

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran yang diberikan sebagai dasaran bagi siswa agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kreatif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dina Arina, dkk (2020: 169) bahwasanya matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, mengenal bentuk, susunan besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan. Mata pelajaran matematika umumnya pada tingkat dasar bagi siswa sulit dipahami karena adanya kekhawatiran yang ditakutkan siswa jika ia menjawab soal atau menghitung dengan jumlah yang salah. Akan tetapi hal tersebut tidak terlepas dari peran guru dalam menyampaikan pembelajaran secara tepat. Dimana penjelasan yang diberikan oleh guru dan media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran menjadi salah satu faktor dalam keberhasilan pembelajaran.

Setelah dilakukannya observasi di SDN Batah Timur 3 kecamatan Kwanyar Kabupaten Bangkalan pada tanggal 14 Juni 2022, Hasil yang didapatkan oleh peneliti bahwa terdapat sebuah tablet. Tablet tersebut berjumlah 10 yang didapatkan dari dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS). Akan tetapi, tablet tersebut tidak dimanfaatkan dengan baik oleh pihak sekolah untuk membantu kegiatan pembelajaran karena kurangnya inovasi dalam pemanfaatan teknologi. Penggunaan tablet di sekolah digunakan saat di butuhkan pada waktu tertentu, akan tetapi belum dimanfaatkan untuk membantu kegiatan pembelajaran. Dimana media yang digunakan berupa buku lembar kerja siswa, penjelasan yang ditulis dipapan tulis,

ataupun hanya berpedoman pada buku paket, sehingga pada pembelajaran anak mudah bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran.

Hal tersebut didukung dari hasil wawancara pada tanggal 14 Juni 2022 yang dilakukan dengan Ibu Nur Sela selaku wali kelas V di SDN Batah Timur 3 ditemukannya permasalahan pada saat pembelajaran materi bangun ruang. Materi bangun ruang terdapat empat kompetensi dasar yang seharusnya mampu dikuasai oleh siswa. Akan tetapi ada dua kompetensi dasar yang sulit di pahami oleh siswa yaitu sifat-sifat bangun ruang serta jaring-jaring bangun ruang. Sering kali ini menjadi evaluasi guru dalam menyelesaikan permasalahan tersebut mulai dari penggantian metode pembelajaran namun belum terlihat adanya perubahan pada siswa. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang bisa memberikan contoh nyata yang ada disekitar kehidupan sehari-hari siswa saat proses belajar mengajar. Hal tersebut menjadikan kurangnya partisipasi siswa terhadap mata pelajaran matematika sehingga suasana pembelajaran membosankan dan kurangnya pemahaman guru terhadap pentingnya menggunakan media yang sesuai untuk membantu mempermudah dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam menangkap materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pernyataan tersebut didukung dengan hasil angket kebutuhan siswa yang dilakukan pada saat sebelum penelitian. Hasil angket kebutuhan siswa ini menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan media untuk menunjang pembelajaran. Dari analisis yang dilakukan peneliti didapatkan anak yang merasa bosan saat pembelajaran menggunakan buku paket dan papan tulis dengan presentase 86,7% dan anak mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran jika tidak

menggunakan media dengan presentase 93,3% menjadikan peneliti ingin mengembangkan alternatif pembelajaran menggunakan multimedia interaktif materi bangun ruang menggunakan tablet yang ada di sekolah.

Hal tersebut dikarenakan kurangnya inovasi yang diberikan guru pada saat pembelajaran sehingga tidak terlalu memikirkan media untuk diberikan kepada siswa. Dari permasalahan tersebut seharusnya penting bagi guru untuk menggunakan media seperti tablet yang sudah disediakan guna memudahkan siswa memahami materi yang dijelaskan dan siswa juga tidak merasa bosan. Selain itu, dalam satu kelas hanya beberapa anak yang memang memahami materi bangun ruang, sedangkan yang lainnya mengalami kesulitan untuk menangkap materi yang diajarkan khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang sifat dan jaring-jaring. Pada tingkat inilah siswa bisa menyukai atau tidak menyukai materi matematika yang biasanya disebabkan oleh salah satu materi yang membuat anak bosan dan tidak tertarik ataupun dianggap rumit saat diajarkan oleh guru.

Dari beberapa permasalahan dalam penelitian tersebut dibutuhkannya pengembangan media pembelajaran yang sesuai untuk materi bangun ruang untuk kelas V dengan menggunakan multimedia interaktif. Pengembangan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai alternatif untuk pembelajaran baik belajar mandiri atau berkelompok. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Savitri, dkk (2020) yang mengatakan bahwasanya media pembelajaran matematika berbasis android dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk siswa kelas V sekolah dasar yang layak diterapkan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Hidayati (2018) mengungkapkan bahwasanya penggunaan media bangun ruang dan media

bangun datar dapat mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar matematika dengan nilai rata-rata meningkat dari 62,75% menjadi 74,50%. Sehingga penggunaan media pembelajaran penting dilakukan melalui pengembangan media yang ada salah satunya yaitu tablet.

Menurut Arsyad (2014:79) mengklasifikasikan media dalam lima jenis salah satunya yaitu media berbasis komputer atau pengajaran yang dilakukan dengan bantuan komputer ataupun video interaktif. Media berbasis komputer ada berbagai macam jenis media, salah satunya yaitu multimedia interaktif. Menurut munir (2012:110) mengatakan bahwa multimedia interaktif dimaknai sebagai suatu *system computer* yang terdiri dari hardware dan software untuk memberikan kemudahan dalam menggabungkan video, gambar ataupun yang lainnya yang dikendalikan dengan program komputer. Media pembelajaran Multimedia interaktif bisa digunakan sebagai alternatif mengenal bangun ruang pada siswa kelas V pada materi sifat dan jaring-jaring bangun ruang.

Hal tersebut bisa dikembangkan mengingat sekolah SDN Batah Timur 3 mempunyai tablet dan juga didukung dengan beberapa siswa yang mempunyai tablet juga menjadikan sebuah awal perubahan dalam penggunaan media yang diterapkan di sekolah tersebut agar bisa mengurangi rasa bosan anak, mempermudah pemahaman siswa, dan juga pembelajaran lebih bervariasi karena di kelas V inilah siswa bisa memberikan label suka atau tidaknya terhadap materi bangun ruang yang nantinya bisa menghambat pemahaman siswa saat berada di kelas selanjutnya.

Media pembelajaran multimedia interaktif ini berbasis tutorial dan juga game merupakan media pengembangan yang sesuai dengan kondisi saat ini dan juga bisa memanfaatkan tablet yang memang tidak digunakan akibat kurangnya pemahaman

dari guru dalam mengoperasikan tablet untuk materi bangun ruang. Sehingga, Media pembelajaran multimedia interaktif ini bisa memberikan pembelajaran yang bervariasi, dan juga bisa membantu guru dalam penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa sekolah dasar masih cenderung suka belajar sambil bermain dan materi bangun ruang merupakan materi yang cukup rumit sehingga siswa membutuhkan pemahaman dan semangat saat belajar.

Apabila tidak dilakukannya pengembangan akan berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan, membuat anak tidak bersemangat karena berpikir bahwa materi bangun ruang membosankan karena hanya dijelaskan melalui papan tulis yang kemudian bisa mempengaruhi juga pada hasil belajar siswa. Selain itu, guru juga harus menjelaskan melalui menggambar ataupun menjelaskan secara manual dan mungkin bisa diulang-ulang saat menjelaskannya yang mengakibatkan siswa menjadi tidak tertarik dengan materi bangun ruang.

Oleh karena itu, penting dilakukannya pengembangan media untuk materi bangun ruang agar dapat meningkatkan minat anak agar anak tidak merasa bosan terhadap materi bangun ruang saat kelas V dan memberikan anggapan kepada siswa bahwa materi bangun ruang tidak sesulit yang dibayangkan oleh kebanyakan siswa. Selain itu, pembelajaran multimedia interaktif ini untuk memudahkan guru dalam memberikan pemahaman dengan memanfaatkan tablet untuk tutorial ataupun game yang bisa disimpan dan bisa dibuka kapanpun baik saat kegiatan pembelajaran atau diluar kegiatan pembelajaran tanpa harus mengulang kembali penjelasan yang telah dilakukan oleh guru.

Dari uraian diatas maka sangat penting dibuat sebuah media pembelajaran

multimedia interaktif pada pembelajaran matematika materi mengenal bangun ruang yang dapat mempermudah siswa dan juga guru dalam memahami dan memberikan materi pembelajaran sesuai dengan kevalidan yang sesuai dengan uji validasi dengan tetap memperhatikan kemenarikan serta kepraktisan dalam media pembelajaran yang kemudian dilakukan sebuah penelitian dengan judul penelitian “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI MENGENAL BANGUN RUANG DI KELAS V SDN BATAH TIMUR 3.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan pengembangan produk multimedia interaktif pada materi bangun ruang kelas V SDN Batah Timur 3 ?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan produk multimedia interaktif pada materi bangun ruang kelas V SDN Batah Timur 3 ?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan produk multimedia interaktif pada materi bangun ruang kelas V SDN Batah Timur 3 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan multimedia interaktif pada materi bangun ruang kelas V SDN Batah Timur 3
2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan multimedia interaktif pada materi bangun ruang kelas V SDN Batah Timur 3
3. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan multimedia interaktif pada materi bangun ruang kelas V SDN Batah Timur 3

D. Spesifikasi Produk

Pada pengembangan multimedia interaktif materi bangun ruang terdapat spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Media pembelajaran multimedia interaktif ini di rancang untuk pembelajaran individual atau kelompok, sehingga siswa bisa mempelajari secara mandiri dimanapun baik dalam pembelajran ataupun tidak.
2. Media pembelajaran multimedia interaktif dapat dioperasikan dengan smartphone dan juga komputer karena dibuat menggunakan software unity.
3. Komponen dari media pembelajaran multimedia interaktif terdiri dari :
 - a. Pendahuluan yang berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar
 - b. Materi Bangun Ruang
 - c. Evaluasi untuk mengukur materi dan kompetensi siswa dalam memahami materi yang disampaikan
 - d. Adanya clipart, gambar, warna, musik dan animasi untuk membantu dalam memfokuskan perhatian siswa dalam pembelajaran.

E. Batasan penelitian

1. Pembelajaran yang diambil yaitu mata pelajaran matematika
2. Materi yang digunakan pada pengembangan ini yaitu namgun ruang
3. Penelitian yang dilakukan untuk mengukur keefektifan berdasarkan hasil belajar kognitif siswa
4. Penelitian dilakukan di SDN batah timur 3
5. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran matematika materi “BANGUN RUANG” agar lebih menyenangkan dan menambah motivasi siswa untuk belajar, adapun penelitian pengembangan yakni sebagai berikut :

1. Bagi siswa, peneliti ini dapat memudahkan siswa dalam belajar materi bangun ruang dan media pembelajaran multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai sarana belajar siswa baik individu maupun kelompok.
2. Bagi guru matematika, penelitian ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi bangun ruang.
3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menambah sarana pendidikan yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan juga untuk menambah media pembelajaran multimedia interaktif terutama pada mata pelajaran matematika “Bangun Ruang” kelas V SDN Batah Timur 3.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

2. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi untuk menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (murid).

3. Bangun Ruang

Bangun runag adalah objek matematika yang berbentuk tiga dimensi yang memiliki volume (isi) dan sisi sebagai pembatasnya.