembelajaran serta guru dapat mengembangkan media pembelajaran terutama untuk mata pelajaran matematika. Hal itu disebabkan karena pembelajaran matematika dikelas rendah bersifat kompleks disisi lain peserta didik masih dalam fase oprasional kongkrit, berdasarkan hal itu juga guru harus mampu mengarahkan peserta didik agar memahami materi, maka sangat dianggap perlu guru mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran yang dilaksanakan.

Siswa kelas I dalam sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain dan memahami penjelasan melalui hal-hal nyata. Pembelajaran yang semula bermain dan belajar kini di kelas I proses pembelajaran menjadi belajar dan bermain. Sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran berupa hal yang nyata, mampu memberikan sesuatu yang menarik dan bervariasi namun sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Melihat bagaimana media memegang peranan penting dalam pembelajaran, maka pengembangan multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran matematika, dapat menciptakan kegiatan pembelajaran baik secara daring maupun luring yang mampu menjadikan siswa aktif serta mudah mengerti dan paham dalam pembelajaran matematika.

### **1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual dalam penelitian ini adalah:

### 1.9.1 Asumsi

Asumsi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada pengetahuan matematika kelas I didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual saat pelaksanaan menjadikan pembelajaran daring tetap terjadi interaksi antara guru dan siswa, sedangkan pembelajaran luring membuat siswa lebih mudah memahami materi.
- b. Multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual dapat membantu siswa kelas I dalam memahami pelajaran matematika dalam penjumlahan dan pengurangan.
- c. Multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena saat pembelajaran secara virtual dibantu dengan multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual berhitung sehingga menambah motivasi dan semangat belajar siswa.
- d. Multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual menjadi alternatif dalam pembelajaran.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut :

- a. Multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual ini dirancang untuk siswa di kelas I sekolah dasar.

- b. Materi Multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mengarah pada konsep pembelajaran penjumlahan dan pengurangan untuk kelas I.

### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1.10.1 Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Imam, 2016).
- 1.10.2 Pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektivan produk (Sugiyono, 2015).
- 1.10.3 Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan web/ Online (Bilfaqih dan Qomarudin, 2015).
- 1.10.4 Interaktif berasal dari kata interaksi dimana interaksi merupakan hubungan aksi dan reaksi yang sifatnya timbal balik antara satu dengan yang lainnya.
- 1.10.5 Media benda konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2012).
- 1.10.6 Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajarai (Muhsetyo, 2007).