

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan interaksi belajar mengajar dalam suatu lingkungan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Berdasarkan definisi tersebut dalam proses pembelajaran yang dilakukan tidak hanya dapat melibatkan interaksi antara pengajar dan pembelajar, akan tetapi melibatkan unsur-unsur yang sangat berpengaruh lainnya antara lain sumber belajar, alat peraga/media, sarana dan prasarana menurut (Su’udiah, Degeng, & Kuswandi, 2016). Dewasa ini guru bukan hanya berperan menyampaikan materi tetapi juga berperan untuk mengusahakan agar setiap siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar yang ada. Hal ini dirasa dapat meningkatkan tercapainya keberhasilan proses pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah saat ini mengacu kepada kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 terdapat materi perkalian sebagai salah satu materi untuk mata pelajaran matematika di kelas II Sekolah Dasar, materi ini memuat kompetensi dasar:

“Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian”

Berdasarkan kompetensi dasar tersebut salah satu operasi hitung yang harus dikuasai peserta didik adalah perkalian. Perkalian merupakan salah satu materi yang diajarkan setelah siswa mempelajari penjumlahan dan pengurangan. Perkalian sangat penting untuk dikuasai siswa, karena konsep dasar perkalian akan berkoneksi dengan konsep-konsep matematika yang lain yang akan dipelajari di SD kelas tinggi, seperti perpangkatan dan lain sebagainya. Selain itu, perkalian memiliki kaitan erat dengan kegiatan kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan jual beli, permainan, dan lain sebagainya.

Penggunaan media dipandang akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen

Fitri Dwi Handayani, 2022

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA KONSEP DASAR PERKALIAN DI KELAS II SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dipandang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan antusias serta semangat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Asnawir dalam (Nugraha, 2021) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Sedangkan menurut Suryani dalam (Mufti, 2020) media pembelajaran merupakan segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan media dipandang akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting keberadaannya. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar (Chrystanti, 2015). (Tafonao, 2018) berpendapat jika kesulitan dalam mengajar, materi menjadi monoton dan peserta didik merasa bosan dengan apa yang diajar oleh pendidik. Kedua, peserta didik sulit mengerti dan memahami materi pembelajaran. Ketiga, peserta didik susah menangkap penjelasan dari guru. Keempat, peserta didik merasa bosan dengan materi tersebut. Kelima, peserta didik susah berpikir. Dari pendapat pendapat di atas menjadi alasan kuat mengapa media sangat penting penggunaannya dalam pembelajaran.

Hal itu juga berlaku untuk menyampaikan materi perkalian seorang guru harus mampu menyediakan sumber pembelajaran yang tepat agar tujuan dari pembelajaran tercapai. Selain menyediakan sumber belajar yang tepat, seorang guru juga harus mampu memilih media pembelajaran yang menarik, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, media yang berkembang khususnya dalam materi operasi hitung perkalian cenderung kurang interaktif dan kurang mengakomodir. Media yang kurang baik memiliki kecenderungan kurang optimal sehingga mengakibatkan pembelajaran yang kurang optimal pula.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 8, 10, dan 14 Maret 2022 di SDN 2 Taraju, SDN Sirnasari, dan SDN Tresnagalih bersama guru kelas II didapatkan hasil bahwa media yang digunakan di sekolah dasar khususnya dalam materi operasi hitung perkalian masih belum optimal. Pembelajaran cenderung dilakukan secara konvensional dengan menggunakan media sederhana seperti benda yang tersedia di dalam kelas dan gambar perkalian yang di pajang di dinding kelas. Melihat ketersediaan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berada di sekolah tersebut dirasa cukup memadai, seperti adanya laptop, LCD proyektor, speaker, dan lain-lain. Namun pemanfaatan fasilitas tersebut untuk dijadikan sebagai media pembelajaran masih kurang optimal.

Penayangan video dalam pembelajaran diakui guru membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran. Melalui media yang bersifat audio-visual daya tangkap siswa akan materi pelajaran menjadi meningkat. Hal ini sejalan dengan teori *Dale's cone of experience* (dalam Sofyan, 2016) siswa yang mengikuti pembelajaran dengan melihat visualisasi dari materi yang diajarkan memiliki daya ingat yang lebih baik dari siswa yang hanya mendengarkan materi yang diajarkan dengan metode ceramah. Dengan kata lain, semakin banyak panca indera yang digunakan siswa saat belajar, maka proses belajar tersebut akan lebih mudah diserap oleh siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif merupakan salah satu solusi dari permasalahan tersebut. Pemilihan media yang tepat haruslah memperhatikan gaya belajar siswa yang beragam. Multimedia adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk memenuhi gaya belajar siswa yang beragam. Menurut (Najib et al., 2018) dalam penelitiannya mengatakan multimedia interaktif hadir sebagai media pembelajaran yang menjadi penghubung antara guru dengan siswa dan dapat menambah minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran melalui gabungan beberapa komponen multimedia yang menarik. Peneliti juga memandang multimedia sebagai salah satu inovasi media yang dapat digunakan secara efektif.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran dimaksud untuk membantu guru dalam

menyampaikan materi yang diajarkan dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya. Vughan (dalam Munir, 2012, hlm. 129) mengartikan multimedia sebagai sebuah kombinasi teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang berkaitan. Ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada konsep dasar perkalian di kelas II Sekolah Dasar sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pemaparan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana ketersediaan media pembelajaran konsep dasar perkalian di kelas II Sekolah Dasar sebelum dilakukan penelitian?
- 2) Bagaimana desain multimedia interaktif pada konsep dasar perkalian di kelas II Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana kelayakan multimedia interaktif pada konsep dasar perkalian di kelas II Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimana implementasi multimedia interaktif pada konsep dasar perkalian di kelas II Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan ketersediaan media pembelajaran pada konsep dasar perkalian di kelas II Sekolah Dasar.
- 2) Mendeskripsikan desain multimedia interaktif pada konsep dasar perkalian di kelas II Sekolah Dasar.
- 3) Mendeskripsikan kelayakan multimedia interaktif pada konsep dasar perkalian di kelas II Sekolah Dasar.
- 4) Mendeskripsikan implementasi multimedia interaktif pada konsep dasar perkalian di kelas II Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk semua pihak, penulis berharap penelitian ini akan bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1) Secara teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- a) Memberikan inovasi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya mengenai media pembelajaran.
- b) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, khususnya pada materi konsep dasar perkalian.

2) Manfaat Praktis

Adapun sasaran manfaat penelitian :

a) Bagi Siswa

Dengan pengembangan multimedia interaktif pada konsep dasar perkalian ini memudahkan siswa dalam belajar perkalian.

b) Bagi Guru

Multimedia interaktif pada konsep dasar perkalian ini dapat memudahkan guru membantu siswa belajar tentang perkalian sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

c) Bagi Sekolah

Pengembangan multimedia interaktif pada konsep dasar perkalian ini dapat membantu pihak sekolah dalam memahami kebutuhan sumber belajar siswa pada pembelajaran perkalian.

1.5 Struktur Organisasi

1) Bab 1 Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2) Bab II Kajian Pustaka

Berisi ulasan pembelajaran matematika di sekolah dasar, konsep dasar perkalian, multimedia interaktif, dan hasil penelitian yang relevan.

3) Bab III Metode Penelitian

Berisi metode penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data dan isu etik.

4) Bab IV Temuan dan Pembahasan

Berisi temuan-temuan di lapangan dan pembahasannya.

5) Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Berisi simpulan penelitian, implikasi dan rekomendasi hasil analisis temuan penelitian.