

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan delapan hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, serta (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika adalah pengetahuan dasar yang dibutuhkan peserta didik dalam menunjang pendidikan ke tahap yang lebih tinggi. Kemampuan matematika sangat berperan dalam berbagai aspek kehidupan manusia seperti dalam berkomunikasi, berniaga, dan sebagainya. Maka, kemampuan matematika ini perlu untuk dikuasai sejak jenjang pendidikan dasar. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) bertujuan agar peserta didik mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupan, seperti mengelola data, menyajikan data, menafsirkan data, serta menghitung. Dalam pendidikan dasar terdapat aspek yang krusial yaitu pemahaman konsep matematika. Salah satu konsep yang penting untuk dipahami dalam mata pelajaran matematika adalah konsep perkalian. Menurut Jarmita dkk. (2024), perkalian merupakan konsep dasar operasi bilangan matematika yang lebih kompleks dan berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada penerapannya di Sekolah Dasar (SD) masih terdapat permasalahan seperti banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian (Larisa dkk., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 14 Maret 2025 terhadap guru wali kelas III SD Negeri 6 Sestetan ditemukan beberapa siswa yang belum mampu

melakukan operasi hitung perkalian dengan benar. Hal tersebut didasari dari rendahnya persentase KKTP materi perkalian pada 35 siswa di kelas III yaitu hanya 8% (3 siswa) yang memenuhi KKTP, sedangkan 91% (32 siswa) belum memenuhi KKTP. Sehingga dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 6 Sasetan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 86. Permasalahan terkait kurangnya pemahaman konsep perkalian menjadi salah satu tantangan yang dihadapi siswa kelas III SD Negeri 6 Sasetan. Permasalahan tersebut dapat diamati dari rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal perkalian. Hal ini terjadi karena keterbatasan media pembelajaran yang relevan untuk mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi perkalian. Pemanfaatan media pada mata pelajaran Matematika yang kurang menarik mengakibatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi kurang aktif sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.

Faktor utama yang menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik dalam konsep perkalian adalah media pembelajaran yang tidak relevan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Strategi pembelajaran yang diterapkan masih berfokus pada hafalan saja. Kondisi ini tidak hanya menghambat pemahaman terhadap konsep perkalian, namun juga berdampak pada menurunnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Azkia dkk., (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa pengembangan multimedia interaktif sangat diperlukan sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian.

Pengembangan media pembelajaran diperlukan sebagai strategi intervensi dari permasalahan kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep perkalian. Media pembelajaran yang tepat digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran adalah multimedia interaktif berbasis gamifikasi. Penelitian Larisa, dkk. (2024) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis gamifikasi efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian. Multimedia interaktif adalah bentuk media yang menyajikan materi secara visual dan audio, serta melibatkan siswa secara aktif melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada materi perkalian merupakan solusi yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Materi perkalian telah diperkenalkan sejak kelas II, namun masih ditemukan sebagian siswa kelas III yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian tersebut. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya mampu membangun pemahaman konseptual pada diri siswa. Selain itu, siswa usia sekolah dasar memiliki karakteristik perkembangan yang cenderung menyukai aktivitas bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep perkalian. Maka, integrasi multimedia interaktif berbasis gamifikasi dinilai relevan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang tidak hanya menarik minat tetapi juga berpotensi dalam

meningkatkan pemahaman konsep melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

Namun, pada penelitian terdahulu belum ditemukan penelitian yang mengkaji secara rinci terkait pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada materi perkalian kelas III SD Negeri 6 Sestetan. Sebagian penelitian terdahulu masih terbatas pada penggunaan multimedia sederhana seperti *PowerPoint* tanpa mengintegrasikan elemen gamifikasi yang mendukung keterlibatan siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, disusunlah proposal skripsi berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 6 Sestetan Tahun Ajaran 2025/2026”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut identifikasi permasalahan yang terdapat di SD Negeri 6 Sestetan, antara lain:

1. Peserta didik kelas III SD Negeri 6 Sestetan masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar operasi hitung perkalian secara menyeluruh.
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi perkalian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam membangun pemahaman konseptual.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika materi perkalian belum sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar.
4. Strategi pembelajaran yang digunakan masih berorientasi pada hafalan dan kurang melibatkan aktivitas siswa secara langsung.

5. Belum tersedia media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang mengintegrasikan unsur gamifikasi untuk mendukung pemahaman konsep perkalian.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka dilakukan pembatasan masalah guna mengefektifkan waktu, kemampuan, serta biaya dalam penelitian ini. Dengan demikian, penulis melakukan pembatasan masalah pada “Belum adanya multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada materi perkalian mata pelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 6 Ssetan”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, terdapat rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses rancang bangun Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 6 Ssetan?
2. Bagaimana kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 6 Ssetan?
3. Bagaimana efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 6 Ssetan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat ditentukan bahwa tujuan dari pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rancang bangun Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 6 Sasetan.
2. Mengetahui kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 6 Sasetan.
3. Mengetahui efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 6 Sasetan.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan tentunya terdapat spesifikasi dari produk yang diharapkan. Penelitian ini melakukan pengembangan produk berupa multimedia interaktif sebagai media pembelajaran materi perkalian mata pelajaran Matematika di SD Negeri 6 Sasetan. Berikut merupakan spesifikasi dari produk yang diharapkan:

1. Produk ini merupakan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif berbasis gamifikasi materi perkalian untuk mata pelajaran matematika.
2. Multimedia interaktif materi perkalian ini merupakan sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat diakses melalui sarana *laptop* dan *smartphone*.
3. Multimedia ini dirancang guna meningkatkan pemahaman konsep perkalian pada peserta didik dalam belajar matematika berbasis gamifikasi.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pada penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi materi perkalian mata pelajaran Matematika adalah sebagai berikut:

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi materi perkalian mata pelajaran matematika yang dirancang adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis gamifikasi ini relevan untuk diterapkan pada materi perkalian, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari matematika.
2. Multimedia interaktif ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran agar peserta didik lebih memahami materi perkalian melalui kombinasi elemen teks, audio, serta gambar yang tersedia pada platform gamifikasi.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada materi perkalian yang akan dikembangkan berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada pembelajaran matematika kelas III di SD Negeri 6 Sesetan.
2. Pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi dikembangkan guna memfasilitasi pembelajaran matematika sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi perkalian.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk menghindari kekeliruan pemahaman terhadap istilah-istilah utama yang digunakan pada penelitian ini. Adapun definisi istilah yang digunakan pada penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang menghasilkan inovasi baru dalam aspek kehidupan berupa produk atau model (Waruwu, 2024).
2. Multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang dioperasikan melalui alat pengontrol, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki (Amatullah & Sutrisno, 2022).
3. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan (Srimulyani, 2023).
4. Perkalian merupakan salah satu konsep penjumlahan berulang dengan menjumlahkan bilangan yang sama (Haq dkk., 2025)

