

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai sepuluh pokok pembahasan yang meliputi: (1) Latar belakang masalah; (2) Identifikasi masalah; (3) Pembatasan masalah; (4) Rumusan masalah; (5) Tujuan pengembangan; (6) Manfaat hasil penelitian; (7) Spesifikasi produk; (8) Pentingnya pengembangan; (9) Asumsi dan keterbatasan pengembangan; dan (10) Definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Era transformasi digital yang begitu pesat, perkembangan teknologi kini telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan termasuk kualitas sosial dan pendidikan masyarakat. Masyarakat saat ini dihadapkan pada berbagai tantangan, salah satunya dalam dunia pendidikan. Tantangan ini, meskipun bisa menjadi ancaman, juga menyimpan potensi untuk mendorong terciptanya inovasi dan praktik positif yang dapat membentuk generasi unggul di masa depan. Seperti yang telah kita ketahui bahwa pendidikan merupakan suatu yang mutlak dalam kehidupan kita. Sebagai warga Negara Indonesia pendidikan merupakan suatu hal yang wajib untuk didapatkan oleh semua orang tanpa terkecuali melalui pendidikan formal dan non formal. Sebagaimana sesuai dengan isi dari UUD 1945 pada pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan merupakan hak setiap warga negara bahwa setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pengajaran dan Pemerintah diamanatkan untuk mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional yang diatur dengan Undang-undang”. Pernyataan tersebut yang menjadi pedoman bahwa pendidikan merupakan sebuah dasar pondasi untuk manusia dalam

mengembangkan aspek dalam dirinya secara maksimal. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 (2003:1) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam dunia pendidikan, sekolah dasar (SD) menjadi jenjang pendidikan yang paling dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan sekolah dasar sendiri memiliki banyak kontribusi dalam upaya membangun dasar pada pengetahuan siswa yang akan digunakan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses untuk mengatur dan mengorganisasi lingkungan sekitar siswa, sehingga guru dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan proses belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Peserta didik menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran yang aktif sehingga akan memudahkan untuk berusaha mengaktualisasikan tujuan pendidikan nasional, seperti yang dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 (2003:1) yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sehubungan dengan hal tersebut, peraturan pemerintah (PP) No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, menyatakan telah ditetapkan bahwa terdapat delapan standar yang seharusnya diberlakukan pada setiap satuan pendidikan yaitu:

1) Standar Kompetensi Lulusan, 2) Standar Isi, 3) Standar Proses, 4) Standar Penilaian Pendidikan, 5) Standar Tenaga Kependidikan, 6) Standar Sarana dan

Prasarana, 7) Standar Pengelolaan dan 8) Standar Pembiayaan. Hal-hal tersebut tentu berkesinambungan dengan kurikulum merdeka saat ini. Menurut Badan SKAP menyebutkan bahwa tujuan dari kurikulum merdeka adalah memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Jika pembelajaran yang berkualitas telah diterapkan, maka hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan dan memiliki kemampuan dalam berpikir kritis. Pembelajaran yang berkualitas melibatkan beberapa komponen utama, yaitu interaksi antara guru dan siswa. Dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas tersebut terdapat beberapa hal berupa sarana prasarana yang menunjang pembelajaran, baik itu sumber belajar maupun media pembelajaran. Pada abad ke-21 ini media pembelajaran tentu mengikuti kemajuan perkembangan teknologi yang semakin pesat, sehingga terciptanya berbagai jenis media pembelajaran salah satunya media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran bertujuan membantu siswa dalam mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat memenuhi ketuntasan belajar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan oleh Badan SKAP yang mengemukakan bahwa kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran yang baik dengan persentase minimal 86% pada kriteria “Tinggi” dengan keterangan sudah mencapai ketuntasan dan perlu pengayaan atau tantangan lebih (Kemendikbud Ristek, 2022:35). Serta adanya pacuan lain dalam memenuhi syarat ketuntasan hasil belajar siswa yakni tertera dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima yaitu standar penilaian ketuntasan kompetensi siswa dalam mencapai kriteria kemampuan yang telah ditentukan (Agung, 2022).

Namun, berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal dengan wali kelas III SD No. 2 Kutuh Ibu Tri Handayani, S.Pd pada hari Selasa tanggal 9 April 2024 beliau mengatakan terdapat beberapa permasalahan yang cukup serius dalam pembelajaran khususnya pada muatan matematika di kelas III. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada muatan matematika materi pembagian bersusun menunjukkan nilai rata-rata kelas yang rendah, menjadikannya salah satu materi yang paling sulit. Hal ini sesuai dengan permasalahan yang disampaikan oleh guru wali kelas III, yaitu siswa mengalami kesulitan dalam kegiatan belajar mengajar pada materi pembagian. Kesulitan ini muncul akibat ketidakmampuan siswa memahami konsep pembagian dua angka atau bahkan lebih. Meskipun siswa sudah menggunakan metode bersusun, yang dianggap sebagai metode monoton oleh banyak guru saat ini. Bukti dari kesulitan yang dihadapi oleh siswa dilihat ketika siswa menghitung menggunakan metode bersusun, banyak kekeliruan yang dialami seperti mulai menghitung dari angka yang terakhir bukan dari angka awal. Akibatnya, tidak jarang ditemukan sebuah kondisi dimana banyak siswa yang melakukan kesalahan dalam menyelesaikan persoalan pembagian, khususnya pembagian dua angka. Penyelesaian operasi hitung pembagian memerlukan pemahaman tentang pengurangan dan perkalian, namun siswa masih kesulitan dalam memahami kedua operasi hitung tersebut. Oleh karena itu, ketika menyelesaikan persoalan pembagian, siswa merasa kurang percaya diri dalam membagi. Stigma mengenai pembagian sangat sulit dipahami juga berkembang, sehingga tak sedikit siswa yang mengeluh saat diminta menyelesaikan persoalan pada operasi hitung pembagian. Menurut Agustiani (2014), tingkat dari sebuah gejala pada kegiatan belajar sangatlah bervariasi, sehingga dibutuhkan tolak ukur dalam menentukan kemungkinan siswa

yang mengalami kesulitan belajar. Kesulitan ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, termasuk kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis, yang berhubungan dengan rendahnya hasil belajar pada materi pembagian dalam muatan matematika. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di SD No. 2 Kutuh menetapkan nilai sebesar 70 sebagai tolak ukur untuk menentukan ketuntasan belajar siswa. Siswa yang memperoleh nilai lebih dari nilai KKTP tersebut dapat dianggap lulus, asalkan memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan perolehan data hasil belajar siswa kelas III SD No.2 Kutuh dapat diakumulasikan dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 28 orang, terdapat 18 orang yang memperoleh hasil belajar di bawah KKTP materi pembagian dalam muatan matematika. Hasil belajar siswa kelas III SD No.2 Kutuh dapat dihitung dengan nilai rata-rata kelas yang mencapai skor 70. Nilai rata-rata kelas tersebut dapat dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan persentase 65-79 yang tergolong dalam kriteria “Cukup”. Berikut merupakan tabel persentase Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala Lima
(Sumber: Agung, 2022)

No.	Persentase	Kriteria
(1)	(2)	(3)
1.	90 – 100	Sangat Baik
2.	80 – 89	Baik
3.	65 – 79	Cukup
4.	40 – 64	Kurang
5.	00 – 39	Sangat Kurang

Kemudian permasalahan kedua, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru hanya menggunakan sumber belajar melalui buku guru, buku siswa dan internet, sehingga pembelajaran

di kelas menjadi tidak efektif. Sehubungan dengan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan melalui data wawancara guru wali kelas dan informasi oleh siswa kelas III bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat siswa merasa kurang antusias dalam belajar pada muatan matematika sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal tersebut tentu disebabkan oleh beberapa hal sehingga terjadinya sebuah permasalahan yang harus diatasi untuk menuntaskan segala hambatan pada siswa dalam belajar.

Banyak ahli yang mengemukakan terkait hambatan atau faktor-faktor penyebab dari permasalahan di atas, diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal menurut Syah (2008:173) faktor internal yang terjadi dapat berupa kesulitan belajar siswa, yakni kurangnya pemahaman siswa dalam penyelesaian pemecahan masalah yang dihadapi pada persoalan muatan matematika materi pembagian. Selain itu, faktor internal yang terjadi dapat diakibatkan oleh gangguan atau ketidakmampuan kognitif (ranah cipta) yaitu seperti rendahnya sebuah kapasitas dalam intelektual siswa. Kemudian menurut Syah (2008:173) faktor eksternal dapat dikatakan sebuah kondisi lingkungan sekitar anak yang tidak mendukung pada pembelajaran. Faktor eksternal dalam penelitian ini, meliputi lingkungan sekolah yang masih kurang dalam hal sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Sarana dan prasarana tersebut dapat berupa proyektor sekolah dalam upaya membantu pengembangan media pembelajaran berbasis digital oleh para guru. Sehingga pengembangan media pembelajaran yang bersifat edukatif maupun interaktif belum dapat terlaksana. Hal tersebut terjadi dikarenakan guru masih mengalami kendala dalam menentukan berbagai gaya belajar pada setiap siswanya. Faktor berikutnya yakni kurang adanya alternatif

dalam mendukung inovasi baru dalam penggunaan metode dalam materi pembagian, guru hanya cenderung menggunakan metode bersusun. Selain itu, kurangnya pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, sehingga peserta didik sangat kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Sumber belajar ini dapat berupa bimbingan belajar yang dilakukan oleh orang tua siswa di rumah atau penggunaan benda sekitar sebagai alat bantu mendukung kompetensi pada siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat ditawarkan salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas serta meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SD No. 2 Kutuh yaitu pengembangan sebuah media pembelajaran yang berdaya guna untuk menyukseskan pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif ini akan beroperasi secara digital dengan bantuan teknologi. Menurut Riri Okra (2019:122) menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat diartikan sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Kebutuhan dalam penggunaan media pembelajaran ini berkesinambungan dengan dilaksanakannya pengembangan berupa media pembelajaran dengan bentuk multimedia interaktif yang bersifat edukatif dengan nama "Porogapit *Math*" berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD No. 2 Kutuh tahun pelajaran 2024/2025. Multimedia interaktif ini berisikan pemahaman konsep pembagian bersusun serta penggunaan metode *bar diagram* sebagai pengganti metode dengan bentuk pembagian bersusun (porogapit). Namun, penggunaannya tidak turut menghilangkan unsur dari metode pembagian bersusun

itu sendiri dalam menyelesaikan persoalan matematika materi pembagian. Maka, peneliti mengupayakan penelitian pengembangan ini dengan mengambil judul “Pengembangan Multimedia Interaktif “Porogapit *Math*” Berbasis *Bar Diagram* pada Muatan Matematika Materi Pembagian Bersusun di Kelas III SD No. 2 Kutuh Tahun Pelajaran 2024/2025”.

Sehubungan dengan hasil penelitian terdahulu terdapat lima kajian yang relevan terkait dengan pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Penelitian pertama oleh Wulandari, dkk (2022) menunjukkan bahwa hasil penelitian multimedia interaktif yang dikembangkan berkualifikasi sangat baik, sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Penelitian yang kedua juga menyatakan bahwa multimedia interaktif sangat baik dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran matematika (Rianti Ika, dkk 2021). Multimedia interaktif menghasilkan pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan multimedia interaktif animasi terhadap pemahaman konsep matematika dikatakan valid (Erna Setyowati, dkk 2020). Kemudian penelitian keempat oleh Achmad Buchori (2019) pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual dikatakan valid atau layak digunakan oleh peserta didik. Dan pada penelitian kelima menyatakan bahwa multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV (Santi Ratna Dewi, dkk 2019).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemukan sebagai berikut.

- 1) Rendahnya hasil belajar muatan matematika di kelas III SD No. 2 Kutuh dengan perolehan nilai rata-rata sebagian siswa yang masih belum memenuhi kriteria pencapaian sesuai dengan BSKAP dengan skor 86.
- 2) Kurangnya variasi pengembangan media pembelajaran baik edukatif maupun interaktif terkait muatan matematika materi pembagian.
- 3) Penggunaan metode pembagian bersusun (porogapit) yang lawas dan cenderung dikatakan belum berhasil membantu siswa dalam penyelesaian persoalan pembagian matematika.
- 4) Ketidakmampuan siswa dalam memahami sebuah konsep matematika materi pembagian bersusun.
- 5) Guru hanya mengandalkan buku guru dan siswa sebagai bahan dalam mengajar di kelas.
- 6) Kurangnya pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, sehingga peserta didik sangat kesulitan dalam memahami materi pelajaran.
- 7) Siswa memiliki indikasi tersendiri yang menganggap bahwa muatan matematika adalah muatan yang problematis untuk dipelajari.
- 8) Ketidakmampuan guru dalam memanfaatkan media sosial untuk mengeksplorasi asesmen pembelajaran di kelas.
- 9) Beragamnya gaya belajar siswa menjadi kendala untuk guru dalam menyesuaikan media pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, penelitian difokuskan pada pembatasan masalah agar permasalahan yang utama mampu diselesaikan secara

optimal. Pembatasan masalah ini dilakukan berdasarkan adanya hasil belajar di kelas III SD No.2 Kutuh yang dinyatakan rendah sesuai dengan isi dari KKTP sekolah yakni sebesar 70 pada muatan matematika. Sehingga fokus penelitian yang dilakukan oleh pengembang yakni Pengembangan Multimedia Interaktif “Porogapit *Math*” Berbasis *Bar Diagram* pada Muatan Matematika Materi Pembagian Bersusun di Kelas III SD No. 2 Kutuh Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah sebelumnya maka, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD No. 2 Kutuh tahun pelajaran 2024/2025?
- 2) Bagaimana kelayakan multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD No. 2 Kutuh tahun pelajaran 2024/2025?
- 3) Bagaimana efektivitas multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD No. 2 Kutuh tahun pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi

pembagian bersusun di kelas III SD No. 2 Kutuh tahun pelajaran 2024/2025.

- 2) Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD No. 2 Kutuh tahun pelajaran 2024/2025.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD No. 2 Kutuh tahun pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD No. 2 Kutuh ini diharapkan dapat meningkatkan kemajuan pada bidang pendidikan, khususnya pada kemajuan ilmu teknologi pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat mempunyai pengalaman belajar yang lebih bermakna, melalui penerapan media pembelajaran multimedia

interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan Matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD No. 2 Kutuh.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memaparkan serta memberikan evaluasi pada materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk mengambil kebijakan dalam mewajibkan para guru dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan Matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD No. 2 Kutuh.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan sumber rujukan penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD.
- 2) Multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD dirancang dengan

memadukan beberapa unsur berupa teks, gambar, video, animasi sehingga pengaplikasiannya akan terasa lebih menarik minat belajar siswa.

- 3) Multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD dibuat dengan fokus pengoperasiannya pada perangkat *computer*, laptop dan *smartphone* sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun.
- 4) Multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD dirancang dengan harapan membantu siswa dalam kemampuan berpikir kritis.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk media pembelajaran multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD No. 2 Kutuh menjadi salah satu inovasi pengembangan media pembelajaran bersifat digital yang dapat menjadi sarana maupun sumber belajar guru oleh siswa saat menyampaikan pembelajaran di kelas. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini juga bertujuan dalam membantu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan kompetensi siswa dalam belajar khususnya pada muatan matematika materi pembagian bersusun. Pengembangan multimedia interaktif ini juga berupaya untuk memperkenalkan metode berbasis *bar diagram* pada penyelesaian operasi hitung pembagian.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD yakni sebagai berikut:

- 1) Produk yang di kembangkan adalah multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun. Desain serta materi yang digunakan dalam pengembangan telah sesuai dengan muatan matematika.
- 2) Multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun dikembangkan untuk memfasilitasi siswa dalam aktivitas belajar yang kondusif.
- 3) Multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun dikembangkan untuk dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dari pembagian serta metode berbasis *bar diagram* yang dapat digunakan dalam penyelesaian persoalan pembagian.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD yakni sebagai berikut:

- 1) Multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* pada muatan matematika materi pembagian bersusun di kelas III diperuntukkan untuk siswa sekolah dasar (SD).

- 2) Multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* diperuntukkan untuk mempelajari pemahaman konsep penyelesaian persoalan pembagian pada muatan matematika di kelas III SD.
- 3) Multimedia interaktif “Porogapit *Math*” berbasis *bar diagram* hanya dapat diakses secara *online* dan *offline* apabila file diunduh terlebih dahulu menggunakan *personal computer*, laptop maupun *gadget*.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan untuk memberikan batasan-batasan istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian untuk mengembangkan suatu produk serta memberikan solusi dalam bentuk produk untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran serta capaian tujuan pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran adalah alat, bahan atau sumber yang digunakan oleh pendidik atau peserta didik untuk mendukung proses belajar mengajar.
- 3) Muatan matematika adalah suatu pembelajaran yang materinya bersifat abstrak.
- 4) Multimedia Interaktif adalah media yang menggabungkan banyak unsur dilengkapi dengan alat pengontrol.
- 5) Porogapit adalah sebuah metode pembagian bersusun dengan membuat garis pengapit antara bilangan yang dibagi dan bilangan pembaginya.
- 6) Porogapit *math* adalah sebuah media yang digunakan dalam penyelesaian operasi hitung pembagian.
- 7) *Bar diagram* adalah sebuah model visual yang dijadikan metode

mengajarkan konsep pembagian oleh peneliti. Model visual ini peneliti adaptasi dari buku yang berjudul *Elementary and Middle School Mathematics Teaching Developmentally* (Walle, dkk 2015).

- 8) Model ADDIE adalah model pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari 5 tahapan yakni: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*.

