

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kunci utama dalam meningkatkan kemajuan suatu negara, sebab sumber daya manusia yang unggul dapat menentukan keberlanjutan pembangunan bangsa (Anggreni dkk., 2020). Menurut Sariani & Suarjana (2022) pendidikan yang berkualitas mampu membekali individu dengan ilmu pengetahuan untuk dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan serta karakter yang baik. Hal ini sejalan dengan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuannya adalah untuk memaksimalkan potensi siswa sehingga mereka dapat menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, sehat, berilmu, cakap, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh sebab itu, pendidikan harus terus ditingkatkan dan dikembangkan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang berkualitas dan memiliki daya saing.

Pendidikan memiliki kaitan yang erat dengan proses pembelajaran. Menurut Kamalini & Wiarta (2024) pembelajaran merupakan suatu proses yang terstruktur dan berkelanjutan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara optimal serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Salah satu indikator yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran yakni dengan

melihat hasil belajar siswa melalui kegiatan evaluasi. Evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk menilai keadaan atau kualitas suatu objek dengan menggunakan instrument dan membandingkan hasilnya dengan tolak ukur yang ditetapkan untuk memperoleh kesimpulan (Lismawati, 2021). Dalam dunia pendidikan evaluasi merupakan hal yang penting dilakukan oleh para pendidik untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa, memperbaiki strategi pembelajaran dan tentunya untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran. Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dapat digunakan sebagai patokan untuk mengukur ketercapaian proses pembelajaran. Berdasarkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) menurut Kemendikbudristek menetapkan bahwa nilai minimal nasional adalah sebesar 86 yang digunakan sebagai acuan tolak ukur untuk memastikan bahwa proses pembelajaran telah mencapai tujuan yang diharapkan dan siswa telah mencapai standar kompetensi yang ditetapkan. Sedangkan menurut Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima, nilai yang mencapai standar 86 tergolong dalam kategori “Baik” dengan dengan predikat “B” yang mencerminkan rentang presentase penilaian antara 80%-89% (Agung dkk., 2022).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari pada semua jenjang pendidikan formal tidak terkecuali di tingkat sekolah dasar. Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari konsep-konsep abstrak sehingga memerlukan pemahaman mendalam untuk dapat dimanipulasi dan diaplikasikan dalam bentuk yang lebih konkret dan nyata untuk memudahkan proses pemahaman dan penerapan (Wulandari & Wiarta, 2022). Kehidupan sehari-hari pada dasarnya tidak dapat terlepas dari kegiatan berhitung sehingga matematika memiliki peranan

penting untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah sehari-hari (Dewi & Wiarta, 2021). Namun pada kenyataannya pembelajaran matematika belum sepenuhnya dapat dipahami dengan mudah oleh siswa dan menjadi tantangan tersendiri sebab materi matematika cenderung bersifat abstrak yang membuatnya menjadi sulit untuk dipahami secara langsung, salah satunya pada materi bilangan pecahan. Materi pecahan merupakan salah satu materi yang dipelajari oleh siswa dimulai sejak kelas II SD dan berlanjut ke kelas berikutnya dengan ruang lingkup materi yang lebih kompleks.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 14 Maret 2025 dengan Ibu Ni Kadek Anisa Ayu Nita, S.Pd.,Gr selaku guru kelas II di SD Negeri 3 Singapadu, ditemukan bahwa proses pembelajaran pada materi pecahan belum dapat dikatakan optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa masih tergolong rendah. Dari 30 siswa hanya 14 siswa yang mampu memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan yakni 86 sedangkan 16 siswa lainnya masih berada dibawah standar kompetensi tersebut. Kesenjangan nilai yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan dengan optimal. Saat proses pembelajaran berlangsung ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru dinilai kurang bervariasi yakni hanya sebatas gambar yang kemudian di print dan ditempelkan pada papan tulis. Namun pada kenyataannya, fasilitas yang dimiliki oleh SD Negeri 3 Singapadu untuk mendukung proses pembelajaran sudah dapat dikategorikan cukup memadai seperti adanya LCD, proyektor, laptop dan *wi-fi* namun para guru belum mampu untuk memanfaatkan fasilitas tersebut dengan optimal. Permasalahan lainnya yakni guru cenderung menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi, hal ini

menyebabkan siswa menjadi bosan dan menurunkan motivasi dalam memahami materi pecahan. Hasil wawancara tersebut sejalan dengan pendapat Albina & Harahap (2024) yang menyebutkan bahwa metode ceramah dinilai kurang efektif sebab memiliki beberapa kekurangan seperti pembelajaran dilakukan secara satu arah sehingga siswa cenderung pasif, pembelajaran menjadi membosankan dan membuat materi sulit melekat pada ingatan siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat ditawarkan yaitu mengembangkan sebuah multimedia interaktif Pecahan Cerdas Interaktif (PeCI) sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran. PeCI merupakan sebuah akronim dari Pecahan Cerdas Interaktif. Akronim PeCI dibentuk melalui pengambilan suku kata dan huruf awal dari setiap kata penyusunnya, yaitu “Pe” dari Pecahan, “C” dari Cerdas dan “I” dari Interaktif, sehingga membentuk sebuah istilah yang bermakna, ringkas dan mudah diingat oleh siswa. Menurut Devi & Wiarta (2024) multimedia merupakan teknologi yang mengintegrasikan berbagai unsur seperti suara, animasi, gambar dan video dalam satu kesatuan, sehingga memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dan media. Penggunaan multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk dapat belajar secara mandiri dan efektif, karena menyediakan informasi interaktif seperti narasi, kuis, evaluasi dan animasi yang memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa serta meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi (Andini, 2022). Multimedia interaktif PeCI adalah sebuah media pembelajaran digital yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami konsep pecahan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Media ini dilengkapi dengan 7 fitur utama berupa kompetensi pembelajaran, materi, video, *games*, turnamen, petunjuk penggunaan media, profil pengembang yang

disajikan dalam bentuk *PowerPoint* interaktif. Multimedia interaktif PeCI ini memadukan antara gambar, animasi, dan musik menarik yang dirancang agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten materi sehingga membuat siswa menjadi aktif dan meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi pecahan.

Dalam memanfaatkan media pembelajaran sebaiknya perlu disertai dengan model pembelajaran yang sesuai untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal. Penerapan media saat proses pembelajaran yakni dengan berbantuan model *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Prasetya & Agustika (2023) model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mendorong kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk memecahkan masalah dan menyelesaikan tugas sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang efektif melalui adanya turnamen antar tim. Model TGT memiliki beberapa kelebihan seperti dapat meningkatkan partisipasi semua siswa tanpa memandang kemampuan akademik, membangun rasa kebersamaan dan saling menghargai antar anggota kelompok, meningkatkan semangat belajar siswa dengan adanya kompetisi dan penghargaan serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dengan adanya permainan dan turnamen (Simamora dkk., 2024).

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, seperti penelitian yang dilakukan oleh Sari., dkk (2020) memperoleh hasil bahwa multimedia interaktif dinyatakan valid dan efektif digunakan dalam materi pecahan kelas III. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ratnawati., dkk (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif valid, efektif dan praktis dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi pecahan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Purnama & Pramudiani (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran

interaktif layak dan baik digunakan dalam meningkatkan kualitas pemahaman konsep materi pecahan dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi tersebut. Temuan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Mufida & Nurtjahyani (2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dinilai sangat efektif dan dapat memberikan dinamika pembelajaran yang positif terhadap pembelajaran Matematika. Beberapa studi yang dilakukan telah menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa khususnya pada materi pecahan.

Kebaharuan yang terdapat dalam penelitian yang dilakukan adalah pengembangan multimedia interaktif Pecahan Cerdas Interaktif (PeCI) berbantuan TGT. Berdasarkan penelitian terdahulu belum ada yang melakukan penelitian terkait multimedia interaktif berbantuan TGT. Media ini berfokus pada penanaman konsep pecahan yang disajikan dalam bentuk gambar dengan tambahan elemen animasi yang interaktif agar nantinya siswa dapat lebih mudah memahami dengan adanya visual yang mendukung. Media ini juga menyajikan *games* dan turnamen yang menarik dengan konsep permainan berbasis tim untuk dapat meningkatkan semangat dan kerjasama antar siswa.

Multimedia interaktif berbantuan TGT menempatkan media sebagai pusat pembelajaran dalam membantu siswa memahami materi secara mandiri, sedangkan model TGT berperan sebagai model pendukung yang memperkuat interaksi sosial, kerja sama, dan keterlibatan siswa, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna melalui adanya aktivitas TGT (*game & turnamen*).

Berdasarkan uraian diatas, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif PeCI Berbantuan TGT pada Materi Pecahan Kelas III SD Negeri 3 Singapadu”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, beberapa permasalahan yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Sebanyak 16 dari 30 keseluruhan siswa memperoleh hasil belajar kognitif masih di bawah standar BSKAP yang berlaku yaitu 86.
- 2) Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi
- 3) Guru kurang optimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran.
- 4) Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari konsep bilangan pecahan
- 5) Siswa yang tidak dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran
- 6) Kegiatan pembelajaran cenderung monoton karena hanya mengandalkan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang interaktif dan hanya berpusat pada guru saja (*Teacher Center*).

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, maka ruang lingkup dalam penelitian ini perlu dibatasi agar fokus kajian tertuju pada permasalahan utama yang perlu diselesaikan guna memperoleh hasil yang maksimal. Permasalahan pada penelitian

ini dibatasi pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada materi pecahan. Sebanyak 16 dari 30 keseluruhan siswa memperoleh hasil belajar kognitif masih di bawah standar BSKAP yaitu 86 serta penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi. Maka dari itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia interaktif PeCI berbantuan TGT pada materi pecahan kelas III SD Negeri 3 Singapadu.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan latar belakang masalah diatas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif PeCI berbantuan TGT pada materi pecahan kelas III SD Negeri 3 Singapadu tahun ajaran 2025/2026?
- 2) Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif PeCI berbantuan TGT pada materi pecahan kelas III SD Negeri 3 Singapadu 2025/2026?
- 3) Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif PeCI berbantuan TGT pada materi pecahan kelas III SD Negeri 3 Singapadu 2025/2026?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun multimedia interaktif PeCI berbantuan TGT pada materi pecahan kelas III SD Negeri 3 Singapadu 2025/2026
- 2) Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif PeCI berbantuan TGT pada materi pecahan kelas III SD Negeri 3 Singapadu 2025/2026

- 3) Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif PeCI berbantuan TGT pada materi pecahan kelas III SD Negeri 3 Singapadu 2025/2026

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun manfaat praktis bagi dunia pendidikan:

### 1) Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif khususnya pada dunia pendidikan mengenai penggunaan multimedia interaktif berbantuan TGT yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan materi pecahan kelas III.

### 2) Manfaat Praktis

#### a) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Sehingga akan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

#### b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan atau alternatif dalam menambah wawasan mengenai inovasi media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika muatan topik pecahan agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat bervariasi. Serta memberikan gambaran bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa dengan menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbantuan TGT pada proses pembelajaran.

d) Bagi Peneliti Lain dan Mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan atau masukan bagi para peneliti yang ingin melakukan penelitian yang serupa serta memberikan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai multimedia interaktif berbantuan TGT.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk berupa multimedia interaktif PeCI berbantuan TGT pada materi pecahan siswa kelas III sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yakni sebagai berikut:

- 1) Multimedia interaktif PeCI mengintegrasikan berbagai elemen media seperti teks, gambar, animasi, tombol navigasi interaktif, dan musik menjadi satu kesatuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif dan menyenangkan.
- 2) Media ini memiliki beberapa fitur penting didalamnya seperti kompetensi, materi, video, *games*, turnamen, profil pengembang dan petunjuk penggunaan media agar nantinya siswa mampu mengaplikasikan media tersebut dengan mudah tanpa harus dijelaskan berulang-ulang oleh guru.

- 3) Produk akhir yang dihasilkan berupa *PowerPoint* interaktif yang penyusunannya didukung oleh berbagai *platform* seperti *Canva*, *Microsoft PowerPoint*, *Zep Quiz* dan *youtube* sehingga dapat menghasilkan tampilan yang menarik dan bervariasi untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa melalui tampilan visual yang baik. Multimedia interaktif PeCI didesain dengan tema “Supermarket” sebab elemen-elemen yang digunakan menggunakan benda yang terdapat dalam supermarket seperti potongan pizza, apel, permen dan lain sebagainya
- 4) Materi yang disajikan berfokus pada bilangan pecahan, dengan tujuan memperkuat pemahaman konsep dasar pecahan.
- 5) Media ini memiliki *games* dan turnamen yang akan dimainkan secara berkelompok, serta didukung dengan penggunaan model pembelajaran TGT didalamnya sehingga siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta mampu membangun suatu kerja sama yang baik antar anggota kelompoknya.
- 6) Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan musik latar yang menarik dan efek suara dengan tujuan menambah kesan interaktif dan meningkatkan minat siswa dalam menggunakan media tersebut.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan multimedia interaktif PeCI berbantuan TGT pada materi pecahan siswa kelas III SD Negeri 3 Singapadu memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan yang perlu diperhatikan yang dapat dipaparkan sebagai berikut:

### 1.8.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian multimedia interaktif PeCI berbantuan TGT ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

- 1) Multimedia interaktif PeCI berbantuan TGT mampu membantu siswa dalam memahami konsep pecahan dengan baik, karena media ini dapat menyajikan materi yang lebih interaktif dan dapat melibatkan siswa lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung sebab model pembelajaran yang dipilih adalah TGT yang di mana siswa pada kelas rendah lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas dari pada hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- 2) Multimedia interaktif PeCI dapat digunakan kapan saja dan dimana saja serta memungkinkan siswa untuk belajar berulang-ulang secara mandiri sehingga meningkatkan pemahaman dan penguasaan konsep pecahan.
- 3) Multimedia ini dikembangkan dengan mengambil tema supermarket yang dilengkapi dengan penggunaan gambar, musik dan animasi yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- 4) Belum tersedianya multimedia interaktif dengan memanfaatkan teknologi seperti *PowerPoint* pada materi bilangan pecahan kelas III SD.
- 5) Sarana dan prasarana yang digunakan untuk mendukung penggunaan media di dalam kelas sudah memadai seperti laptop, LCD dan proyektor
- 6) Penelitian pengembangan ini dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan teknologi yang berkembang dengan pesat, sehingga diharapkan mereka

dapa terbiasa dan terampil dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses belajar.

### **1.8.2 Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian multimedia interaktif PeCI berbantuan TGT ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan multimedia interaktif PeCI berbantuan TGT pada materi pecahan ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III di SD Negeri 3 Singapadu.
- 2) Produk dari penelitian ini hanya diuji cobakan pada siswa kelas III di SD Negeri 3 Singapadu.
- 3) Materi yang disajikan dalam media ini hanya berfokus pada penanaman konsep pecahan saja.

### **1.9 Definsi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman dan kesalahan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka peneliti memberikan beberapa definisi dan batasan istilah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan (R&D) merupakan suatu proses sistematis untuk menciptakan, mengembangkan maupun menyempurnakan suatu produk yang dilakukan melalui beberapa tahapan seperti analisa kebutuhan, perencanaan, desain, pengembangan, pengujian serta evaluasi agar dapat memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan efektivitas sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan.

- 2) Multimedia interaktif merupakan suatu media berbantuan teknologi yang mengintegrasikan berbagai unsur seperti suara, animasi, gambar menjadi satu kesatuan dan dilengkapi dengan adanya tombol navigasi untuk memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai fitur yang tersedia, sehingga memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dengan media.
- 3) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yakni model pembelajaran yang mendorong kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk memecahkan masalah dan menyelesaikan tugas sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang efektif melalui adanya turnamen antar tim.
- 4) Pecahan merupakan materi pada mata pelajaran matematika yang menggambarkan bagian dari keseluruhan, ditulis dalam bentuk  $a/b$  dengan  $a$  sebagai pembilang dan  $b$  sebagai penyebut. Materi pecahan dipelajari oleh siswa dimulai sejak kelas II SD dan berlanjut ke kelas berikutnya dengan ruang lingkup materi yang lebih kompleks.
- 5) Multimedia interaktif Pecahan Cerdas Interaktif disingkat menjadi PeCI adalah sebuah media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami konsep pecahan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif yang dilengkapi 7 fitur berupa kompetensi, materi, *games*, turnamen, petunjuk penggunaan dan profil pengembang yang disajikan dalam bentuk *PowerPoint* interaktif.