

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam meningkatkan SDM yang nantinya dapat di pakai untuk menciptakan suatu negara menjadi negara yang besar dan maju. Karena kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari tingkat pendidikan dan sejauh mana masyarakatnya terdidik di negara tersebut. Semakin tinggi tingkat pendidikan yang dicapai dan dimiliki masyarakat, maka semakin pasti bangsa tersebut akan maju. Menurut Undang-undang Nomor 22 tentang Sistem Pendidikan Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses belajar agar peserta didik dapat mewujudkan potensi dirinya berupa kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang terpenting, karena melalui pendidikan manusia mendapatkan pembelajaran, pengetahuan, dan keterampilan yang berguna untuk kehidupan sehari-hari maupun kedepan. Pendidikan tidak hanya didapatkan dari sekolah saja, tetapi juga dari lingkungan sekitar maupun dari keluarga. Jika pendidikan berjalan dengan baik maka akan tercipta dan terbentuk moral serta perilaku yang mencerminkan bangsa. Pendidikan merupakan satu hal yang paling penting yang dimiliki oleh manusia, suatu bangsa dapat terlihat baik jika dilihat dari

kualitas pendidikan bangsa tersebut (Sinaga & Harleni, 2021). Pendidikan memegang peranan penting bagi generasi muda kita dalam melatih sumber daya manusia yang mumpuni, sehingga menciptakan generasi yang lebih baik. Pendidikan adalah suatu kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mendapatkan ilmu untuk mewujudkan generasi yang cerdas, kreatif, berkompeten dan bertanggung jawab. Menumbuhkan moralitas, menciptakan generasi yang bermartabat dan menjadikan kearifan bangsa kita. Pendidikan ini melaksanakan proses adaptasi anak terhadap perkembangannya pada tingkat emosi, moral, jasmani dan rohani.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan adalah matematika. Seperti yang kita tahu, pernyataan tersebut didukung dengan berbagai fakta bahwa matematika mendukung berbagai bidang kehidupan yang berperan sebagai dasar dari berbagai bidang tersebut. Karena itu, matematika harus dipelajari oleh semua orang agar kedepannya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan ilmu yang digunakan untuk meningkatkan proses berpikir serta memahami sebab akibat dari suatu pelajaran (Fitriani & Nurfauziah, 2020). Menurut para matematikawan mereka menyatakan bahwa matematika adalah ratu dan juga pelayan dari ilmu pengetahuan (Wahyudi *et al.*, 2018). Matematika adalah ratu memiliki pengertian bahwa dalam mempelajari matematika hanya memerlukan dirinya sendiri. Sedangkan yang dimaksud pelayan dari ilmu pengetahuan adalah matematika selalu ada dan melayani dalam ilmu pengetahuan lain. Matematika dapat membantu mengembangkan

kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri (Novegitasari & Sri, 2020). Namun, hal ini dianggap sulit dalam matematika dan ingin dihindari (Fitri *et al.*, 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 16 Maret 2024 di SDN 02 Luworo tepatnya di kelas IV yang kebetulan sedang berlangsung kegiatan pembelajaran dengan mata pelajaran matematika. Peneliti menemukan permasalahan yang dihadapi peserta didik saat mata pelajaran matematika, dimana peserta didik kurang tertarik terhadap materi yang dijelaskan oleh pendidik. Peneliti menemukan fakta bahwa pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya menjelaskan menggunakan buku paket saja sehingga siswa menjadi kurang berminat mengikuti pembelajaran dan tidak paham dengan materi yang dijelaskan karena contoh yang diberikan dibuku kurang.

Berdasarkan wawancara yang juga dilakukan peneliti dengan wali kelas IV, beliau mengatakan bahwa untuk kegiatan pembelajaran untuk saat ini masih menggunakan buku pelajaran. Guru menuturkan bahwa masih belum terbiasa menggunakan media pembelajaran digital, guru pernah mencoba menggunakan media *power point* untuk mengajar namun hanya pada beberapa pertemuan saja karena kurangnya waktu untuk membuat *power point*. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV peneliti juga menemukan fakta bahwa sebenarnya di SDN 02 Luworo terdapat sarana media berupa tablet yang didapatkan beberapa tahun yang lalu sebagai

bantuan dari pemerintah namun belum pernah digunakan karena keterbatasan pemanfaatannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya penguasaan siswa terhadap mata pelajaran matematika, salah satu di antaranya adalah penggunaan media yang kurang menarik dan guru masih kesulitan dalam menggunakan media yang cocok dalam pembelajaran karena pada dasarnya materi pelajaran matematika merupakan objek kajian yang abstrak, sedangkan siswa SD kelas IV kesiapan belajarnya baru dalam tahap operasi konkret. Oleh karena itu, juga berdampak pada rendahnya motivasi dan ketertarikan siswa untuk mempelajari matematika, sebagian siswa memiliki pendapat bahwa Matematika adalah pelajaran yang menakutkan. Kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada di sekolah juga menjadi alasan rendahnya minat belajar siswa, dimana pada seharusnya guru dapat memanfaatkan sarana yang ada untuk menunjang proses pembelajaran. Alternatif yang diberikan untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui pengembangan media yang menyenangkan serta media yang mampu menarik minat siswa dalam belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah Multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *Ispring*. *Ispring* merupakan *software* pembelajaran yang terintegrasi dengan perangkat lunak *Microsoft Power Point*, penggunaan *Ispring* dalam proses pembelajaran dapat

mengintegrasikan dengan berbagai media seperti gambar, animasi, teks, suara, dan video. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi (2016) bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi kelengkapan sarana atau media yang digunakan. Empat manfaat media pembelajaran adalah mengubah rancangan yang tidak terlihat menjadi kenyataan, mendeskripsikan objek yang tidak biasa bagi siswa, mendeskripsikan ukuran suatu objek dan menunjukkan pergerakan suatu objek. Wijayanto *et al.*, (2017) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan bantuan *Ispring* merupakan bentuk variasi sarana pembelajaran yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yuniasih *et al.*, (2018) dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 8 Nomor 2 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Ispring* Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SD Ciptomulyo 3 Kota Malang”. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran serta menunjukkan hasil yang efektif dibandingkan pengajaran secara konvensional.

Penelitian lain dilakukan oleh Widayat & Sukaesih (2014) dalam Unnes Science Educational Journal Volume 3 Nomor 2 tahun 2014 yang

berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia”. Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang mendukung dan relevan ialah penelitian yang dilakukan oleh Mahartania *et al.*, (2021) dalam Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berbasis *Ispring* Materi FPB Dan KPK untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Ispring* dapat diterapkan dalam pembelajaran Matematika di SD dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring* sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran muatan matematika. Oleh karena itu, peneliti ingin mengkaji melalui penelitian pengembangan *Research and Development* dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Ispring* sebagai upaya menumbuhkan minat belajar pada Materi Pecahan Kelas IV SD”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia interatif berbasis *Ispring* sebagai upaya menumbukan minat belajar pada materi pecahan?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran *Ispring* sebagai upaya menumbukan minat belajar pada materi pecahan di kelas IV SD

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka peneliti membuat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis *Ispring* sebagai upaya menumbukan minat belajar pada materi pecahan siswa kelas IV SD.
2. Mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *Ispring* sebagai upaya menumbukan minat belajar pada materi pecahan siswa kelas IV SD.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi mengenai ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya dalam hal mengembangkan media pendidikan yang interaktif.

- b. Menjadi referensi bagi semua pihak yang ingin meneliti dan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Ispring*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan multimedia matematika ini dapat digunakan sebagai referensi guru ketika mengajarkan materi lain, dan dapat memberikan motivasi kepada guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam pemanfaatan teknologi sekarang ini.

b. Bagi Siswa

Multimedia interaktif berbasis *Ispring* ini diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami materi dan tidak terbatas oleh waktu. Sehingga pembelajaran matematika terasa menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan keterampilan baru untuk peneliti dalam memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menarik serta menyenangkan.

E. Spesifikasi Produk

Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) ini akan menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *Ispring* berupa

aplikasi yang didalamnya berisi cover atau halaman depan, home atau halaman utama, menu-menu, video, materi, kuis soal evaluasi dan game yang sesuai materi pembelajaran siswa dalam kurikulum merdeka.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil observasi di SDN Luworo 02 terdapat permasalahan dalam pembelajaran Matematika yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang, sehingga hal tersebut dapat menyebabkan minat belajar rendah. Selain itu, belum ada pengembangan media pembelajaran digital. Berdasarkan realita di lapangan, perlu kiranya mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

G. Definisi Istilah

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif penggabungan teks, gambar, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital.

2. *Ispring*

Ispring merupakan perangkat untuk membuat media pembelajaran yang bersifat presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat aspek media pada audio, visual, audio visual, dan beragam jenis evaluasi yang sudah disediakan. Selain itu, *Ispring* dapat

mengonversi file *Power Point* menjadi bentuk *Flash* yang atraktif sehingga user dapat menggunakannya baik secara langsung maupun dioptimalkan untuk pembelajaran dalam bentuk *E-learning*. berinteraksi langsung terhadap materi yang disampaikan ditambah dengan materi-materi pokok dalam *Power Point*.

3. Minat Belajar

Minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal yang bangkit karena adanya suatu kebutuhan.

4. Materi pecahan

Materi pecahan adalah materi dalam pembelajaran matematika yang dijadikan materi dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis *Ispring*.