

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini akan menyajikan uraian mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan, (8) definisi istilah.

1. 1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan pada era saat ini tidak dapat dipisahkan dari pesatnya perkembangan teknologi informasi. Teknologi telah menjadi elemen penting yang mendorong kemajuan serta kelancaran proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang terus bergerak maju seiring dengan perubahan zaman menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan cara-cara baru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Abdillah & Hamami, 2021). Seiring dengan kompleksitas tantangan zaman, sistem pendidikan dituntut untuk semakin responsif dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran.

Pendidikan pada abad ke-21 tidak lagi hanya menitikberatkan pada penguasaan aspek kognitif, melainkan juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi efektif, serta kolaborasi. Kompetensi tersebut sulit tercapai secara maksimal apabila proses pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan berlangsung secara satu arah. Oleh sebab itu, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki peran strategis dalam mengintegrasikan beragam sumber belajar, karakteristik gaya belajar peserta

didik, serta interaksi sosial ke dalam sistem pembelajaran digital yang lebih adaptif dan dinamis (Rahma Puteri dkk., 2025)

Sebagai bagian dari upaya menciptakan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman, pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi awal kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak siswa. Pada jenjang ini, proses pembelajaran idealnya tidak hanya menekankan pada penguasaan materi akademik, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh. Siswa di kelas rendah Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan kognitif konkret, sehingga pendekatan pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dengan menerapkan pendekatan yang tepat, guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual memiliki kemampuan untuk mengubah kondisi belajar siswa dari pasif menjadi aktif. Pendekatan ini membantu mengaitkan antara materi dan konteks kehidupan nyata siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Prinsip pembelajaran kontekstual sejalan dengan arahan dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya keterkaitan pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa (Kemendikbudristek, 2022).

Mata pelajaran yang sangat membutuhkan pendekatan yang tepat adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam dunia Pendidikan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang harus dipelajari oleh siswa sekolah dasar untuk

mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan objektif, serta sebagai dasar dalam menguasai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa kini dan masa depan. Pengetahuan yang didapat dalam pembelajaran matematika sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari (Rosmiati, dkk., 2023). Salah satu materi yang mendasar dalam pembelajaran matematika di kelas rendah adalah penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Materi ini sangat penting dipahami siswa karena menjadi dasar dalam memahami operasi hitung lainnya serta sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung jumlah benda, membandingkan banyaknya benda, hingga menyelesaikan masalah dalam bentuk soal cerita. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memperhatikan pendekatan pembelajaran yang digunakan supaya siswa dapat memahami konsep dengan baik.

Dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan bermakna, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Media tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak. Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah menegaskan bahwa pembelajaran harus dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa yang bersifat kontekstual serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif, pemahaman konsep dan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif dan bermakna.

Menurut buku panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah oleh Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan (BSKAP), siswa dinyatakan mencapai nilai kriteria ketercapaian tertinggi apabila berada pada rentang kategori 86-100% (Kemendikbudristek, 2022). Menurut Agung dkk. (2022) keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran ditunjukan dari rata-rata hasil belajar siswa yang dapat diukur menggunakan Pedoman Acuan Patokan (PAP) yang dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan Skala 5

Persentase Kemampuan	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
0-39	0	E	Sangat Kurang

Sumber Agung dkk. (2022)

Berdasarkan Pedoman Acuan Patokan (PAP) skala 5, siswa dinyatakan berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran, apabila minimal memiliki rata-rata penguasaan 80-89 dengan predikat “baik”.

Namun, kondisi nyata yang terjadi di lapangan tidak selalu berjalan sesuai dengan harapan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 5 Gianyar bersama Anak Agung Istri Putri Ari, S.Pd., M.Pd selaku wali kelas II B, ditemukan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Hasil belajar siswa pada materi ini tergolong kurang sehingga belum tercapai tujuan pembelajaran, sebanyak 22 dari 34 siswa yang memperoleh nilai dibawah 86. Dilihat dari rata-rata nilai kelas hanya mencapai 62, yang jika dikonversikan ke

dalam Pedoman Acuan Patokan (PAP) skala 5, berada pada kategori “kurang”. Pemahaman siswa terhadap penjumlahan dan pengurangan masih tergolong kurang, diperkuat juga dengan kondisi di lapangan, terlihat siswa cenderung hanya menghafal langkah-langkah pengerjaan soal tanpa benar-benar memahami konsep penjumlahan dan pengurangan. Ketika mendapatkan soal cerita, banyak siswa merasa bingung dalam menentukan operasi hitung yang tepat, sehingga kesulitan dalam menyelesaikannya. Proses pembelajaran yang berlangsung pada siang hari juga menjadi tantangan tersendiri, karena banyak siswa terlihat mengantuk, kurang fokus, dan cepat merasa bosan. Dalam proses pembelajaran di kelas hanya mengandalkan buku LKS dan sesekali menonton video dari *YouTube* yang kurang terarah dan tidak kontekstual. Kurangnya variasi media pembelajaran juga berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, menurunnya minat, serta lemahnya pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari.

Hal tersebut disebabkan oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, seperti kurangnya motivasi belajar, kurangnya kemampuan konsentrasi terutama karena pembelajaran berlangsung pada siang hari, serta keterbatasan dalam mengembangkan strategi penyelesaian soal. Banyak siswa yang hanya mengandalkan satu metode seperti menghitung dengan jari, tanpa memahami konsep dasar atau mencoba pendekatan lain. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami soal cerita karena lemahnya kemampuan literasi dan pemahaman terhadap hubungan antara teks dan operasi hitung. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari guru dan lingkungan pembelajaran, seperti metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan

kurang mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa kesulitan memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Guru cenderung menggunakan LKS sebagai sumber utama tanpa menggunakan media pembelajaran yang bervariasi atau berbasis teknologi. Minimnya pemanfaatan media interaktif juga membuat pembelajaran terasa monoton dan tidak kontekstual, sehingga kurang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif dan bermakna bagi siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai alat dan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan gagasan pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi (Sunami & Aslam, 2021; Ayuni dkk., 2023). Untuk menyelesaikan permasalahan yang tersebut, dibutuhkan solusi melalui pemanfaatan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep abstrak dalam muatan matematika, khususnya yang berkaitan dengan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Salah satu jenis media yang dapat digunakan adalah multimedia interaktif. Menurut Hendra dkk. (2023) multimedia interaktif, yaitu sebuah gabungan dari berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, animasi, video, dan lainnya yang digabungkan secara terpadu dan terintegrasi dengan memanfaatkan perangkat seperti *computer* atau alat elektronik lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan daya tarik dan interaktivitas materi, tetapi akan lebih optimal jika dipadukan dengan pendekatan kontekstual yang menghubungkan isi pelajaran dengan situasi sehari-hari siswa.

Pendekatan kontekstual merupakan suatu konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk mengaitkan materi pelajaran dengan kondisi nyata yang dialami oleh siswa, serta membantu siswa menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Octavyanti & Wulandari, 2021). Keunggulan pendekatan pembelajaran kontekstual meliputi pembelajaran yang berhubungan dengan dunia nyata, menekankan pengalaman langsung, mendorong berpikir tingkat tinggi, berfokus pada siswa serta membuat siswa menjadi lebih aktif, kritis, dan kreatif. Selain itu, pendekatan pembelajaran kontekstual dapat menghasilkan pengetahuan yang bermakna dalam kehidupan sehari-hari, dekat dengan kenyataan, memberikan makna pada pengetahuan dan menekankan kegiatan belajar daripada sekedar mengajar.

Berdasarkan pemaparan diatas, mengenai alasan dipilihnya multimedia interaktif berbasis kontekstual didukung oleh penelitian yang dilakukan Pratiwi & Wiarta (2021) menunjukan bahwa penggunaan multimedia interaktif sangat baik dan layak serta dapat meningkatkan semangat siswa saat proses pembelajaran matematika. Selain itu penelitian oleh Devi & Wiarta (2024) menunjukan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis kontekstual mampu membuat proses pembelajaran menjadi semakin menarik, memberikan motivasi, membantu siswa belajar dengan mandiri, serta dapat berpengaruh baik selama kegiatan pembelajaran matematika. Selain itu penelitian oleh Rahayu dkk. (2024) bahwa multimedia dengan pendekatan kontekstual layak dan efektif digunakan serta dapat membantu siswa selama proses pembelajaran matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Wedayanti & Wiarta (2022) juga menekankan bahwa multimedia interaktif dapat memberikan suasana belajar baru yang lebih menyenangkan sehingga dapat

membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Widiari & Wiarta (2024) juga menekankan bahwa multimedia interaktif berbasis kontekstual efektif digunakan pada mata pelajaran matematika, serta dapat meningkatkan kemampuan teknologi siswa melalui media pembelajaran yang berbasis digital.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian tersebut, pemanfaatan multimedia interaktif dengan menggunakan pendekatan kontekstual mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta media pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada penelitian ini media pembelajaran yang akan dikembangkan, dikemas dengan nama media matematika mengenai tambah kurang secara asik. Tambah Kurang Asik (Takura), nama Takura ini dipilih untuk mempermudah penyebutan serta memudahkan siswa mengingat media pembelajaran ini. Takura merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk multimedia interaktif yang dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dengan cara yang menyenangkan khususnya di kelas II SD. Media ini akan menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, suara serta memungkinkan siswa mengontrol alur belajar mereka sendiri.

Dari penelitian sebelumnya, belum terdapat penelitian yang membahas mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis kontekstual materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Berdasarkan uraian diatas akan dilakukan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Takura Berbasis Kontekstual Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD Negeri 5 Gianyar”.

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

- 1.2.1 Terdapat 22 dari jumlah keseluruhan 34 siswa kelas IIB yang tidak memenuhi ketercapaian BSKAP yaitu 86 dan rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh hanya mencapai 62 yang jika dikonversikan ke dalam Pedoman Acuan Patokan (PAP) skala 5, berada pada kategori “kurang”.
- 1.2.2 Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi untuk menunjang proses pembelajaran.
- 1.2.3 Proses pembelajaran di kelas masih bergantung pada buku LKS sebagai sumber belajar, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik.
- 1.2.4 Guru kurang mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa kesulitan memahami materi penjumlahan dan pengurangan.

1. 3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka diperlukan suatu pembatasan masalah agar masalah utama dapat diselesaikan dengan optimal. Penelitian memberikan batasan masalah pada 22 dari jumlah keseluruhan 34 siswa kelas IIB yang tidak memenuhi ketercapaian BSKAP dan rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh hanya mencapai 62 yang jika dikonversikan ke dalam Pedoman Acuan Patokan (PAP) skala 5, berada pada kategori “kurang”, serta kurangnya media yang bervariasi selama proses pembelajaran matematika. Pembelajaran selama ini masih mengandalkan buku LKS dan video pembelajaran dari *youtube* sehingga menyebabkan siswa merasa bosan, kurang antusias, dan hasil belajar menjadi kurang. Oleh karena itu,

pengembang mengupayakan untuk memecahkan masalah tersebut melalui pengembangan media Takura berbasis kontekstual materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II SD Negeri 5 Gianyar.

1. 4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah hasil rancang bangun media Takura berbasis kontekstual materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II Negeri 5 Gianyar?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas media Takura berbasis kontekstual materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II SD Negeri 5 Gianyar?
- 1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan media Takura berbasis kontekstual materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II SD Negeri 5 Gianyar?
- 1.4.4 Bagaimanakah efektivitas penggunaan media Takura berbasis kontekstual materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II SD Negeri 5 Gianyar?

1. 5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan, adapun tujuan pengembangan ini sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui hasil rancang bangun media Takura berbasis kontekstual materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II SD

Negeri 5 Gianyar.

- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas produk media Takura berbasis kontekstual materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II SD Negeri 5 Gianyar.
- 1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan media Takura berbasis kontekstual materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II SD Negeri 5 Gianyar.
- 1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Takura berbasis kontekstual materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II SD Negeri 5 Gianyar.

Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk media takura berbasis kontekstual materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II. Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.6.1 Media Takura berbasis kontekstual yang dikembangkan sesuai dengan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas II sekolah dasar.
- 1.6.2 Media Takura berbasis kontekstual dikembangkan dengan perangkat lunak (*software*) berupa aplikasi *Articulate Storyline 3* yang dibantu dengan aplikasi *canva* untuk desain.
- 1.6.3 Produk yang dikembangkan berupa media Takura berbasis kontekstual yang disajikan sesuai untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II.
- 1.6.4 Media Takura berbasis kontekstual ini berisikan materi pembelajaran, video

animasi, game, dan latihan soal. Dengan dengan mengintergrasikan audio dan gambar, serta dapat digunakan melalui handphone atau alat elektronik lainnya.

1. 6 Asumsi dan Keterbatasan

Dalam penelitian pengembangan media Takura berbasis kontekstual materi pejumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II SD Negeri 5 Gianyar ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan, sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan media Takura berbasis kontekstual adalah sebagai berikut.

- 1) Media Takura berbasis kontekstual merupakan bagian dari multimedia yang mampu menarik perhatian siswa karena disajikan dengan tampilan interaktif, gambar, animasi, video, dan latihan soal yang mendukung pemahaman materi penjumlahan dan pengurangan secara lebih mudah dan menyenangkan.
- 2) Penggunaan media Takura berbasis kontekstual dapat membantu siswa dalam memahami materi dan juga mengaitkannya dengan kondisi nyata yang dialami dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Media Takura berbasis kontekstual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga berperan dalam memperkenalkan perkembangan teknologi kepada siswa.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun batasan pengembangan dari penelitian ini adalah materi yang terdapat pada media Takura berbasis kontekstual hanya memuat materi

penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II, dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di SD Negeri 5 Gianyar.

1. 7 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap kata-kata atau istilah yang digunakan, maka disajikan definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

- 1.8.1 Penelitian pengembangan ialah suatu proses untuk meningkatkan atau menghasilkan suatu produk serta menguji kelayakan produk tersebut. Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (penerapan), dan (5) *Evaluation* (evaluasi).
- 1.8.2 Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan untuk melakukan penyampaian informasi berupa materi pembelajaran kepada siswa guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 1.8.3 Tambah Kurang Asik (Takura), Takura merupakan nama media yang dipilih untuk mempermudah menyebutkan serta memudahkan siswa mengingat media pembelajaran ini. Takura merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk multimedia interaktif yang dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dengan cara yang menyenangkan khususnya di kelas II SD. Media ini akan menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, suara serta memungkinkan siswa mengontrol alur belajar mereka sendiri.

- 1.8.4 Pendekatan kontekstual adalah suatu konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk mengaitkan materi pelajaran dengan kondisi nyata yang dialami oleh siswa, serta membantu siswa menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Octavyanti & Wulandari, 2021)
- 1.8.5 Bilangan cacah adalah kelompok bilangan yang terdiri dari bilangan asli dan nol, yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, dan seterusnya.
- 1.8.6 Materi penjumlahan adalah proses menggabungkan dua atau lebih bilangan untuk mendapatkan hasil akhir yang disebut jumlah. Materi pengurangan adalah proses mengurangi atau menghilangkan satu bilangan dari bilangan lain untuk mengetahui selisih atau sisa.

