BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan, di antaranya: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembang, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Di era yang serba digitalisasi seperti sekarang ini merupakan sebuah pertanda bahwa kehidupan manusia sangat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin melaju pesat dan tingkat pemanfaatan dari teknologi bagi kehidupan sehari-hari manusia sudah mendominasi dalam membantu segala aktivitas manusia sehingga dengan bantuan teknologi ini manusia sangat dimudahkan dalam melaksanakan aktivitasnya pada kehidupan sehari- hari. Perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Informasi yang mengalami kemajuan begitu pesat memicu adanya suatu tuntutan mengembangkan kreativitas dan inovasi manusia dalam setiap bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Pendidikan ialah sebagian usaha sadar serta terencana buat mewujudkan atmosfer belajar serta proses pendidikan yang dicoba orang- orang yang diserahi tanggung jawab yang pengaruhi

siswa supaya memiliki watak serta tabiat cocok dengan cita-cita pembelajaran (Oki dkk, 2017: 1). Pendidikan merupakan sesuatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya bisa membiasakan diri sebaik bisa jadi terhadap area serta dengan demikian hendak memunculkan pergantian dalam dirinya yang memungkinkannya buat berperan secara kokoh dalam kehidupan warga (Oemar Hamalik, 2001: 79). Pembelajaran ialah suatu upaya manusia dalam memperluas pengetahuan buat membentuk nilai, perilaku, serta perilaku cocok dengan tujuan pembelajaran, sehingga pembelajaran jadi bagian yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Peranan pembelajaran yang sangat besar dalam mewujudkan manusia yang utuh serta mandiri dan jadi berguna untuk area sekitarnya nanti. Peranan pembelajaran yang sangat berarti ini lah yang hendak mecetak generasi bangsa yang bermutu. Buat itu butuh upaya yang serius dari bermacam pihak, keterlibatan seluruh aspek- aspek berarti dalam pembelajaran hendak mempunyai pengaruh besar terhadap keberhasilan sesuatu pembelajaran.

Di masa pendidikan digital saat ini, guru harus mendorong siswa untuk lebih mahir menggunakan teknologi. Segala upaya dilakukan selama proses pembelajaran untuk menghubungkan kurikulum dengan teknologi. Memanfaatkan kemajuan teknologi, sarana, prasarana, dan media penyampaian konten harus dikembangkan semaksimal mungkin. Media pembelajaran seringkali menjadi salah satu cara pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan. Seperti yang dikatakan Miarso (2004), “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan

peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar." Perantara media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses transfer pengetahuan dari guru kepada siswa mengenai materi pembelajaran. Seiring berjalannya waktu, media pendidikan saat ini semakin berkembang

Seiring berjalannya waktu, pembelajaran telah berkembang dari lingkungan yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa berkat media pendidikan masa kini yang tidak lagi hanya menampilkan guru yang memberikan ceramah di depan siswa. Pusat Siswa adalah lingkungan belajar di mana siswa adalah penekanan utama. Oleh karena itu, siswa harus berpartisipasi aktif agar materi pembelajaran dapat tersampaikan. Selain itu, karena materi pembelajaran interaktif berbasis digital menggabungkan audio, visual, kuis, animasi, foto, dan video serta interaksi siswa dengan tujuan menjadi pengguna atau instruktur, pendidik harus aktif membuat materi semacam ini sekarang juga. Hal ini mengacu pada kemampuan untuk terlibat secara aktif dengan program atau konten yang dibahas di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dan pencatatan dokumen dengan salah satu guru mata pelajaran matematika dan sekaligus juga sebagai guru kelas IV di SD Negeri 2 Banjar Tegal Singaraja yaitu dengan Ibu Kadek Savitri, S.Pd. mengatakan bahwa: "Siswa kelas IV SD Negeri 2 Banjar Tegal masih mengalami kesulitan belajar materi matematika yaitu operasi hitung perkalian dan pembagian, disamping itu guru masih belum memkasimalkan penggunaan media pembelajaran yang sifatnya interaktif dan inovatif berbasis teknologi melainkan masih menggunakan media cetak yang membuat siswa merasa bosan karena monoton itu saja digunakan dalam pembelajaran maka dari

itu perlu juga dimaksimalkan dalam menggunakan media pembelajaran seperti penggunaan media *power point* interaktif, menggunakan *power point* itu pun juga sangat jarang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran materi matematika perhitungan sebaiknya akan lebih menarik jika dimaksimalkan menggunakan media berbasis teknologi, Penggunaan media papan tulis untuk pembelajaran materi matematika perkalian dan pembagian bilangan desimal dirasa masih kurang optimal, karena selain akan memakan banyak waktu, guru juga harus mampu membuatkan kuis operasi perkalian dan pembagian bilangan desimal ini dibuatkan hanya menggunakan media papan tulis pasti sangat memerlukan banyak waktu dalam penyampaian materi selain itu, apabila siswa masih ada yang belum mengerti konsep yang diajarkan guru, maka guru lah masih berperan penting harus menggambarkan atau menjelaskan berulang kali penjelasannya."

Berdasarkan observasi dan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar di kelas IV SD Negeri 2 Banjar Tegal Singaraja, guru masih belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dalam pembelajaran dikelas, akibatnya siswa masih belum bisa memahami materi dengan baik dan dapat mempengaruhi hasil belajar dan nilai siswa. Berikut daftar nilai Sumatif mata pelajaran matematika semester 1 siswa kelas IV SD Negeri 2 Banjar Tegal Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.

Tabel 1. 1
Daftar Nilai Sumatif Matematika Semester Ganjil T.A 2023/2024

Jumlah Siswa	Nilai
1	100
1	90

Jumlah Siswa	Nilai
1	85
3	80
2	75
11	67
19 Siswa	**Nilai Rata-rata = 73,5**

Berdasarkan pencatatan dokumen diatas yaitu data hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Banjar Tegal Singaraja, diketahui bahwa belum semua siswa mampu mencapai standar nilai yang maksimal, yang sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Bahwa di kelas IV SD Negeri 2 Banjar Tegal telah menerapkan kurikulum Merdeka sehingga sudah tidak menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagai standar nilai, melainkan sudah menjadi KKTP yaitu kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang dapat menggunakan dengan beberapa cara yaitu; (1) Menggunakan Deskripsi Kriteria, (2) Menggunakan Pendekatan Rubrik, dan (3) Menggunakan Skala atau Interval. Dapat kita ketahui pada tabel nilai sumatif matematika siswa kelas IV diatas adalah daftar nilai pengelompokkan dengan menggunakan rentang interval nilai masing-masing kategori pencapaian. Sehingga masalah ini penting diselidiki untuk menentukan ketercapaian pembelajaran matematika khususnya materi perkalian dan pembagian bilangan desimal.

Dampak dari kurangnya dalam memahami materi perkalian dan pembagian bilangan desimal dimana siswa belum memahami sepenuhnya materi tersebut karena dilihat dari cara menyampaikan materi pembelajaran di kelas, guru masih belum mengoptimalkan pengunaan media pembelajaran yang innovatif dan bersifat interaktif. Penggunaan media menjadi penghambat

pembelajaran. Oleh karena itu, kami menginginkan materi pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang mudah dimengerti, sesuai dengan kebutuhan siswa, dan mampu meningkatkan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Tanggung jawab pengorganisasian, pelaksanaan, dan penilaian proses pembelajaran berada pada guru. Pentingnya fungsi media pembelajaran dalam proses pendidikan tidak dapat dipisahkan darinya. Untuk menjamin keberhasilan kurikulum mandiri, guru harus mampu menciptakan materi pendidikan. Dengan berfokus pada keterampilan dan minat siswa, guru juga dapat memberi mereka ruang yang mereka butuhkan untuk mengembangkan imajinasi dan kemandirian. Guru hanyalah fasilitator di kelas; siswa harus lebih terlibat. Untuk memotivasi siswa agar belajar lebih aktif, efektif, dan efisien, guru harus mempunyai kebebasan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Berikut ini yang mendasari perlunya dilakukan penelitian pengembangan yang akan diberi judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Cooperative Learning Type STAD* pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 2 Banjar Tegal Tahun Pelajaran 2023/2024."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diajukan rumusan identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Siswa di kelas 4 SD Negeri 2 Banjar Tegal masih mengalami kesulitan perkalian dan pembagian bilangan desimal sehingga masih belum mahir dalam berhitung.
2. Media pembelajaran masih sederhana adanya dan sedikit tersedia serta masih digunakan secara bergantian.
3. Guru kesulitan dalam memberikan materi perkalian dan pembagian bilangan desimal terhadap siswa yang masih belum mahir berhitung di bangku kelas 4 SD.
4. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan sehingga siswa timbul rasa kebosanan karena menganggap materi yang disampaikan monoton.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat diajukan pembatasan masalah dalam penelitian pengembangan ini yaitu: "Media Pembelajaran *power point* interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan perkalian dan pembagian bilangan desimal bilangan desimal".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, dapat diajukan rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Berbasis *Cooperative Learning Type STAD* untuk meningkatkan kemampuan perkalian dan pembagian bilangan desimal siswa kelas 4 SD Negeri 2 Banjar Tegal Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana tingkat validitas Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Berbasis *Cooperative Learning Type STAD* untuk meningkatkan kemampuan perkalian dan pembagian bilangan desimal siswa kelas 4 SD Negeri 2 Banjar Tegal Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024?
3. Bagaimana efektivitas Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Berbasis *Cooperative Learning Type STAD* untuk meningkatkan kemampuan perkalian dan pembagian bilangan desimal siswa kelas 4 SD Negeri 2 Banjar Tegal Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat diajukan rumusan tujuan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan tentang rancang bangun media pembelajaran *power point* interaktif berbasis *cooperative learning type STAD* dalam meningkatkan kemampuan perkalian dan pembagian bilangan desimal siswa kelas 4 SD Negeri 2 Banjar Tegal Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran *power point* interaktif berbasis *cooperative learning type STAD* dalam meningkatkan

kemampuan perkalian dan pembagian bilangan desimal siswa kelas 4 SD Negeri 2 Banjar Tegal Tahun Pelajaran 2023/2024.

3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *power point* interaktif berbasis *cooperative learning type STAD* dalam meningkatkan kemampuan perkalian dan pembagian bilangan desimal siswa kelas 4 SD Negeri 2 Banjar Tegal Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka terdapat manfaat hasil pengembangan secara teoretis dan secara praktis dalam penelitian ini yaitu:

1. Secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan informasi terkini yang sangat bermanfaat bagi kemajuan ilmu pendidikan, khususnya bagi terciptanya sumber belajar *PowerPoint* interaktif yang dapat meningkatkan keterampilan perkalian dan pembagian desimal.

2. Secara praktis

1. Manfaat Bagi Guru

Meningkatkan kapasitas pendidik untuk membuat materi pembelajaran *PowerPoint* interaktif berdasarkan pembelajaran kooperatif *STAD*, yang jarang digunakan di kelas oleh pendidik. Hal ini juga memotivasi para pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang menarik, inventif, dan kreatif bagi siswanya.

2. Manfaat Bagi Sekolah

SD Negeri 2 Banjar Tegal Singaraja mampu memperluas pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif berbasis *cooperative learning type STAD* sehingga mampu bersaing dengan sekolah lain.

3. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Sebagai instrumen pembelajaran yang memfasilitasi pengembangan informasi dan keterampilan secara langsung sehingga kita dapat mengamati, mengalami, dan menilai metode pembelajaran yang diterapkan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini berupa media pembelajaran *power point* interaktif yang berbasis *cooperative learning type STAD* yaitu Powerpoint Interaktif. Dalam setiap pengembangan yang akan dilakukan, diarahkan pada model *cooperative learning type STAD*. Pengembangan media pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Hypertext, hypermedia, hyperlink, konten multimedia, dan sumber daya berbasis web semuanya termasuk dalam materi pembelajaran *power point* interaktif. dimana siswa secara aktif terlibat dengan media pembelajaran selain melihat dan mendengarnya. Siswa menggunakan materi pendidikan dengan cara langsung. Siswa dan media dapat saling berkomunikasi dua arah. Dalam media interaktif berbasis komputer, komputer (perangkat lunak) dan manusia sebagai penggunanya merupakan komponen komunikasi.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Produk ini berupa *power point* interaktif berbasis *cooperative learning type STAD* pada muatan pelajaran Matematika kelas IV Sekolah Dasar.
2. Penyajian materi dalam produk ini disajikan dalam satu kompetensi inti dan kompetensi dasar saja yaitu materi kelas 4 vol.2: Perkalian dan Pembagian.bilangan desimal.
3. Media pembelajaran *power point* interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *power point* dengan berbantuan dari beberapa aplikasi lainnya seperti Canva, *Microsoft word*, *Pinterest*, dan *power point*
4. Media pembelajaran *power point* interaktif mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian bilangan desimal bilangan desimal yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD yang barbasis *model cooperatif learning type STAD*. Media pembelajaran interaktif berisi berbagai permasalahan yang memungkinkan siswa untuk melakukan penyelidikan dan pemecahan masalah.
5. Media pembelajaran *power point* interaktif ini dapat dimanfaatkan oleh guru pada saat proses pembelajaran sebagai penuntun/mengarahkan siswa belajar sambil bermain dan bekerja sama dalam memecahkan masalah dikelompok serta saling menerima dan memberi pemahaman satu sama lain sehingga siswa mampu memahami suatu permasalahan yang disajikan dan menemukan solusi dari permasalahan tersebut.

6. Media pembelajaran *power point* interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan data dan mengolah data secara berkelompok.
7. Media pembelajaran *power point* interaktif memberikan kesempatan pada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.
8. Media pembalajaran *power point* interaktif berisi berbagai gambar- gambar yang menarik perhatian minat siswa yang disertai video dan kuis-kuis interaktif.
9. Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif selain berfungsi sebagai penarik perhatian siswa sebagai ilustrasi yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian bilangan desimal bilangan desimal.
10. Media pembelajaran *power point* interaktif yang disajikan ini menyerupai format multimedia interaktif yang di buat pada powerpoint interaktif sehingga diberikan kesempatan siswa dapat belajar tanpa bimbingan guru nya secara langsung atau bisa digunakan sebagai belajar mandiri.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran *power point* interaktif ini penting untuk dikembangkan supaya memudahkan siswa kelas IV untuk mampu memahami materi pelajaran Matematika dalam hal memahami perkalian dan pembagian bilangan desimal. Dilihat dari proses pembelajaran sekarang yang telah dilakukan merupakan pembelajaran yang dibantu oleh media berbantuan

teknologi yang sifatnya bervariasi, yang dimana jika media yang disediakan tidak sesuai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengatuhan yang semakin pesat ini tentu akan membuat siswa cepat merasa bosan, jenuh dan mudah lupa dalam memahami materi yang dipelajari dan diberikan oleh guru saat menjalaskan jika media yang digunakan hanya sebatas buku paket dari sekolah. Proses pembelajaran menggunakan bantuan media pembelajaran interaktif dapat memudahkan guru dalam mengembangkan kreativitas dalam menyampaikan materi ajar serta bisa membuat konten-konten materi yang beragam sehingga siswa akan termotivasi, semangat dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran *power point* interaktif ini diharapkan dapat membawa pengaruh besar dalam dunia pendidikan terutama dalam membantu mempermudahkan guru dalam memberikan materi pelajaran dikelas dan membantu siswa untuk bisa lebih termotivasi dan semangat mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Dalam media pembelajaran interaktif ini terdapat sajian atau kuis-kuis interaktif yang akan menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa selama proses pembelajaran sebagai cerminan nanti untuk menerapkan model pembelajaran *cooperative learning type STAD* dan akan diiringin musik dan akan dilengkapi dengan konten-konten yang menarik perhatian siswa agar pembelajaran lebih menyenangkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Penegmabangan

Penelitian ini didasarkan pada gagasan bahwa alat pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat distandarisasi melalui penilaian validitas dan kemanjuran. Tujuan uji validitas adalah untuk memastikan keabsahan bahan pembelajaran interaktif yang dihasilkan. Sementara itu, dilakukan uji kemanjuran untuk memastikan apakah media pembelajaran interaktif *power point* yang digunakan bermanfaat dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

1.10 Definisi Istilah

Istilah-istilah berikut ini penting untuk dipahami agar dapat memahami secara utuh penelitian pengembangan yang akan dilakukan:

1. Materi pembelajaran power point interaktif adalah kumpulan sumber daya yang digunakan dalam proses pendidikan untuk memenuhi tujuan pembelajaran melalui pemanfaatan multimedia yang menghubungkan teks, audio, gambar, dan video dalam rangka menunjang kegiatan kelas.
2. Model pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang menekankan kolaborasi kelompok antar siswa adalah model pembelajaran *cooperative type STAD*. Tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi pemahaman setiap peserta terhadap materi pelajaran untuk pada akhirnya meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran *power point* interaktif adalah separangkat alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang mengaitkan teks, suara,

gambar-gambar, dan video yang bertujuan memudahkan kegiatan proses pembelajaran di kelas.

3. Model pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang menekankan kolaborasi kelompok antar siswa adalah model pembelajaran *cooperative type STAD*. Tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi pemahaman setiap peserta terhadap materi pelajaran untuk pada akhirnya meningkatkan hasil belajar.
4. Validitas adalah gagasan bahwa suatu tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur untuk menunjukkan hubungan antara suatu pengukuran (diagnostik) dengan makna atau tujuan kriteria pembelajaran, atau gagasan bahwa suatu perilaku dalam data dianggap valid jika itu cocok dengan skenario dunia nyata.
5. Efektivitas didefinisikan sebagai sejauh mana suatu alat tepat dan akurat dalam penggunaannya sehubungan dengan tujuan yang dimaksudkan untuk menawarkan pengalaman belajar yang bermakna kepada setiap pengguna atau siswa. Ini juga mencakup kecepatan penguasaan pengetahuan dalam perkalian dan pembagian angka desimal, keakuratan penguasaan perilaku yang dipelajari, kecepatan penyelesaian tugas, tingkat transfer pembelajaran, dan sejauh mana pengetahuan dipertahankan.