

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar adalah fase yang penting dalam membangun dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap para siswa. Pada tingkat ini, para siswa mulai diperkenalkan dengan berbagai konsep dasar yang akan menjadi persiapan untuk pendidikan selanjutnya. Pembelajaran tingkat dasar sangatlah krusial karena merupakan landasan utama dalam membentuk perilaku, akhlak, serta karakter seorang anak sejak usia dini (Rizky Asrul Ananda et al., 2022).

Dalam zaman transformasi digital saat ini, sektor pendidikan menghadapi berbagai tantangan yang signifikan untuk menggunakan teknologi sebagai alat bantu dalam proses belajar. Media pembelajaran interaktif menjadi sebuah solusi baru yang dapat meningkatkan efektivitas pendidikan. Digitalisasi adalah mengubah materi dari media cetak, suara, atau gambar bergerak ke dalam format digital. Tujuannya adalah agar data bisa disimpan, dibuka, dan dikelola dengan lebih efektif (Azizatunnisa et al., 2022).

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan menggunakan perangkat interaktif berbasis digital seperti animasi, permainan edukatif, dan video pembelajaran, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam memahami materi pembelajaran. Media ini memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan ketertarikan, dorongan, dan semangat belajar siswa, serta membantu guru dalam

menyampaikan informasi agar proses belajar menjadi lebih menarik, efisien, dan tidak monoton (Fitriana & Aziz, 2024).

Matematika adalah salah satu pelajaran yang penting dalam sekolah dasar yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif siswa. Memahami materi Matematika sangat penting karena memberikan landasan bagi siswa dalam menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari serta mendukung pembelajaran di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Memahami konsep perkalian dan pembagian itu sangat penting. Ini fondasi utama untuk beragam perhitungan, baik dalam kegiatan sehari-hari maupun saat belajar matematika tingkat lanjut (Zulkarnain et al., 2024).

SDIT Al Hikmah Kemuning merupakan lembaga pendidikan dasar Islam terpadu yang terletak di Desa Mbadhan, Kecamatan Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar. Sekolah ini memiliki 38 tenaga pengajar dan petugas, yang meliputi kepala sekolah, guru-guru, dan petugas administrasi. Total keseluruhan peserta didik mencapai 335 siswa yang dibagi ke dalam 12 kelas yang berjalan secara parallel, penelitian ini berfokus kepada siswa kelas 4B dengan jumlah 31 siswa. Dalam proses pembelajaran SDIT Al Hikmah Kemuning menggunakan Kurikulum Merdeka, dengan menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai bahan ajar.

Setelah melakukan observasi di SDIT Al Hikmah Kemuning dengan Kepala Sekolah, Ustadz Muhammad Arif Burhanuddin, S.Pd.I. didapatkan informasi bahwa sekolah ini menyediakan 12 ruang kelas. Ruang kelas tersebut dipakai sebagai untuk kegiatan belajar mengajar sehari-hari, ada juga sebuah aula

yang berfungsi sebagai fasilitas penunjang untuk acara yang diadakan oleh pihak sekolah. Aula ini dipakai untuk berbagai keperluan, misalnya rapat, pertunjukan seni, dan juga kegiatan belajar yang dilakukan secara berkelompok. Di area sekolah juga terdapat 1 lab komputer yang difungsikan sebagai lab pendidikan yang menunjang praktikum serta pembelajaran. beberapa fasilitas sudah tersedia di laboratorium seperti 7 komputer, 10 laptop, meja praktikum, whiteboard, dan proyektor.

Wawancara dilakukan dengan Ustadzah Eka dan Ustadzah Mebi selaku wali kelas 4 di SDIT Al Hikmah untuk memperoleh informasi terkait proses pembelajaran, kondisi siswa, serta kebutuhan media edukatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dari wawancara yang dilakukan diperoleh data bahwa kelas 4B memiliki kesulitan dalam proses pembelajaran jika dibandingkan dengan kelas 4A. Peneliti memutuskan untuk memfokuskan penelitian pada kelas 4B. Pertimbangan ini didasarkan pada fakta bahwa kelas tersebut memperlihatkan tantangan belajar yang lebih signifikan, terutama pada mata pelajaran matematika jika dibandingkan dengan kelas 4A, Hal ini bisa dilihat pada rata rata kelas yang berbeda. Kelas 4A memiliki nilai rata rata sebesar 79, dan kelas 4B memiliki rata rata 61. Hal ini menjadikan peneliti memilih kelas 4B sebagai subjek penelitian.

Kelas 4B terdiri dari 29 siswa berdasarkan wawancara dengan Ustadzah Eka Widiyaningsih S.Pd selaku walikelas 4B. Meskipun para siswa menunjukkan sikap disiplin dan keinginan belajar yang kuat pemahaman terhadap mata pelajaran matematika. Ustadzah Eka menjelaskan bahwa terdapat keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai untuk

siswa sekolah dasar. Terutama dalam bab 1 Bilangan Cacah Sampai 10.000 pada sub bab Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah sampai 100

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa kelas 4B diketahui beberapa dari siswa masih merasa bingung saat mengerjakan soal-soal dasar dan belum sepenuhnya memahami hubungan antara kedua operasi tersebut. Hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata siswa hanya 61, angka ini masih di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 75 dalam mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat pada nilai kelas 4B pada mata Pelajaran matematika pada Tabel 1.1:

Tabel 1.1 Nilai kelas 4B Pada materi perkalian dan pembagian

No	Nama	Nilai
1	Abdulah Faqih Rafanda	80
2	Abdin Kihali Habibi	80
3	Adeva Fidela Andevis	80
4	Adzkiya Naila Fardhan	60
5	Adzmi Abduh	35
6	Afrizal Abdul Nashir	67,5
7	Ahmad Fauzan Ramadhani	30
8	Aisyah Khoirun Nisa	90
9	Anggika Nur Aini	55
10	Asifa Feliona Wicaksono	30
11	Askar Akyas Ad Dzaki	40
12	Azfar Musyaffa Baqir	70
13	Azka Winar Alfaqih	90
14	Azkayra Hasna Saputro	90
15	Hadromi Ahmad Sayfii	30
16	Hafidz Mukshin Gunawan	30
17	Idlan Alby Yafiq	35
18	Kayla Okalina Syakira	85
19	Meylina Erum Faiza	80
20	Muhammad Faqih Wijaya	50
21	Nanda Putra Septiaja	57,5
22	Nihlah Wafa Nuraini	65
23	Ratna Nur Fitria Nisaa	55
24	Rayyan Alkhalifi	75
25	Shakia Rezfan Azkadina	55
26	Shakila Shafa Labiba	60

Tabel 1.1 Lanjutan

No	Nama	Nilai
27	Wahyu Adira Az Zahra	65
28	Zahma Najla Lathifya	75
29	Zulfan Aerlangga Asegaff	75
	Jumlah nilai rata rata	61,72

Sumber: Wawancara Ustadzah Eka selaku wali kelas 4

Peneliti juga melakukan *pre-test* untuk melihat seberapa baik pemahaman siswa sebelum pembelajaran dimulai. Hasil dari *pre-test* ini kemudian dibandingkan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk dibandingkan dengan nilai ujian. Untuk hasil *pre-test* dapat dilihat pada tabel 1.2 dibawah ini:

Tabel 1.2 Hasil *pre-test*

No	Nama	Nilai
1	Abdulah Faqih Rafanda	90
2	Abdin Kihali Habibi	60
3	Adeva Fidela Andevis	70
4	Adzkiya Naila Fardhan	90
5	Adzmi Abduh	50
6	Afrizal Abdul Nashir	50
7	Ahmad Fauzan Ramadhani	60
8	Aisyah Khoirun Nisa	70
9	Anggika Nur Aini	60
10	Asifa Feliona Wicaksono	50
11	Askar Akyas Ad Dzaki	50
12	Azfar Musyaffa Baqir	70
13	Azka Winar Alfaqih	70
14	Azkayra Hasna Saputro	80
15	Hadromi Ahmad Sayfii	80
16	Hafidz Mukshin Gunawan	50
17	Idlan Alby Yafiq	60
18	Kayla Okalina Syakira	60
19	Meylina Erum Faiza	70
20	Muhammad Faqih Wijaya	60
21	Nanda Putra Septiaja	60
22	Nihlah Wafa Nuraini	80
23	Ratna Nur Fitria Nisaa	60
24	Rayyan Alkhalifi	70
25	Shakia Rezfah Azkadina	80

Tabel 1.2 Lanjutan

No	Nama	Nilai
26	Shakila Shafa Labiba	50
27	Wahyu Adira Az Zahra	80
28	Zahma Najla Lathifya	60
29	Zulfan Aerlangga Asegaff	70
	Jumlah nilai rata rata	65,86

Berdasarkan hasil nilai ujian siswa yang memperoleh rata-rata 61,72 dan hasil pre-test 65,86, terlihat bahwa nilai tersebut masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 75. Ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas 4B mengenai materi matematika, khususnya konsep perkalian dan pembagian, masih tergolong kurang baik, sehingga perlu dilakukan usaha untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar.

Untuk membantu siswa kelas 4 mengatasi kesulitan belajar terutama dalam pelajaran matematika. Peneliti menawarkan Solusi dengan pembuatan media pembelajaran interaktif. Media ini bertujuan agar siswa lebih mudah mengerti konsep perhitungan perkalian dan pembagian. Dengan fitur ilustrasi, tombol navigasi interaktif, fitur audio, latihan interaktif, dan fitur penyelesaian soal. Diharapkan cara ini bisa membuat siswa lebih tertarik belajar dan membantu mereka memahami hubungan antar perhitungan secara nyata. Solusi yang peneliti tawarkan selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggreini & Priyojadmiko, 2022) Dengan hasil Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang konsep perkalian dan pembagian yang secara tradisional sulit dipahami menjadi lebih jelas dan mudah dicerna, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan semangat siswa.

Berdasarkan penjelasan mengenai masalah yang ada, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Media yang interaktif ini juga dirancang untuk meningkatkan semangat dan minat siswa dalam belajar, karena sifat interaktifnya membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar, mendorong rasa ingin tahunya, menumbuhkan semangat belajar, serta mengurangi kebosanan saat mempelajari materi matematika. Selain itu, media interaktif juga dapat membantu guru dengan berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung penyampaian materi dengan cara yang konsisten, menarik, dan lebih mudah, sehingga waktu pembelajaran dapat digunakan dengan lebih efektif. Dalam proses pembuatannya, penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini diharapkan menjadi solusi yang dapat berfungsi sebagai cara inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka bisa dirumuskan beberapa masalah berikut ini :

- a. Bagaimana pembuatan media pembelajaran interaktif tentang perkalian dan pembagian?
- b. Bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi perkalian dan pembagian sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif?
- c. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Matematika di kelas 4 mengenai perkalian dan pembagian pada bilangan cacah sampai 100.
- b. Media yang dibuat menggunakan perangkat lunak *Adobe Animate*.
- c. Fitur yang tersedia dalam media pembelajaran meliputi materi, contoh, latihan, mini game, petunjuk, bantuan, dan suara.
- d. Penelitian difokuskan pada Murid kelas 4 di SDIT Al Hikmah Kemuning, desa kemuning, kabupaten karanganyar.
- e. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif bersumber pada buku pelajaran utama dan juga lembar kerja siswa.
- f. Media pembelajaran interaktif berbasis desktop.
- g. Pengujian tingkat pemahaman menggunakan *pre-test* dan *post-test*, sementara pengujian tingkat kelayakan menggunakan kuesioner.
- h. Pengujian *Black Box* digunakan untuk pengujian fungsi dalam media pembelajaran interaktif.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Membuat media pembelajaran interaktif materi perkalian dan pembagian berbasis desktop bilangan cacah sampai 100.

- b. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas 4 sekolah dasar terhadap materi perkalian serta pembagian sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif.
- c. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif ketika digunakan dalam mendukung proses pembelajaran.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk:

- a. Bagi peneliti menjadi pengalaman dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis desktop.
- b. Bagi guru menawarkan media pembelajaran alternatif yang memudahkan kelas 4 siswa sekolah dasar untuk memahami materi yang disampaikan.
- c. Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar dan membantu siswa menguasai materi pelajaran.
- d. Bagi STMIK Amikom Surakarta mendukung inovasi dalam proses pembelajaran yang melayani pengembangan teknologi pelajaran.