

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seperti yang kita ketahui pendidikan memiliki peran sangat penting dalam masyarakat dan kehidupan individu agar berpengetahuan, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan dunia modern, selain itu juga pendidikan menjadi alat untuk memajukan masyarakat secara keseluruhan dan menciptakan masa depan yang lebih baik. Pendidikan merupakan kunci pembangunan suatu negara, yang dimana pendidikan salah satu hal yang seharusnya dapat di enyam oleh setiap orangnya yang ada di dunia ini. Dengan adanya pendidikan ini generasi muda akan memperoleh pengetahuan dan juga keterampilan yang dapat memajukan suatu Negara dengan sumber daya manusianya yang berkualitas.(Syahbana dkk., 2024). Menurut (Fikriyah, 2022) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat, bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi individu agar mampu menjalani kehidupan secara utuh dan bermakna. Proses ini mencakup perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang secara keseluruhan membentuk pribadi yang terdidik. Selain itu, pendidikan berperan strategis dalam mendorong perubahan nasib suatu bangsa. Melalui pendidikan, bangsa yang tertinggal memiliki peluang untuk bangkit dan menjadi bangsa yang maju dengan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap bersaing dalam kancah global. (Mawati, dkk 2023). Pendidikan juga memiliki tujuan untuk tenaga pendidik mentransfer ilmu pengetahuan yang dimiliki untuk siswanya, kegiatan ini tidak hanya

dilakukan secara formal yaitu sekolah, tetapi juga secara nonformal contohnya seperti kursus, di setiap pendidikan pastinya memiliki aturan ataupun kebijakan yang sudah dibuat secara matang ataupun secara optimal, yang dimana pendidikan ini dapat menjadi tempat untuk setiap individu manusia dalam mengembangkan profesinya, agar dapat menjalani kehidupan yang lebih baik.

Tabel 1. 1
Penilaian Pedoman PAP (Penilaian Acuan Patokan)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
00-39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SD N 4 Keramas pada tanggal 2 Agustus 2024 khususnya pada kelas 4 yang ada di sekolah tersebut terdapat 15 dari 29 siswa atau sebesar 51,72% yang memiliki permasalahan yaitu hasil belajar yang masih kurang pada mata pelajaran matematika, dengan nilai kurang dari 75 yang artinya siswa belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dikarenakan pada kegiatan pembelajaran dikelas cenderung terkait kurangnya hasil belajar siswa dan juga percaya diri siswa, selain itu guru yang kurang optimal dalam memanfaatkan fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dimiliki sekolah dalam menyampaikan materi, Selain itu juga pengelolaan kelas sangat penting dan harus dipersiapkan dengan baik karena proses belajar mengajar di kelas sangat berpengaruh terhadap pengelolaan kelas. Jika guru dapat mengelola

kelas dengan baik dan juga menyenangkan maka akan menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Kebosanan yang timbul saat pembelajaran berlangsung adalah pada saat cara guru menyampaikan materi sulit dimengerti oleh siswa sehingga siswa akan merasakan bosan dan akan membuat hasil belajar siswa menurun. Hasil belajar siswa adalah pencapaian akademis yang diraih melalui ujian dan tugas, serta melalui partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab, yang mendukung pencapaian hasil belajar tersebut (Agustin, dkk 2020). Jika siswa memiliki hasil belajar, maka siswa akan menjadi senang dan juga antusias dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar di kelas, selain itu juga kegiatan belajar akan lebih efektif dan efisien. Menurut Djamarah dalam Titin Supriyantini (2010:4) Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar (Saragih, dkk 2023). Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga rasa motivasi siswa sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dalam melaksanakan proses pembelajaran tentu kita, tidak akan bisa terlepas dari media pembelajaran karena ini merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik. Media Pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif, dengan adanya media pembelajaran ini guru menjadi lebih kompeten dalam penyampaian materi kepada siswa, agar siswa memiliki

hasil belajar dan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran (Hindom dkk, 2020). Menurut (Musfiqon dalam Mashuri, 2019), dengan memikirkan strategi khusus, pendidik menggunakan media sebagai alat untuk mengatasi sifat pembelajaran (Sutrisno dkk, 2023). Media pembelajaran juga dapat membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih bervariasi dan mungkin siswa untuk berinteraksi dengan konten pelajaran dengan cara yang lebih mendalam. Di era modern ini segala sesuatu selalu berakitan dengan teknologi termasuk media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi ini sangat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran untuk lebih kreatif dan menyenangkan, salah satu media yang saat ini sedang berkembang dan memanfaatkan teknologi adalah media multimedia.

Diketahui media pembelajaran multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, video, dan juga naimasi yang dapat memudahkan untuk menyampaikan materi pelajaran dan mendukung pembelajaran. Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran ataupun materi, yang dimana media ini menyajikan materi dengan adanya kolaborasi antara teks, gambar, audio, dan juga animasi (Wiryana, dkk 2023). Menurut (Ketut, 2022), multimedia berperan penting dalam pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu instruksional untuk memperjelas materi, sebagai tutorial interaktif seperti simulasi yang meningkatkan pemahaman, dan sebagai sumber pembelajaran yang menyimpan materi seperti slide mikroskop atau radiografi. (Munir dkk, 2023). Berdasarkan para ahli diatas dapat disimpulkan media pembelajaran

multimedia interaktif adalah media yang diharapkan agar siswa lebih memahami materi dan merasakan pembelajaran yang menyenangkan karena pada media multimedia ini tidak hanya berisi teks dan juga gambar, selain itu juga didalam media ini berisikan gambar dan juga suara yang dapat menarik perhatian siswa. Sebagian besar siswa merasa bosan belajar karena tidak paham dengan penjelasan guru serta materi yang menurut mereka sulit untuk dipahami, terutama pada mata pelajaran matematika dikarenakan memiliki konsep yang abstrak.

Mata pelajaran matematika yang kita ketahui berfungsi sebagai alat yang penting dalam pendidikan, membantu siswa membangun dasar pengetahuan yang kuat dan keterampilan yang dapat diterapkan di berbagai bidang kehidupan dan karier. Matematika merupakan mata pelajaran yang harus di berikan kepada setiap jenjang siswa, matematika memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, tentunya dengan adanya pembelajaran matematika ini siswa dapat berfikir lebih logis, kritis, analistis, dan juga sistematis, walaupun pembelajaran matematika sangat di takuti oleh kebanyakan siswa disebabkan pembelajaran ini di anggap tidak begtu menyenangkan di karenakan terlalu banyak rumus yang harus di hapal, dan membuat siswa cemas jika jawaban dari soal matematika yang mereka kerjakan tidak tepat, dan jawaban yang mereka dapatkan berbeda dengan temannya (Suhendar & Yanto, dkk 2023). Menurut Fathani (2009) Matematika itu penting baik sebagai alat bantu, Media pembelajaran ini tepat untuk diimplementasikan khususnya pada mata pelajaran matematika kelas IV SD mengenai materi pembagian dan juga perkalian yang dimana

lebih menarik perhatian dan fokus siswa serta hasil belajar yang meningkat jika disajikan menggunakan media pembelajaran multimedia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa faktor masalah sebagai berikut.

- 1.1.1 Kurangnya hasil belajar siswa dan juga percaya diri siswa.
- 1.1.2 Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang dapat menarik perhatian siswa.
- 1.1.3 Guru yang kurang dalam memanfaatkan fasilitas teknologi yang sudah disediakan oleh sekolah untuk membuat media yang memanfaatkan teknologi.
- 1.1.4 Penyampaian guru yang sulit dimengerti oleh siswa, menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dan bosan, terutama pada pembelajaran Matematika.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar pengkajian masalah dapat terfokuskan kepada masalah-masalah utama. Jadi berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian hanya membatasi masalah pada pengembangan media yang digunakan di kelas IV pada mata pelajaran matematika masih kurang memanfaatkan teknologi yang di sediakan di sekolah. Adapun penelitian menitik beratkan pada pengembangan media multimedia berbasis masalah mata pelajaran matematika materi pembagian dan perkalian pada siswa kelas IV sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diajukan beberapa masalah yang dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran Pembagian dan Perkalian (PEKA) berbasis PBL pada Mata pelajaran matematika Materi Pembagian dan Perkalian di Kelas IV SD N 4 Keramas?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran Pembagian dan Perkalian (PEKA) berbasis PBL pada Mata pelajaran matematika Materi Pembagian dan Perkalian di Kelas IV SD N 4 Keramas?
- 3) Apakah efektivitas media pembelajaran Pembagian dan Perkalian (PEKA) melalui Multimedia berbasis PBL pada Mata pelajaran matematika Materi Pembagian dan Perkalian di Kelas IV SD N 4 Keramas?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, Adapun tujuan dalam pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media Pembelajaran Pembagian dan Perkalian (PEKA) berbasis PBL pada Mata pelajaran matematika Materi Pembagian dan Perkalian di Kelas IV SD N 4 Keramas.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media Pembelajaran Pembagian dan Perkalian (PEKA) berbasis PBL pada Mata pelajaran matematika Materi Pembagian dan Perkalian di Kelas IV SD N 4 Keramas.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media Pembelajaran Pembagian dan Perkalian (PEKA) berbasis PBL pada Mata pelajaran matematika Materi Pembagian dan Perkalian di Kelas IV SD N 4 Keramas.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diambil melalui manfaat hasil penelitian adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran imajinatif serta meningkatkan kualitas media ajar, khususnya dalam mata pelajaran Matematika.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi siswa

Penggunaan media pembelajaran diharapkan menciptakan suasana baru dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi pembagian dan perkalian, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi serta minat belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik dan tidak membosankan.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penggunaan media multimedia diharapkan menjadi sarana bantu ajar yang membantu guru menyajikan materi Matematika secara lebih menarik dan tidak membosankan, serta menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang imajinatif.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan dalam merancang media pembelajaran imajinatif untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

1.1.4.4 Bagi Peneliti lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pengembangan media pembelajaran multimedia dan menjadi referensi bagi peneliti lain yang menekuni bidang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Multimedia Interaktif untuk mata pelajaran Matematika kelas IV, khususnya materi pembagian dan perkalian bilangan cacah hingga 100. Media ini berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran guna membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik.

Berikut merupakan spesifik produk pengembangan media pembelajaran ini.

- 1) Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran multimedia mata pelajaran matematika materi pembagian dan perkalian kelas IV yang diberi nama (PEKA) pembagian dan perkalian.
- 2) Media pembelajaran (PEKA) pembagian dan perkalian memadukan beberapa unsur dari multimedia yang berisikan: gambar, video, audio, dan teks.

- 3) Media pembelajaran (PEKA) pembagian dan perkalian memiliki beberapa unsur yang berisi materi latihan soal interaktif dan juga quiz.
- 4) Media pembelajaran (PEKA) pembagian dan perkalian dikembangkan menggunakan aplikasi PPT (*Power Point*)
- 5) Media pembelajaran (PEKA) pembagian dan perkalian di dalamnya terdapat, petunjuk penggunaan media PEKA, tujuan pembelajaran, video materi pembelajaran, latihan soal.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran multimedia bertujuan untuk menghasilkan produk yang dapat mendukung minat belajar siswa terutama pada pembelajaran matematika. Pengembangan media pembelajaran sangat penting karena dalam proses belajar mengajar membutuhkan konsentrasi siswa dalam menangkap materi ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran multimedia ini, dapat membantu siswa memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan serta fokus dalam proses belajar mengajar berlangsung sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis.

1.9 Asumsi Keterbatasan dan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi pada penelitian pengembangan media pembelajaran Pembagian dan Perkalian (PEKA) melalui Multimedia berbasis masalah dalam

mata pelajaran matematika materi pembagian dan perkalian yaitu, sebagai berikut.

1. Media pembelajaran Pembagian dan Perkalian (PEKA) melalui multimedia mampu meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu siswa akan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan, dengan ini siswa menjadi lebih fokus dalam memahami materi, karena terdapat soal-soal latihan yang berupa game, dan video.

2. Media pembelajaran Pembagian dan Perkalian (PEKA) melalui multimedia ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan juga cara penyelesaian sederhana mengenai pembagian dan perkalian.

2. Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media pembelajaran Pembagian dan Perkalian (PEKA) dirancang sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh siswa kelas IV SD, sehingga hasil dari pengembangan media ini hanya digunakan untuk siswa kelas IV SD, khususnya pada mata pelajaran matematika.

2. Materi pembelajaran dalam media pengembangan PEKA (Pembagian dan Perkalian) hanya sebatas pada materi pembagian dan perkalian.

1.10 Definisi Istilah

Guna meminimalisir terjadinya kesalahpahaman dalam mengembangkan media multimedia, adapun istilah-istilah yang penting dijelaskan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan media ajar untuk digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan lebih efektif, menyenangkan, dan membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, media ini berkolaborasi dengan beberapa media, diantaranya (Gambar, video, audio, dan juga teks), tentunya pengguna mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- 3) Matematika adalah mata pelajaran yang memang harus ada di setiap jenjang pendidikan, yang diman matematika merupakan ilmu dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu karena jaman sekarang hal apapun memerlukan perhitungan.
- 4) Model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa menghadapi permasalahan dengan menggunakan informasi yang mereka dapatkan dari kehidupan sehari-hari ataupun sumber lainnya, dengan hal tersebut tentunya dapat membantu siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan masalah, dan meningkatkan berfikir kritis siswa.

- 5) Pembagian dan perkalian merupakan salah satu dasar dalam pembelajaran matematika yang harus dikuasai oleh setiap orang, karena pembagian ataupun perkalian ini memiliki peran penting juga dalam kehidupan sehari-hari.

