

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa secara akademik, serta meningkatkan *critical thinking* dalam memecahkan suatu permasalahan. Adanya pendidikan nasional menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan keaktifan peserta didik dalam mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan dengan tujuan untuk membentuk karakter dan pola berpikir kritis untuk membangun masyarakat yang berintegritas. Upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik di era digitalisasi, tentu dengan melaksanakan pembelajaran yang berkaitan dengan media digital dalam meningkatkan daya tarik siswa terhadap proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, selain penggunaan media pembelajaran yang menarik tentu pendekatan dalam menyampaikan sebuah materi tidak kalah penting. Pemilihan pendekatan dalam proses mengajar merupakan sebuah cara yang dapat dilakukan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan yang tepat dapat memperoleh hasil belajar yang sangat baik. Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) menurut Agung (2022) hasil belajar dengan spesifikasi “tinggi” diperoleh dengan nilai minimal 80. Berdasarkan Panduan Pembelajaran dan Asesmen (PPA) dari BSKAP (2022) peserta didik dinyatakan mencapai ketuntasan dan perlu pengayaan atau tantangan lebih, jika

hasil belajar siswa mencapai nilai minimal 86%. Hal ini merupakan salah satu tuntutan pendidik dalam mengkondisikan proses belajar menjadi menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut dikuatkan dengan UU nomor 20 tahun 2003 pasal 39 ayat 2 yang menyatakan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran dan menilai hasil pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki kreatifitas, inovasi, serta mampu mengikuti perkembangan zaman. Melalui kreatifitas dan inovasi dalam era digitalisasi sumber belajar saat ini tidak hanya dapat di peroleh dari buku saja, untuk itu perlu inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran dengan pendekatan yang tepat. Menurut Syavira (2021) media pembelajaran berperan penting karena melalui media pembelajaran guru akan dibantu dalam menyampaikan informasi, merangsang pemikiran siswa, meningkatkan semangat, perhatian dan keingintahuan siswa untuk memperoleh pengetahuan, dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Perkembangan media digital saat ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis digital dan dengan penggunaan pendekatan yang tepat dalam merangsang *critical thinking* siswa.

Pada kenyataannya masih banyak pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan yang tepat dalam proses mengajar terutama pada pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika sering dihindari oleh siswa dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Namun pada kenyataannya matematika merupakan cabang ilmu yang memiliki peranan penting untuk melatih kemampuan berpikir kritis, analitis dan inovatif dalam memecahkan suatu masalah. Pentingnya membelajarkan matematika ditingkat

sekolah dasar, karena matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang memiliki keterkaitan dengan ilmu-ilmu lainnya, seperti fisika, kimia, ekonomi, teknik, komputer, dan lain sebagainya. Dhani (2022) juga menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu yang bersifat universal, realistis, dan dapat diaplikasikan pada cabang ilmu lainnya. Pada pembelajaran matematika khususnya pada materi FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) kelas VI SD Negeri 16 Pemecutan memperoleh rata-rata hasil belajar 65. Hasil belajar yang diperoleh tersebut karena adanya beberapa permasalahan yang dihadapi siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 16 Pemecutan dengan wali kelas VI yaitu, bapak Dewa Gede Dwipayana, S.Pd. pada tanggal 15 Mei 2024 ditemukan beberapa permasalahan yaitu, siswa mengalami kesulitan dalam mengingat perkalian dan pembagian dasar, sehingga ketika ditanya siswa akan menghitung jari secara manual untuk menemukan jawabannya. Permasalahan yang kedua yaitu, kesulitan dalam mencari faktor bilangan pada suatu bilangan. Permasalahan berikutnya siswa mengalami kesulitan untuk dapat memahami apa maksud dari soal-soal cerita, karena memerlukan *critical thinking* ketika menganalisis suatu permasalahan dalam soal cerita tersebut khususnya pada materi FPB dan KPK. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu diterapkan sebuah pendekatan pembelajaran yang tepat untuk dapat melatih konsep berpikir siswa. Pendekatan yang tepat dalam mengasah konsep berpikir siswa adalah pendekatan konstruktivisme. Konstruktivisme merupakan pendekatan yang berpusat pada siswa. Melalui pendekatan konstruktivisme siswa akan dilatih untuk memecahkan suatu permasalahan berdasarkan pengalamannya. Untuk menghindari terjadinya miskonsepsi dalam membangun pemahaman siswa, maka guru perlu melakukan

perannya untuk menuntun peserta didik. Supardi, dkk. (2019) menyatakan pendekatan konstruktivisme mengajak guru untuk dapat membangun kemandirian anak untuk mengola pola pikir secara terarah. Pernyataan tersebut sejalan dengan Nurwahidin, dkk (2024) yang menyatakan bahwa konstruktivisme mendorong peserta didik untuk berpartisipasi langsung dalam membangun pemahaman secara mandiri. Sehingga dalam proses belajar diperlukan media yang mendukung dengan pendekatan yang tepat.

Berdasarkan pemaparan di atas maka ditemukan kesenjangan pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 80 dengan spesifikasi “tinggi”. Berdasarkan data yang diperoleh terdapat 5 siswa dengan rata-rata nilai 78 dengan spesifikasi “tinggi”, 7 siswa dengan rata-rata nilai 66 dengan spesifikasi “cukup”, 4 siswa dengan spesifikasi “rendah” dengan rata-rata nilai 60, dan 3 siswa dengan rata-rata nilai 42 dengan spesifikasi “sangat rendah”. Dengan nilai rata-rata matematika siswa kelas VI, yaitu 65 dari 19 siswa dengan spesifikasi “cukup”. Sehingga terdapat selisih 15 angka untuk memenuhi spesifikasi “tinggi” berdasarkan PAP menurut Agung (2022). Berdasarkan BSKAP (2022) nilai minimal ketuntasan siswa adalah 86%, sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran matematika di sekolah tersebut adalah 70. Sehingga terjadi kesenjangan pada hasil belajar siswa.

Kesenjangan yang terjadi terhadap hasil belajar siswa di atas tentu dipicu oleh beberapa faktor internal dan eksternal. Adapun faktor internal yang mendasari kurangnya hasil belajar siswa, yaitu keinginan atau minat siswa dalam belajar cenderung tidak ada. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa, dikarenakan tidak adanya dukungan

dari luar individu tersebut. Jika dilihat dari faktor eksternal, kurangnya media yang bervariasi dan pendekatan yang tepat membuat minat dan motivasi belajar siswa rendah sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal. Ada beberapa faktor yang melatarbelakangi kesulitan siswa dalam belajar matematika menurut Fariana (2022), yaitu: (1) faktor dari dalam diri, seperti minat dan motivasi yang rendah, kemampuan berpikir yang rendah, dan pemahaman konsep dasar matematika yang kurang tepat. (2) faktor dari luar, seperti kurangnya pemahaman dan cara penyampaian yang tepat dari guru, kurangnya pemahaman guru terhadap karakteristik siswa saat belajar, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif, lingkungan sekolah yang kurang mendukung, dan kurangnya dukungan dari lingkungan masyarakat. Proses dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada kenyataannya cukup sulit, karena selain faktor-faktor tersebut, penggunaan angka dan rumus yang banyak juga membuat siswa enggan untuk mempelajari matematika. Oleh karena itu, penting bagi pendidik membuat proses belajar menjadi menarik dan menyenangkan dengan berbantuan media pembelajaran yang menarik dan pendekatan yang tepat.

Berkaitan dengan permasalahan di atas, maka diadakan penelitian untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan sebuah media pembelajaran *Powerpoint* interaktif. Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan beberapa ahli seperti, Musyarofah (2024) yang memperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 92,86% pada siklus III. Penelitian mengenai pengembangan media tersebut juga dilakukan oleh Azzahra (2022) yang memperoleh tingkat validasi sebesar 80% dan tingkat kelayakan sebesar 92,2% yang diklasifikasikan sangat layak. Tingkat kevalidan media *powerpoint* tersebut juga sudah di uji oleh Anyan

(2024) dengan hasil rata-rata 93,3% dengan spesifikasi sangat valid. Penelitian dilakukan oleh Kusuma (2022) juga berhasil meningkatkan hasil belajar siswa menjadi 90,9% dengan spesifikasi sangat. Media *powerpoint* interaktif juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 38% dari 41,8% menjadi 79,8% berdasarkan penelitian Sidauruk (2024). Oleh karena itu, untuk mengatasi kesenjangan yang terjadi di SD Negeri 16 Pemecutan maka diadakan penelitian dengan judul “Pengembangan *p*Interaktif Berbasis Konstruktivisme pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri 16 Pemecutan Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah diuraikan, maka peneliti mengidentifikasi permasalahan tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Penyampaian materi pembelajaran yang kurang variatif.
3. Kurangnya pemahaman siswa dalam menentukan faktor bilangan.
4. Kurangnya pemanfaatan media digital interaktif dalam proses belajar matematika.
5. Pembelajaran matematika hanya disajikan melalui buku paket.
6. Gaya belajar siswa yang beragam membuat sulitnya menentukan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar.
7. Belum ada upaya guru untuk mengajarkan siswa berdasarkan pemahaman konstruktivisme.
8. Kurangnya materi pembelajaran yang relevan bagi siswa.

9. Rendahnya hasil belajar matematika pada materi FPB dan KPK dengan rata-rata nilai 65.
10. Miskonsepsi peserta didik terhadap materi FPB dan KPK.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka diperlukan pembatasan masalah–masalah agar fokus pada masalah yang ingin dipecahkan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Penelitian ini difokuskan pada Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis Konstruktivisme pada Mata Pelajaran Matematika dalam Memahami Konsep FPB dan KPK Kelas VI SD Negeri 16 Pemecutan Tahun Ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini difokuskan pada permasalahan berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pelajaran *powerpoint* interaktif berbasis konstruktivisme pada mata pelajaran matematika dalam memahami konsep FPB dan KPK kelas VI SD Negeri 16 Pemecutan?
2. Bagaimanakah kelayakan media *powerpoint* interaktif berbasis konstruktivisme pada mata pelajaran matematika dalam memahami konsep FPB dan KPK kelas VI SD Negeri 16 Pemecutan?
3. Bagaimanakah efektivitas media *powerpoint* interaktif berbasis konstruktivisme pada mata pelajaran matematika dalam memahami konsep FPB dan KPK kelas VI SD Negeri 16 Pemecutan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan rancangan bangun media pelajaran *powerpoint* interaktif berbasis konstruktivisme pada mata pelajaran matematika dalam memahami konsep FPB dan KPK kelas VI SD Negeri 16 Pemecutan.
2. Mengetahui kelayakan media *powerpoint* interaktif berbasis konstruktivisme pada mata pelajaran matematika dalam memahami konsep FPB dan KPK kelas VI SD Negeri 16 Pemecutan.
3. Mengetahui efektivitas media *powerpoint* interaktif berbasis konstruktivisme pada mata pelajaran matematika dalam memahami konsep FPB dan KPK kelas VI SD Negeri 16 Pemecutan.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan dan kontribusi yang positif bagi pengembangan ilmu-ilmu media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat pengalaman belajar yang lebih bermakna, melalui penerapan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif yang dapat membantu guru dalam menyusun media pembelajaran mengenai topik bahasan yang lain.

3. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi kepala sekolah selaku pengambil keputusan agar mampu memberikan kebijakan yang tepat terkait pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas belajar dikelas.

4. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi para peneliti khususnya di bidang pendidikan sebagai bahan untuk mendalami objek penelitian terkait media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media *powerpoint* interaktif berbasis konstruktivisme pada mata pelajaran matematika dalam memahami konsep FPB dan KPK kelas VI SD Negeri 16 Pemecutan. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi FPB dan KPK berfungsi sebagai

salah satu alternatif untuk membantu siswa yang kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Adapun spesifikasi produk pengembangan perangkat pembelajaran sebagai berikut.

1. Media yang akan dikembangkan merupakan media *powerpoint* interaktif.
2. *Powerpoint* interaktif yang dikembangkan berbasis konstruktivisme.
3. Media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan memuat petunjuk kerja, tulisan, gambar, animasi, games, dan latihan soal yang berkaitan dengan FPB dan KPK.
4. *Powerpoint* interaktif memuat latihan soal yang berkaitan dengan aktivitas yang sering dijumpai siswa.
5. *Powerpoint* interaktif dikembangkan sedemikian rupa agar siswa mampu berinteraksi dengan baik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan *powerpoint* interaktif berbasis konstruktivisme untuk siswa sekolah dasar sangat penting. Pengembangan ini akan mempermudah guru dalam menjelaskan konsep FPB dan KPK dengan baik dan diharapkan mampu menarik perhatian siswa. Selain itu, dengan adanya pengembangan media pembelajaran siswa mampu mengakses dan berlatih secara mandiri untuk memahami lebih baik mengenai konsep FPB dan KPK kapan saja. Oleh karena itu, guru harus memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan bantuan media *powerpoint* interaktif yang terdiri dari petunjuk kerja, tulisan, gambar, animasi, *games*, dan latihan soal guna meningkatkan hasil belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini didasari pada asumsi sebagai berikut.

1. Pengembangan media *powerpoint* interaktif ini akan memudahkan guru dalam mengajarkan dan memberikan pemahaman terkait materi FPB dan KPK.
2. Media *powerpoint* interaktif yang berbasis digital akan mempermudah siswa dalam belajar karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja.
3. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis konstruktivisme dikembangkan dengan memenuhi ketiga gaya belajar peserta didik.
4. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis konstruktivisme memiliki gambar-gambar yang mendukung untuk menarik perhatian siswa.

Sedangkan keterbatasan penelitian pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis konstruktivisme, sebagai berikut.

1. Materi yang disampaikan pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif terbatas pada materi FPB dan KPK pada kelas VI SD.
2. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini hanya dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas VI SD Negeri 16 Pemecutan dan siswa yang memiliki karakteristik yang sama di sekolah lain.

1.10 Definisi Istilah

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

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan produk yang telah dirancang sebelumnya dan kemudian diperbaharui dengan fitur dan elemen tambahan untuk mendukung peningkatan suatu produk berupa media dan alat pembelajaran yang digunakan dengan tujuan mengatasi masalah atau kesulitan belajar dan bukan untuk menguji teori.
2. Media adalah alat bantu atau sarana untuk menyalurkan pembelajaran dari sumber yang terencana agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. *Powerpoint* adalah aplikasi yang dipergunakan untuk mempresentasikan suatu ide atau gagasan melalui media komputer atau alat elektronik lainnya.
4. Media *powerpoint* interaktif adalah sebuah media yang dibuat dengan fitur-fitur interaktif seperti tulisan, gambar, animasi, *games*, dan latihan soal yang menarik.
5. Teori konstruktivisme merupakan teori yang membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuannya untuk dapat menemukan arti, konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berpikir yang telah dimilikinya.

6. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang membahas tentang kuantitas dan struktur pola pikir yang terorganisir, cerdas, dan logis.
7. Faktor merupakan bilangan yang dapat membagi suatu bilangan sampai bernilai nol (0).
8. Kelipatan merupakan menjumlahkan bilangan secara berurut menggunakan bilangan asli.
9. Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) merupakan faktor terbesar yang sama dari dua atau lebih bilangan.
10. Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) menjumlahkan bilangan asli dari dua atau lebih bilangan hingga memperoleh kelipatan terkecil yang sama.

