

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi manusia. Pendidikan menjadi salah satu pendukung guna menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk kemajuan pembangunan bangsa dan negara. Adanya pendidikan tentu memiliki tujuan yang hendak dicapai. Tujuan dari pendidikan nasional yaitu mencerdaskan bangsa dan mengembangkan manusia menjadi pribadi yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta tanggung jawab pada sesama masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan akan selalu mengalami perubahan dan perkembangan guna mendapatkan kualitas pendidikan yang lebih baik. Perubahan dan perbaikan dalam pendidikan juga berdampak pada pelaksanaan pembelajaran yang terus berkembang untuk meningkatkan kemajuan pendidikan di Indonesia. Sehingga dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, penting untuk berinovasi meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia. Melalui pendidikan yang terus berkembang, pembelajaran yang baik akan membantu seseorang dalam mengembangkan potensi diri.

Pembelajaran merupakan proses interaktif untuk membelajarkan orang lain sehingga melalui proses pembelajaran akan terjadi perubahan dalam diri orang tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran, mengandung konsep interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan sumber belajar, serta siswa dengan lingkungan sekitar (Faizah, 2024). Pendidik berperan dalam menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga memberikan dampak positif bagi

hasil belajar siswa. Pembelajaran di sekolah dikembangkan melalui beberapa disiplin ilmu, salah satunya adalah Matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dijumpai dan mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran matematika akan selalu ditemukan pada setiap jenjang pendidikan, baik pada sekolah dasar maupun di perguruan tinggi. Matematika mengajarkan siswa untuk memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah. Sejalan dengan pernyataan tersebut, matematika yang lebih berfokus pada penggunaan rumus matematika dalam memecahkan masalah membuat siswa merasa bahwa persoalan matematika sulit untuk dipahami. Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian siswa menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang menakutkan karena sulit untuk menyelesaikannya. Apabila rasa tidak suka pada pelajaran matematika ini mulai muncul sejak dini, maka akan menjadi kesulitan bagi siswa untuk dapat memahami matematika pada jenjang selanjutnya. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat sehingga siswa mampu memahami konsep matematika dengan baik.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan dengan salah satu guru kelas IV SD Negeri 8 Dauh Puri, Ibu Geni Dona Tauran, S.H. pada hari Selasa tanggal 25 Juli 2023 dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa masih kesulitan untuk memahami konsep matematika. Dalam pemikiran siswa, pembelajaran matematika dianggap sulit sehingga terbentuk sikap siswa yang tidak tertarik dengan pembelajaran matematika. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika tergolong cukup rendah dan beberapa siswa masih kurang dari standar KKTP yaitu 70. Terdapat 48% siswa yang sudah mencapai KKTP, sedangkan 52% siswa belum mencapai KKTP. Salah satu materi yang

dianggap sulit oleh siswa adalah materi pecahan senilai karena materi tersebut menjadi salah satu materi yang menuntut siswa untuk berpikir secara abstrak. Kesulitan pemahaman konsep matematika juga disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga gagal untuk menarik minat siswa mempelajari matematika dan siswa kesulitan untuk memahami materi.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan penyampaian informasi serta mempertinggi daya serap siswa pada materi pembelajaran khususnya yang bersifat abstrak. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif akan berdampak pada peningkatan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran (Jadidah dkk., 2023). Dalam pembelajaran, siswa cenderung merasa bosan dan jenuh dengan alur pembelajaran yang monoton. Dengan bantuan media pembelajaran, proses penyampaian materi menjadi mengesankan dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran dapat memberikan daya tarik pada siswa sehingga perhatian siswa akan tetap terjaga dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan rasa keingintahuan dalam diri siswa meningkat, sehingga dapat mempengaruhi motivasi dan meningkatkan minat siswa. Seorang pendidik yang memilih media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi tingkat keberhasilan pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran (Zahwa, 2022). Media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan bervariasi seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk memafaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman dalam berinovasi pada kegiatan pembelajaran di kelas. Pemanfaatan teknologi akan membantu untuk

terciptanya kegiatan pembelajaran yang bervariasi, menarik, dan mampu memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga penyampaian materi akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Pada abad 21 ini, menciptakan pembelajaran yang inovatif harus mengoptimalkan teknologi dalam meningkatkan daya tarik dan memotivasi siswa pada kegiatan pembelajaran (Afriyanti, 2018). Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar khususnya sebagai media pembelajaran berupa multimedia interaktif diharapkan dapat membantu menarik minat dan motivasi siswa dalam kegiatan belajar yang lebih bervariasi.

Multimedia interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memudahkan penyampaian pesan pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang lebih efektif (Firdian dan Maulana, 2018). Multimedia interaktif dirancang untuk membantu siswa dalam memperjelas materi yang sulit dipahami, dimana media ini mendukung penjelasan guru mengenai materi pembelajaran dengan memberikan penguatan berupa gambar, audio, video, dan animasi yang menarik. Dengan demikian akan terciptanya motivasi dan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Menurut pendapat dari Ivers dan Barron (dalam Sudarma dkk., 2016) bahwa multimedia interaktif merupakan konten digital dari sebuah program komputer yang dapat membantu penyampaian materi pembelajaran dengan gabungan kombinasi dari gambar, teks, audio, video, dan animasi yang terpadu. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Diyana dkk., 2020) bahwa melalui gabungan kombinasi dari gambar, teks, audio, video, dan animasi akan tercipta multimedia interaktif yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Penggunaan multimedia interaktif hendaknya disesuaikan dengan pemilihan pendekatan yang tepat sehingga akan mendapatkan hasil yang maksimal dalam pemahaman suatu fakta dan konsep matematika yang baik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mendukung multimedia interaktif adalah pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang mengaitkan materi yang tengah dipelajari dengan keadaan dalam kehidupan nyata siswa (Hobri dkk., 2018). Artinya akan terbentuk kegiatan belajar yang membuat siswa diajak ke situasi dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga siswa terdorong untuk menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan nyata. Pendekatan ini membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena siswa lebih mudah menyerap materi yang disajikan dengan contoh yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan kontekstual menekankan siswa untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri sehingga di peroleh pengalaman serta pengetahuannya sendiri dari mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan paparan masalah yang telah dijelaskan, untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran guna membantu penyampaian materi dengan mengaitkan pada kehidupan sehari-hari siswa, maka peneliti menggagas sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 8 Dauh Puri Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut.

1.2.1 Proses pembelajaran lebih banyak berpatokan pada buku pelajaran sebagai sumber belajar, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Hal ini berdampak pada hasil belajar matematika siswa yang masih tergolong cukup rendah.

1.2.2 Siswa masih menganggap mata pelajaran matematika sebagai pelajaran yang menakutkan, sehingga kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari matematika.

1.2.3 Kurangnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika.

1.2.4 Rendahnya pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran yang digunakan di sekolah, sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah peneliti paparkan, maka pembatasan masalah pada penelitian ini dapat lebih berfokus pada kurangnya ketersediaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika dan perlu adanya pengembangan media yang sesuai, sehingga penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 8 Dauh Puri tahun ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka perumusan masalah dapat dirumuskan, yaitu sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 8 Dauh Puri tahun ajaran 2023/2024?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 8 Dauh Puri tahun ajaran 2023/2024?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 8 Dauh Puri tahun ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, adapun tujuan penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 8 Dauh Puri tahun ajaran 2023/2024.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 8 Dauh Puri tahun ajaran 2023/2024.
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 8 Dauh Puri tahun ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bidang pendidikan terutama bagi pendidikan sekolah dasar dalam mengimplementasikan teknologi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian secara praktis dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan menarik minat siswa pada kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menambah ketersediaan media pembelajaran di sekolah yang dapat digunakan sewaktu-waktu dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau rujukan dalam menambah wawasan bagi peneliti mengenai penelitian sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Keluaran dari pembuatan produk ini berupa media pembelajaran multimedia interaktif yang berisi gabungan dari beberapa media pembelajaran yang akan mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran multimedia interaktif ini dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Adapun spesifikasi produk pengembangan multimedia interaktif berbasis kontekstual ini ialah :

- 1.7.1 Produk multimedia interaktif hadir dengan bentuk media yang di dalamnya memuat video pembelajaran, *game* edukasi, materi pembelajaran, dan evaluasi
- 1.7.2 Media pembelajaran multimedia interaktif ini dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi pecahan senilai.
- 1.7.3 Multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual menyajikan materi yang berhubungan dengan penyelesaian masalah mengenai pecahan senilai yang dialami siswa pada kehidupan sehari-hari.
- 1.7.4 Produk multimedia interaktif dapat diakses dengan menggunakan *smartphone* maupun laptop. Multimedia interaktif dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Siswa sekolah dasar umumnya mengharapkan kegiatan pembelajaran yang menarik, variatif, dan menyenangkan. Penggunaan buku pelajaran dan perlengkapan kelas yang diberikan oleh sekolah yang digunakan selama pembelajaran cenderung membuat siswa kurang terlibat dan cepat merasa bosan

dalam pembelajaran. Perlu adanya perhatian pada fasilitas dalam kegiatan pembelajaran seperti sarana dan prasana yang menunjang proses pembelajaran. Guru harus mampu memberikan penunjang kegiatan pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi, salah satu contohnya yaitu media pembelajaran.

Hal ini dimaksudkan dengan adanya multimedia interaktif, siswa dapat belajar secara aktif dan meningkatkan minat dalam kegiatan pembelajaran. Pentingnya pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika ini diharapkan agar siswa mampu memahami materi pecahan senilai dengan lebih mudah, menyenangkan, serta dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Multimedia interaktif ini mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam menyelesaikan masalah matematika yang berhubungan dengan materi pecahan.
- b. Multimedia interaktif ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan bervariasi.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Media multimedia interaktif ini hanya membahas materi pecahan senilai pada pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar.

- b. Penelitian ini hanya mengembangkan produk yang berupa multimedia interaktif bagi siswa kelas IV SD.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka diperlukan adanya beberapa definisi istilah untuk mencegah kekeliruan pada kata-kata utama yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Adapun beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk dengan menyatukan segala sesuatu yang telah dibuat di masa lalu, menciptakan produk baru, maupun mengubahnya menjadi produk yang unik.
- 1.10.2 Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan penyampaian pesan pembelajaran dengan memberikan dukungan pada penjelasan guru mengenai materi pembelajaran dengan penguatan berupa gambar, audio, video, dan animasi yang menarik.
- 1.10.3 Pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan yang mendorong guru untuk mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa dan mendorong siswa untuk membentuk hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan pada kehidupan sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama, yang terdiri atas: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*),

pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian autentik (*authentic assesment*).

1.10.4 Matematika merupakan studi pola yang memiliki keterhubungan antar topik satu dengan yang lainnya, serta mengedepankan cara berpikir kritis dalam menganalisis dan menemukan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

