

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada proses pembelajaran media pembelajaran berperan penting dan menjadi salah satu faktor keberhasilan dari pembelajaran karena fungsinya dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Untuk menyiapkan dan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan metode pembelajaran yang inovatif dan variatif. Hal ini dapat menjadi inovasi baru untuk media pembelajaran interaktif ataupun belajar secara mandiri dirumah masing-masing. Media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respons balik terhadap pengguna (Rustandi et al., 2020). Karakter atau ciri khas dari media pembelajaran interaktif yakni dengan siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tapi juga berinteraksi selama proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020).

Objek penelitian yang di tuju oleh penulis yakni SD Negeri 1 Lumbungkerep terletak di Lumbungkerep, Kec Wonosari, Kab Klaten Jawa Tengah. SD Negeri 1 Lumbungkerep adalah sekolah negeri berakreditasi A dengan 80 siswa dan 13 guru. Sekolah ini menerapkan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru pengampu di SD Negeri 1 Lumbungkerep, penulis mendapatkan data bahwa

nilai rata-rata matematika siswa kelas 1 yakni 67, dari rata-rata tersebut ada 6 siswa (55,56%) dari 9 siswa kelas 1 yang nilainya masih rendah. Setelah dilihat kembali nilai tersebut belum cukup terbilang nilai yang baik untuk nilai rata-rata siswa dengan nilai KKM matematika yaitu 70. Berdasarkan kurikulum K13 KKM mata pelajaran Matematika yaitu 70. Tetapi sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka dimana KKM diganti dengan KKTP yang merupakan nilai capaian pembelajaran siswa. Penilaian KKTP dinilai dengan persentase 0-40% yang berarti belum mencapai keseluruhan, 41-65% belum mencapai ketuntasan, 66-85% berarti sudah mencapai ketuntasan, dan 86-100% sudah mencapai keseluruhan. Dengan nilai rata-rata matematika kelas 1 yakni 67 dengan persentase 55,56% berarti dalam capaian pembelajaran siswa terhadap mata pelajaran matematika masih belum mencapai ketuntasan (McTighe et al., 2017). Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika. Media pembelajaran yang digunakan saat ini kurang menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar. Penelitian (Dilson et al., 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *mobile* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 1 Lumbungkerep.

Jam pembelajaran matematika terbilang sudah cukup dengan 2-3 jam dalam 2 pertemuan setiap 1 minggu, tetapi dalam 1 kali pertemuan yang menghabiskan waktu 2-3 jam masih kurang untuk siswa bisa memahami materi yang disampaikan terkadang dalam 1 kali pertemuan hanya 1 materi dan harus diulang lagi untuk

pertemuan selanjutnya karena siswa masih belum bisa memahami materi tersebut. Pada matematika kelas 1 sekolah dasar, materi yang dipelajari mencakup berbagai konsep dasar matematika, seperti mengenal bilangan, mengurutkan bilangan, operasi penjumlahan dan pengurangan, nilai tempat, bangun datar, dan pengukuran panjang. Dalam penelitian ini peneliti fokus pada materi penjumlahan dan pengurangan, di mana siswa belajar konsep penjumlahan sebagai proses menggabungkan dua atau lebih bilangan untuk mendapatkan hasil yang lebih besar, dan pengurangan sebagai proses memisahkan sebagian dari suatu bilangan untuk mendapatkan hasil yang lebih kecil. Pembelajaran penjumlahan dan pengurangan di kelas 1 sekolah dasar merupakan dasar penting bagi siswa untuk mempelajari konsep matematika yang lebih kompleks di kelas selanjutnya (Sholichah, 2023).

Pembelajaran yang diterapkan di sekolah saat ini masih mengandalkan cara pembelajaran konvensional atau sering disebut juga pembelajaran tradisional, yang merupakan pendekatan belajar mengajar yang telah lama digunakan dan masih banyak diterapkan di sekolah-sekolah saat ini. Pendekatan ini berpusat pada peran guru sebagai penyampai informasi dan siswa sebagai penerima pasif. Keterbatasan media pembelajaran mengakibatkan kurangnya antusias dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang kurang aktif dan bervariasi dalam proses belajar mengajar membuat anak tidak tertarik memahami materi karena cenderung lebih suka belajar sambil bermain (Oktaviani et al., 2020). Anak kelas 1 SD masih dalam masa transisi dari belajar melalui bermain di TK ke belajar formal di sekolah dasar. Hal ini menyebabkan mereka cenderung lebih suka belajar sambil bermain dan belum terbiasa dengan materi pelajaran yang penyampaiannya monoton. Oleh

karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk memahami gaya belajar anak dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan dengan strategi pembelajaran yang menggabungkan bermain dan belajar agar anak dapat lebih mudah memahami materi dan meningkatkan minat mereka untuk belajar.

Berdasarkan penelitian Septina, Wawan, dan Diana (2023), media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki potensi yang besar untuk membantu siswa dalam belajar IPAS. Media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* juga memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional atau tradisional, seperti lebih menarik, lebih mudah digunakan, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Hal ini sesuai dengan penelitian Elistya Hayati Ulfa (2020) yang menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran interaktif tematik berbasis Android dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas 4 SD. Media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan dirancang khusus untuk siswa kelas 1 SD dan sesuai dengan karakteristik siswa pada usia tersebut. Hal ini berdasarkan penelitian Dilson, Rini, Sika (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif matematika berbasis Android pada materi bilangan untuk siswa kelas 1 SD sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* menjadi inovasi baru dalam dunia pendidikan, khususnya untuk anak Sekolah Dasar (SD). Berbeda dengan media pembelajaran tradisional yang statis, media *mobile* menawarkan pengalaman

belajar yang lebih menarik, dan efektif. Pada pembuatan dan pengembangan media belajar yang peneliti lakukan dengan membuat aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* untuk siswa kelas 1 SD. Aplikasi ini akan dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif, seperti animasi yang menarik, materi yang menarik, audio yang digunakan untuk menjelaskan dari isi materi serta perintah dari kuis, dan sistem penilaian atau kuis yang informatif. Siswa dapat belajar matematika dengan cara yang menyenangkan dan interaktif melalui aplikasi ini. Media *mobile* juga memungkinkan anak-anak untuk belajar kapanpun dan dimanapun, sehingga mereka dapat mengatur tempo belajar mereka sendiri. Media pembelajaran dengan aplikasi *mobile* memiliki banyak manfaat untuk meningkatkan minat, motivasi, pemahaman, dan kemampuan matematika siswa. Selain itu, aplikasi *mobile* juga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dengan mengikuti perkembangan teknologi dan juga adanya aplikasi berbasis *mobile* dapat diakses dimanapun menggunakan *smartphone*. Anak SD lebih mudah menggunakan *smartphone* dibandingkan versi *desktop* karena kemudahan navigasi dan aplikasi menarik yang dirancang untuk layar sentuh. Hal ini membuka peluang untuk belajar yang lebih mudah dan menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, siswa SD diperbolehkan membawa HP ke sekolah.

Menurut penelitian (Renggani et al., 2023) media pembelajaran interaktif *mobile* berbasis Android dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD sebesar 84%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *mobile* memiliki potensi yang besar untuk membantu siswa dalam belajar matematika.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *mobile* yang dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa kelas 1 SD Negeri 1 Lumbungkerep. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dari itu penulis berharap dapat membuat media pembelajaran matematika yang menyenangkan berbasis *mobile*. Diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan nilai rata-rata matematika siswa dan meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar matematika pada SD Negeri 1 Lumbungkerep.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif pengenalan matematika dasar berbasis *mobile*?
- b. Apakah dengan media pembelajaran ini dapat menambah minat matematika untuk siswa siswi di sekolah dasar?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Peneliti memfokuskan pada pembuatan media pembelajaran interaktif tentang pengenalan matematika dasar yang berisi materi penjumlahan dan pengurangan.

- b. Peneliti mengukur minat pembelajaran pada siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* menggunakan kuisioner skala likert.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini meliputi:

- a. Membuat aplikasi media pembelajaran penjumlahan dan pengurangan yang interaktif.
- b. Memperkenalkan media pembelajaran berbasis *mobile* yang memudahkan siswa untuk belajar matematika dengan menyenangkan.
- c. Untuk mengetahui dampak media pembelajaran terhadap minat belajar siswa.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagi penulis:
 - a. Untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar strata satu Jurusan Informatika STMIK Amikom Surakarta.
 - b. Menambah wawasan penulis tentang teknologi informasi, khususnya dalam Media Pembelajaran Matematika Dasar.
- 2) Bagi Pengguna:
 - a. Mengetahui minat belajar siswa dalam matematika dasar.
 - b. Meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Adanya aplikasi mempermudah siswa untuk belajar menghitung.

3) Bagi Perguruan Tinggi:

Dengan adanya penulisan skripsi ini, diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa lain dalam menyusun skripsi dan sebagai tambahan referensi perpustakaan STMIK Amikom Surakarta.