

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar sejalan dengan standar nasional pendidikan pada Undang-Undang Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 40 bahwa kurikulum pada pendidikan dasar wajib terdiri dari berbagai mata pelajaran yang salah satunya yaitu matematika. Menurut Muhsetyo (2012:126), pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar pada peserta didik secara sistematis guna memperoleh kompetensi yang ingin dicapai. Pendidikan matematika di sekolah dasar juga menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting, karena materi matematika di sekolah dasar menjadi dasar dari penggunaan matematika di tingkat selanjutnya. Selain itu, peningkatan kemampuan berfikir logis, teliti, dan kesadaran keruangan serta kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang dapat diperoleh dari pembelajaran matematika (Rahmah, 2013). Oleh karena itu, matematika menjadi salah satu pelajaran wajib khususnya di sekolah dasar.

Dalam pembelajaran matematika, pendidik harus menciptakan suasana belajar yang bermakna, kreatif, serta menyenangkan, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana dalam Pasal 40 BAB XI Nomor 20 Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Selain itu, kegiatan belajar juga akan berlangsung secara maksimal jika interaksi peserta didik dengan pendidik terjalin dengan baik selama proses pembelajaran sehingga adanya potensi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Zurriyati, E., & Mudjiran, M, 2021). Oleh karena itu, diperlukan alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Alat bantu yang dimaksud yaitu media pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu perangkat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan Netriwati & Mai Sri Lena (2018) bahwa salah satu unsur

penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran adalah adanya media pembelajaran.

Khuluqo (2017) mengungkapkan, kata “media” merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin yaitu *medium*, yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dengan kata lain, media dapat diartikan sebagai sebuah alat yang digunakan untuk menghubungkan pihak satu dengan pihak lainnya. Sehingga dalam konteks pembelajaran, media diartikan sebagai alat perantara yang menghubungkan antara pendidik dengan siswa agar terciptanya komunikasi yang menjadikan pembelajaran berjalan secara efektif. Hal ini sejalan dengan Abi Hamid, dkk (2020) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi melalui berbagai saluran, mendorong siswa untuk menambah informasi baru dalam proses pembelajaran melalui rangsangan pikiran, perasaan, serta kemauan belajar siswa yang didapatkan dari penggunaan media sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Salah satunya yaitu media pembelajaran yang efektif khususnya dalam pendidikan sekolah dasar, karena dengan bantuan teknologi dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Sejalan dengan teknologi digital yang menjadi kebutuhan pendidikan pada saat ini.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (kemendikbud) terus berupaya untuk menyediakan pendidikan sekolah yang sesuai dengan perkembangan yang ada dengan kurikulum baru dan sistem online serta mengembangkan sistem pendidikan sebagai persiapan menuju indonesia kreatif di tahun 2045. Dengan tujuan dapat menyesuaikan konsep yang ada dengan kapasitas peserta didik, pendidik, serta tenaga kependidikannya (Hidayat, H, dkk. 2020).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2018) mengemukakan Kompetensi Dasar matematika disekolah dasar salah satunya mengenai bilangan pecahan. Sejalan dengan itu, Astuty, K. Y (2013) juga mengemukakan dalam pendidikan matematika di sekolah dasar, terdapat berbagai jenis materi yang dipelajari, salah satunya yaitu mengenai materi pecahan. Kompetensi Dasar di kelas V yaitu menjelaskan serta menghitung penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut yang berbeda. Tujuan pembelajaran dari materi pecahan ini peserta didik

diharapkan mampu memahami konsep dari bilangan pecahan. Selain itu peserta didik juga diharapkan mampu mencapai tujuan Kompetensi Dasar yaitu dapat menentukan hasil operasi hitung bilangan pecahan.

Materi bilangan pecahan akan diterapkan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Khismawati, H. M, 2017). Sehingga, berdasarkan hal tersebut proses pembelajaran matematika pada materi operasi hitung bilangan pecahan ini harus diperhatikan agar peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran karena materi ini termasuk sulit untuk dipahami secara konkret. Selain itu, materi ini juga memungkinkan untuk terjadi miskonsepsi dan verbalisme (Kania, N, 2018).

Namun pada kenyataannya, materi pecahan ini adalah satu dari banyaknya materi matematika yang dinilai cukup sulit serta rentan adanya miskonsepsi pada peserta didik (Nindi Citra Setia Dewi, Karlimah, Sadjarudin, 2014). Hal ini dikarenakan peserta didik harus memahami bilangan yang dibagi-bagi menjadi beberapa bagian, sedangkan sebelumnya peserta didik hanya mengenal bilangan yang utuh yaitu bilangan asli dan cacah.

Sejalan dengan permasalahan di atas, ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kesulitan belajar peserta didik pada pelajaran matematika, salah satunya yaitu kurangnya minat dalam belajar matematika, serta cara penyampaian materi pembelajaran matematika yang kurang tepat (Yeni, E. M. 2015). Diperkuat dengan adanya studi literatur, dalam Swaratifani, Y (2021) menunjukkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran matematika khususnya konsep operasi hitung bilangan pecahan. Salah satu faktor penyebabnya yaitu faktor psikologis berupa rasa jenuh peserta didik ketika mengikuti pelajaran matematika. Lemahnya penguasaan matematika di SD juga dapat disebabkan oleh tidak tersedianya alat peraga matematika atau tidak adanya media yang mendukung pembelajaran sehingga minat dan motivasi belajar peserta didik menurun (Delia Indrawati, Siti Partini Suardiman, 2013).

Salah satu cara alternatif yang dapat dilakukan untuk menyiasati permasalahan tersebut yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital yaitu multimedia interaktif. Sejalan dengan penelitian oleh Nuritno, R., & Raharjo, H. (2017) bahwa penggunaan multimedia interaktif menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan minat belajar matematika di sekolah

dasar. Sedangkan Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015) menggunakan multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat peserta didik dalam belajar matematika. Keuntungan dari penggunaan multimedia interaktif yaitu mudah untuk digunakan, antarmuka yang intuitif, pengalaman belajar yang mendalam, mandiri dalam belajar, media tahan lama, pemahaman materi yang lebih baik, efektif dalam hal biaya, serta kegiatan belajar yang lebih menyenangkan (Surjono, H. D, 2017).

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, maka peneliti memfokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi pengurangan bilangan pecahan dengan melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Operasi Hitung Pengurangan Bilangan Pecahan Di Kelas V Sekolah Dasar.” Dengan diterapkannya media pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga kelak tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang maksimal.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam media pembelajaran di sekolah, diantaranya:

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Materi pembelajaran operasi hitung pengurangan bilangan pecahan hanya sebatas menggunakan buku pegangan peserta didik.
3. Keterbatasan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika menurunkan minat belajar peserta didik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana deskripsi kondisi penggunaan media pembelajaran dalam materi operasi hitung pengurangan bilangan pecahan yang digunakan di Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana proses pembuatan desain multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung pengurangan bilangan pecahan?
3. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung pengurangan bilangan pecahan?
4. Bagaimana penerapan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung pengurangan bilangan pecahan?
5. Bagaimana kelayakan bentuk akhir multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung pengurangan bilangan pecahan?

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut ini merupakan tujuan dari penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Mendeskripsikan kondisi media pembelajaran dalam materi operasi hitung pengurangan bilangan pecahan yang digunakan di Kelas V Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan proses pembuatan desain multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung pengurangan bilangan pecahan di Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung pengurangan bilangan pecahan di Sekolah Dasar.
4. Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung pengurangan bilangan pecahan.
5. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung pengurangan bilangan pecahan.

Meliana Muntaha, 2023

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF OPERASI HITUNG PENGURANGAN BILANGAN PECAHAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat. Manfaat ini ditinjau dari manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan sumbangan pemikiran dalam hal pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung pengurangan bilangan pecahan di Sekolah Dasar.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dalam penelitian selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik

Produk hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi serta minat dalam mempelajari materi operasi hitung pengurangan bilangan pecahan di Sekolah Dasar. Selain itu, diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

2. Bagi Pendidik

Produk hasil penelitian ini dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran pada materi operasi hitung pengurangan bilangan pecahan di Sekolah Dasar.

3. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui keefektifan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Peneliti juga dapat menambah ilmu serta memperoleh pengalaman secara langsung dalam menyusun dan menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif sebagai media pembelajaran di sekolah.