

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut Permendikbud 2014 pembelajaran matematika yang baik akan berdampak dalam kemampuan siswa dapat berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan untuk bekerja sama secara efektif. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, pendidikan tersebut bersifat sangat mutlak dalam lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari (Anzelina & Tamba, 2020). Salah satu jenjang yang dapat diikuti individu untuk menempuh pendidikan yang paling dasar adalah pendidikan di sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar berperan penting dalam membangun pondasi yang kokoh bagi setiap individu. Kusumayanti dkk., (2022) penyelenggaraan proses pendidikan di sekolah dasar dilaksanakan sangat penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), karena proses pendidikan yang dilakukan sejak dini akan berpengaruh positif bagi siswa dalam mengenali serta mengembangkan kemampuan akademik dan kreativitasnya. Proses pendidikan di sekolah dasar memberikan suatu dasar dalam mengembangkan

sebuah potensi kognitif seperti kemampuan berpikir secara kritis, belajar menemukan solusi dalam pemecahan masalah dan dilatih untuk bisa mandiri. Kemampuan berpikir secara logis dan kritis individu dapat dilatih dalam kegiatan proses pembelajaran. Pesatnya perkembangan zaman saat ini, pembelajaran matematika menjadi peran yang sangat penting dalam pendidikan dasar, yang bertujuan mengembangkan suatu tuntutan dari pembelajaran abad 21 yang menuntut siswa memiliki 4 keterampilan sering disebut 4C salah satunya dapat menciptakan siswa yang bisa berpikir secara kritis. Susanti (2020) dalam pembelajaran matematika siswa dilatih memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dari sekumpulan objek (*abstraksi*).

Matematika dapat dikatakan sebagai salah satu bidang studi yang dipelajari di jenjang sekolah dasar dan memiliki peranan penting dalam kehidupan setiap individu (Pratiwi & Wiarta, 2021). Dalam Permendikbud 2014 matematika merupakan ilmu universal yang penting bagi kehidupan manusia serta berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Matematika dikatakan sebagai ilmu yang berkaitan dengan logika, bentuk, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu dengan yang lain dengan jumlah yang banyak. Melalui pemahaman konsep-konsep matematika secara mendalam, seseorang dapat mengembangkan kemampuan untuk menginterpretasikan data, membuat prediksi, dan membuat keputusan yang lebih cerdas dalam berbagai situasi kehidupan. Matematika sangat berhubungan dengan ide serta konsep yang abstrak. Penanaman konsep yang abstrak dalam pembelajaran matematika ini diperlukan suatu proses belajar mengajar yang efektif. Sejalan dengan pendapat Susanti (2020) bahwa pembelajaran matematika bersifat abstrak dan algoritmika,

disisi lain siswa dalam jenjang sekolah dasar perkembangan kecerdasannya masih sulit memahami hal yang bersifat abstrak, sehingga dalam mengoptimalkan hal tersebut diperlukannya inovasi guru dalam menerapkan pembelajaran yang efektif. Guru juga dituntut harus mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa agar konsep matematika yang abstrak tersebut dapat diterima dan dipahami dengan baik.

Segala sesuatu yang dapat dilakukan guru menumbuhkan inovasi baru seperti hal yang abstrak agar mudah dipahami dapat divisualisasikan ke dalam hal konkret diterapkan dengan menggunakan sebuah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dengan baik dan benar dapat menunjang suatu proses pembelajaran berlangsung. Media dalam perspektif pendidikan dikatakan sebagai instrumen yang strategis sebagai penentu keberhasilan proses pembelajaran (Nurfadhillah dkk., 2021). Media pembelajaran dapat memicu siswa dalam ketertarikan mengikuti pembelajaran serta munculnya minat dan siswa merasa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran secara konvensional sudah sebaiknya juga digantikan dengan banyaknya inovasi baru yang diterapkan oleh guru.

Penerapan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu inovasi penting yang dapat dilakukan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif. Asyafah (2019) mengemukakan model pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memandu guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar mengajar. Dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, gaya belajar siswa, dan tujuan pembelajaran, guru

dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan optimal untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Terciptanya lingkungan yang kondusif dan pembelajaran dilaksanakan secara efektif diharapkan mampu menyampaikan konsep matematika yang abstrak menjadi materi yang bisa dipahami siswa. Inovasi baru yang diberikan guru sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran seperti pemanfaatan media pembelajaran dan penerapan model pembelajaran, sehingga diharapkan suatu keberhasilan dari pencapaian proses pembelajaran mencapai nilai rata-rata dengan rentangan nilai 80-89 berkategori baik sesuai Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5 (Agung dkk., 2022). Selain itu, tingkat keberhasilan hasil belajar siswa dengan dilaksanakannya pembelajaran yang efektif diharapkan mampu mencapai ketuntasan Capaian Pembelajaran (CP) yang dapat ditentukan melalui ketuntasan tujuan pembelajaran yang disebut dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dalam penelitian pengembangan ini, penilaian mengacu pada KKTP yang ditetapkan oleh sekolah yakni sebesar 65, sehingga harapannya seluruh siswa dapat mencapai nilai minimal sama dengan nilai KKTP yang ditetapkan sekolah, setelah itu nilai rata-rata hasil belajar siswa akan dikonversikan dengan pedoman PAP skala 5.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru wali kelas V SD Negeri 2 Penebel, Ibu Ni Made Fitria Karmasanthi, S. Pd, pada hari Kamis, 28 Maret 2024, pukul 10.00 Wita, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Penebel masih rendah, khususnya pada materi bilangan cacah sub materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.000. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil belajar dari 35 siswa kelas

V terdapat 20 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan hanya 15 siswa yang berhasil mencapai nilai KKTP. Jika hasil pembelajaran matematika siswa kelas V pada sub materi tersebut di rata-ratakan secara keseluruhan yakni mendapatkan hasil 63,58 masih berada dalam kategori kurang dengan rentangan 40-64 sesuai Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5 (Agung dkk., 2022). Hal tersebut dilihat dari kurangnya pemahaman materi pada bilangan cacah, siswa kelas V masih kesulitan dalam menyelesaikan soal operasi hitung penjumlahan dan pengurangan susun yang bernilai puluhan dan ratusan ribu. Siswa masih kebingungan dalam menempatkan bilangan dan tidak mau berusaha dalam memecahkan operasi hitung bilangan yang berjumlah besar. Siswa masih kesulitan dalam mengartikan dan memahami maksud dari soal cerita yang berkaitan dengan operasi hitung bilangan cacah, sehingga hasilnya cenderung salah.

Informasi lain yang diberikan oleh guru wali kelas V bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya tersampaikan secara konvensional. Pembelajaran disampaikan hanya satu arah, guru lebih monoton memberikan penjelasan setelah itu siswa langsung diberikan tugas. Kesulitan yang dialami guru dalam menyampaikan konsep-konsep matematika yang sangat abstrak. Panduan belajar hanya memanfaatkan buku LKS saja dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Guru juga jarang menerapkan model, metode, pendekatan dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Interaksi dalam proses pembelajaran berlangsung hanya bersifat satu arah siswa tidak ada inisiatif bertanya jika terdapat kesulitan pemahaman pada konsep materi yang diberikan, sehingga proses pembelajaran terlihat tidak kondusif dan membosankan.

Melihat pelaksanaan pembelajaran dengan kondisi kenyataan tersebut perlu ditemukannya solusi agar mampu meningkatkan ketercapaian hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran matematika yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam mempermudah penyampaian serta pemahaman konsep-konsep yang abstrak dalam pembelajaran matematika. Multimedia interaktif menjadi salah satu media yang dapat diterapkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak, sehingga mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Multimedia interaktif merupakan suatu media gabungan dari beberapa unsur seperti gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi yang dirancang menjadi satu kesatuan digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperjelas materi serta konsep-konsep yang abstrak menjadi konkret (Deliany dkk., 2019). Keselarasan unsur yang terdapat dalam multimedia interaktif ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep materi matematika yang diberikan, sehingga adanya peningkatan minat belajar yang dirasakan oleh siswa. Sejalan dengan Septiana dkk., (2022) multimedia interaktif berperan membantu guru dan siswa menyampaikan serta menerima materi pembelajaran dengan penyajian yang sangat menarik dapat mampu menambah motivasi siswa dalam belajar, sehingga tercapainya peningkatan hasil belajar. Multimedia interaktif ini sangat diharapkan meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar matematika yang konsepnya abstrak serta meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa, sehingga mencapai hasil belajar yang tinggi.

Konsep pembelajaran matematika yang abstrak tersebut juga perlu dipikirkan dan saling didiskusikan satu sama lain, sehingga penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika ini dikolaborasikan dengan salah satu model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dikolaborasikan dengan penerapan multimedia interaktif yang nantinya membantu siswa dalam berpikir dan saling *sharing* untuk memecahkan materi yang diberikan. Sesuai dengan langkah dari model tersebut dapat mengajarkan siswa belajar dengan berpikir secara kritis, bisa mendiskusikan permasalahan serta dapat membagi langsung solusi pemecahan permasalahan yang ditemukan kepada siswa lain. Apabila siswa belajar sesuai model kooperatif TPS, maka akan dilatih lebih banyak dalam berpikir untuk merespon dan bisa saling membantu (Fadilah, 2022). Proses pembelajaran yang satu arah menjadi diterima dan dipahami dari berbagai arah, siswa belajar fokus dalam menerima pembelajaran, meningkatnya minat belajar, sehingga tercapainya hasil belajar yang tinggi setelah dilaksanakannya proses pembelajaran dengan menerapkan multimedia interaktif yang dikolaborasikan dengan model kooperatif tipe TPS.

Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang sebelumnya seperti, penelitian yang dilakukan oleh Tabrani dkk., (2021), memperoleh respon positif dari ahli materi, media serta Bahasa bahwa multimedia interaktif pembelajaran matematika dikembangkan dengan kevalidan tinggi dan layak digunakan. Kemudian penelitian yang dilakukan Aprianty dkk., (2021) ditemukan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika valid dikembangkan dan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Masana (2022) berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dengan penerapan model

kooperatif tipe TPS. Penelitian yang dilakukan Ojat & Edo (2024) mengembangkan multimedia interaktif metode TPS dikategorikan valid, sehingga layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Pembaharuan dari pengembangan Multimedia interaktif berbasis model kooperatif tipe *think pair share* pada penelitian ini yaitu mengemas suatu multimedia interaktif yang berisikan alur dari model kooperatif tipe tps yang berisikan langkah seperti berpikir, berpasangan, dan berbagi dalam menyelesaikan atau memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.000 yang disediakan dalam multimedia. Multimedia interaktif yang dikemas memiliki kelebihan dapat digunakan oleh siswa secara individu dan kelompok dalam memahami ataupun berlatih dalam menyelesaikan permasalahan dari konsep yang abstrak menjadi konkret melalui kartu bergambar yang terdapat dalam multimedia interaktif. Selain itu multimedia interaktif juga dikemas berisikan komponen seperti petunjuk penggunaan, kompetensi, video pemantik, materi, *quiz*, *game*, dan profil pengembang. Multimedia interaktif ini dapat mencakup berbagai komponen media pembelajaran meliputi teks, gambar, audio, video, interaktif ke dalam satu wadah, sehingga dapat menjadi salah satu media digital yang bersifat interaktif dapat digunakan langsung oleh siswa dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif dikemas dengan tujuan menjadi salah satu penunjang dalam proses pembelajaran berlangsung dikarenakan berbagai komponen yang tercantum di dalamnya dapat membuat siswa tertarik dan aktif dalam penggunaannya. Sehubungan dengan hal tersebut tentunya siswa tidak akan kesulitan dan tidak bosan dalam belajar matematika khususnya materi bilangan cacah, sehingga pembelajaran berlangsung

dapat terlaksana secara efektif. Adanya pembelajaran efektif akan mampu menghasilkan suatu ketercapaian hasil belajar yang tinggi.

Maka diperlukan upaya pengembangan multimedia interaktif berbasis model kooperatif tipe TPS untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga ketercapaian hasil belajar meningkat khususnya pada materi bilangan cacah. Multimedia interaktif yang akan dikembangkan dilengkapi dengan unsur teks, gambar, audio, video, evaluasi, dan *game* yang dapat diinteraksi oleh siswa. Model pengembangan yang tepat digunakan dalam pengembangan ini adalah model *Analysis Design Development Implementation and Evaluation* (ADDIE), sehingga diupayakan sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Materi Bilangan Cacah Pada Muatan Matematika Kelas V SD Negeri 2 Penebel”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Nilai rata-rata keseluruhan siswa kelas V hanya mencapai 63,58 yang masih tergolong kurang dengan rentangan 40-64 ditinjau dari pedoman PAP skala 5 pada materi bilangan cacah.
- 2) Pembelajaran berlangsung hanya mengacu pada buku LKS dan kurangnya memanfaatkan variasi media pembelajaran dalam menyampaikan materi matematika yang bersifat abstrak.
- 3) Pada proses pembelajaran berlangsung siswa masih kesulitan dalam memahami materi bilangan cacah.

- 4) Pada proses pembelajaran siswa cepat bosan dan cenderung mengeluh kesulitan dalam menyelesaikan soal materi bilangan cacah.
- 5) Proses pembelajaran berlangsung belum bisa mengoptimalkan pencapaian dari tujuan pembelajaran khususnya pada materi bilangan cacah.
- 6) Proses pembelajaran berlangsung masih monoton diterapkan secara konvensional.
- 7) Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran berlangsung belum diterapkan secara optimal.
- 8) Dalam proses pembelajaran guru kurang mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif karena keterbatasan kemampuan teknologi.
- 9) Guru kurang dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Hasil belajar siswa hanya mencapai rata-rata 63,58 yang dikatakan masih tergolong kurang dengan rentangan 40-64 ditinjau dari pedoman PAP skala 5 pada materi bilangan cacah, hal tersebut disebabkan oleh salah satu faktor yakni kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika yang bersifat abstrak, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) materi bilangan cacah pada muatan matematika kelas V SD Negeri 2 Penebel.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* materi Bilangan Cacah Muatan Matematika Kelas V SD Negeri 2 Penebel?
- 2) Bagaimana kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* materi Bilangan Cacah Muatan Matematika Kelas V SD Negeri 2 Penebel?
- 3) Bagaimana efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* materi Bilangan Cacah Muatan Matematika Kelas V SD Negeri 2 Penebel?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* materi Bilangan Cacah Muatan Matematika Kelas V SD Negeri 2 Penebel.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* materi Bilangan Cacah Muatan Matematika Kelas V SD Negeri 2 Penebel.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas dari Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* materi Bilangan Cacah Muatan Matematika Kelas V SD Negeri 2 Penebel.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembang ilmu-ilmu media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1) Bagi Siswa**

Hasil produk pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan mampu membuat siswa lebih tertarik dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna khususnya pada muatan matematika materi bilangan cacah, sehingga dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa.

#### **2) Bagi Guru**

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa multimedia interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif.

#### **3) Bagi Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi kepala sekolah dalam menentukan kebijakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran serta bisa memotivasi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

#### 4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan memberikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan agar lebih inovatif, kreatif, dan tentunya sesuai dengan karakteristik siswa.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu multimedia interaktif berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) materi bilangan cacah pada muatan matematika kelas V sekolah dasar. Produk pengembangan multimedia interaktif ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Multimedia interaktif berbasis model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) materi bilangan cacah pada muatan matematika kelas V dirancang untuk menarik minat siswa dalam belajar serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan memadukan teks, gambar, video, audio, animasi dan *quiz*, sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif.
- 3) Materi yang ada pada multimedia interaktif ini diambil dari beberapa sumber buku pegangan guru yang dikemas ke dalam multimedia interaktif tersebut.
- 4) Multimedia interaktif ini dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop dan komputer, sehingga dapat memudahkan siswa dalam menggunakannya kapanpun dan dimana saja.

- 5) Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan menu utama yakni petunjuk penggunaan, capaian kompetensi, materi, video, evaluasi, biodata pengembang, dan tombol navigasi.
- 6) Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan program atau *software* yaitu, *Canva*, *PPT*, *Adobe premiere* dan *Capcut*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan produk berupa multimedia interaktif berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) materi bilangan cacah pada muatan matematika kelas V SD Negeri 2 Penebel ini dilakukan dalam meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa agar tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran, mempermudah siswa dalam pemahaman materi, sehingga dapat memberikan pengaruh positif dalam peningkatan hasil belajar siswa. Pengembangan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran kooperatif tipe TPS ini menjadi sebuah inovasi baru bagi guru dalam merancang pembelajaran, sehingga hasil dari pengembangan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran kooperatif tipe TPS ini yaitu tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal serta siswa mendapatkan proses pembelajaran yang lebih bermakna.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) materi bilangan cacah pada muatan matematika kelas V SD Negeri 2 Penebel ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan yaitu sebagai berikut:

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Multimedia interaktif berbasis model kooperatif tipe TPS ini dirancang dengan teks, gambar, video, audio, animasi, dan *quiz*, sehingga dapat menyesuaikan karakteristik siswa yang berbeda-beda.
- 2) Multimedia interaktif ini mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi bilangan cacah dapat dipahami siswa secara maksimal.
- 3) Siswa tidak akan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dengan belajar sambil bermain melalui multimedia interaktif.
- 4) Multimedia interaktif yang dikolaborasikan dengan model kooperatif tipe TPS ini mampu memudahkan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan terkait materi bilangan cacah.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Multimedia interaktif ini dikembangkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas V SD Negeri 2 Penebel, sehingga produk yang dikembangkan ini sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas V SD Negeri 2 Penebel.
- 2) Pengembangan multimedia interaktif ini memiliki keterbatasan dan dipergunakan untuk siswa kelas V pada muatan matematika materi bilangan cacah.

### 1.10 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan merupakan kegiatan penelitian yang dilaksanakan dengan mengembangkan suatu produk yang nyata harus diuji cobakan untuk mencari efektivitas serta kelayakan dari produk yang dikembangkan, sehingga nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Multimedia interaktif merupakan salah satu media digital yang dapat menggabungkan banyak unsur dilengkapi dengan alat pengontrol, sehingga dapat memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai menu yang ada di dalam media tersebut. Multimedia interaktif ini dapat menggabungkan unsur teks, gambar, audio, video, *game*, dan *quiz*, sehingga menjadi media yang bisa menyesuaikan dengan karakteristik siswa yang berbeda-beda.
- 3) Model Kooperatif Tipe TPS merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa belajar dengan satu sama lain atau *sharing* dengan temannya dan bisa berdiskusi untuk memecahkan suatu permasalahan terkait pembelajaran. Langkah dari model ini dapat mengajarkan siswa untuk belajar berpikir terhadap permasalahan yang diberikan, lalu saling *sharing* untuk memecahkan dan bisa berbagi terkait pemecahan masalah yang telah diselesaikan.

- 4) Materi bilangan cacah merupakan salah satu materi dasar yang terdapat dalam muatan matematika. Bilangan cacah ini merupakan bilangan yang dimulai dari 0 (nol) sampai bilangan tak terhingga.
- 5) Muatan matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir secara kritis melalui latihan memecahkan permasalahan terkait konsep dasar matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan ilmu yang dapat memberikan pemahaman tentang logika, bentuk, susunan, besaran, operasi hitung, sehingga mampu membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis sistematis, dan kritis.
- 6) Model ADDIE merupakan salah satu model yang digunakan dalam penelitian yang tersusun secara sistematis dengan mencakup lima tahapan yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

