

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan potensi peserta didik merupakan upaya yang sangat penting dalam pendidikan, bahkan menjadi esensi dari usaha pendidikan (Amaliyah & Rahmat, 2021). Pengembangan potensi diri peserta didik akan berjalan dengan efektif ketika seorang guru mampu menggunakan metode serta media mengajar yang baik dan tepat. Penerapan metode dan pemilihan suatu media yang digunakan oleh guru dalam memberikan materi pembelajaran sangat menentukan keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Terkhususnya yang harus diperhatikan oleh pendidik yaitu pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran itu sendiri. Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar menjadi salah satu bagian penting yang harus banyak diperhatikan oleh guru itu sendiri, sebab *input* peserta didik pada tingkatan sekolah dasar memiliki kemampuan yang sangat terbatas dalam memahami materi.

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu fungsi yang mampu menggabungkan berbagai gambar, video, animasi, teks, dan audio menjadi suatu komponen yang dapat menimbulkan interaksi antara pengguna aplikasi tersebut. Media pembelajaran interaktif membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Afifah et al., 2022). Media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang berbentuk interaktif yang dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu materi yang di

sampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu memperoleh pembelajaran yang layak dan baik. Media interaktif mempunyai komponen *audio-visual* (termasuk animasi) yang disebut interaktif karena media ini di desain dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Media interaktif adalah media penyampai pesan yang dipergunakan dalam proses pembelajaran sehingga terjadinya interaksi. Sekarang sudah banyak media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang sudah digunakan oleh guru karena dapat digunakan secara *online* dan mampu menyampaikan pesan kepada peserta didik (Fitra dan Maksun, 2021).

Matematika adalah bidang keahlian yang berkaitan dengan belajar, terutama yang berkaitan dengan bilangan, yang paling utama yaitu berkaitan dengan bilangan serta operasi-operasi yang dapat membantu penyelesaian bilangan-bilangan tersebut. Namun, matematika tidak hanya terbatas pada bilangan saja, karena matematika akan melatih peserta didik untuk membentuk pola pikir yang sistematis dan rasional serta meningkatkan kemampuan berfikir secara logis, analitis, terperinci, kreatif, detail sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari baik itu bersifat teoritis maupun bersifat fungsional (Ulva & Amalia, 2020). Matematika merupakan suatu bidang yang berhubungan dengan pemikiran abstrak yang diberi simbol-simbol khusus yang tersusun secara hirarkis, sistematis dan membutuhkan penalaran yang deduktif. Matematika merupakan salah satu bidang ilmu dasar sehari-hari dalam kehidupan yang merupakan bahasa yang simbolis dan menyeluruh yang memungkinkan manusia untuk berfikir, mencatat, dan

mengkomunikasikan pemikiran mengenai elemen dan kuantitas dengan menggunakan cara belajar bernalar deduktif dan induktif (M. A. Putri et al., 2023). Tahap perkembangan belajar peserta didik terbentuk melalui pengalaman belajar mengenai matematika, yakni pada tahap operasional kongkret. Hal tersebut yang menjadi dasar pembelajaran matematika searah dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar melalui perpaduan keterampilan. Pemikiran kreatif dan pengetahuan yang menekankan pengalaman dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pemecahan masalah matematika (Aprianty et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2024 di SDN Tlekung 02 Kota Batu dengan guru kelas III diketahui bahwa sekolah sudah dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang mendukung akan tetapi dalam proses pembelajaran di kelas guru masih kurang mengaplikasikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif khususnya pada pembelajaran matematika. Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan oleh guru adalah papan tulis dan media cetak.

Penelitian ini dilakukan di SDN Tlekung 02 Kota Batu karena di SDN Tlekung 02 Kota Batu merupakan tempat yang sangat strategis, sehingga mudah untuk menjangkau akomodasi maupun transportasi. SDN Tlekung 02 Kota Batu ini memiliki sarana dan prasarana yang lengkap. Selain itu juga sekolah ini sudah mewakili permasalahan yang akan dilakukan penelitian yaitu tentang penggunaan media pembelajaran. Selanjutnya yang digunakan kelas III yaitu karena peserta didik yang mengalami kesulitan untuk mengurutkan

beberapa nilai serta membedakan besar kecilnya nilai ditandai dengan peserta didik yang banyak berinteraksi dengan temannya sehingga kurang fokus dalam memperhatikan guru pada saat proses menyampaikan materi dengan penjelasan secara langsung atau metode ceramah serta kurang tertariknya peserta didik dalam mempelajari materi dan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru melalui soal manual atau menggunakan kertas sehingga menyebabkan nilai yang diperoleh peserta didik dibawah rata-rata dengan presentase 68% yang belum memenuhi KKM dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi mengurutkan dan membandingkan data sehingga dibutuhkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi. Alasan kenapa harus matematika yang menjadi subjek penelitian karena pada kelas III pembelajaran matematika sering dipandang sebagai pelajaran yang kurang diminati, pelajaran yang sulit, rumit, menguras pikiran, dan juga membosankan bagi peserta didik. Oleh karena itu, matematika menjadi mata pelajaran yang memiliki daya tarik yang rendah oleh sebagian besar peserta didik, karena dalam memahami materinya memerlukan adanya kejelian berpikir, ketelitian mengerjakannya dan cukup banyak latihan-latihan soal, yang disebabkan proses penyampaian materi menggunakan penjelasan secara langsung saja tanpa adanya contoh kongkret dan pengerjaan soal latihan yang masih manual atau masih menggunakan kertas sehingga daya tarik peserta didik dalam mengerjakannya kurang. Kemudian alasan mengapa memilih materi mengurutkan dan membandingkan data karena dalam materi tersebut sering dijumpai dan paling dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat langsung diterapkan sebagai

latihan agar lebih mudah memahami materi mengurutkan dan membandingkan data.

Berdasarkan observasi awal, maka pada penelitian ini karakteristik peserta didik kelas III yaitu peserta didik mulai mampu berpikir logis namun hal itu masih membutuhkan contoh-contoh dari benda konkrit, sehingga dibutuhkannya media pembelajaran yang membantu peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara konvensional tetapi peserta didik juga diarahkan untuk melakukan aktivitas lain seperti mengamati, menstimulasi, dan memerankan. Oleh karena itu, penelitian berdasarkan analisis kebutuhan di SDN Tlekung 02 Kota Batu ingin mengembangkan sebuah produk baru yaitu media pembelajaran interaktif yang dikemas secara menarik dan menyenangkan untuk menunjang keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, media pembelajaran interaktif ini dikembangkan bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik yang ada di kelas III sehingga menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran interaktif ini didalamnya terdapat konten-konten yang menarik seperti: gambar, animasi, teks, audio, dan video. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan peserta didik dapat memahami materi serta memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu, Rahmawati & Nurafni, (2024) dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Dalam Meningkatkan Numerasi Matematika Di SD” menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan numerasi matematika pada peserta didik kelas V dengan cara yang valid dan efektif. M. Susanti & Mudinillah, (2021) dengan judul penelitian “Pemanfaatan Canva Pada Siswa Kelas III Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Rohani MI/SD 03 Paninjauan” menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar 03 Paninjauan pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan rohani dapat meningkatkan kemampuan seorang peserta didik dalam belajar, karena menggunakan media pembelajaran yang menarik. Hal ini diperhatikan dari peserta didik dalam mengerjakan latihan dan mengerjakan tugas secara pribadi maupun kelompok. Ardi isnanto, (2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang” menunjukkan bahwa penelitian pengembangan media interaktif berbasis canva pada materi bangun datar sudah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi bangun datar.

Berdasarkan uraian penelitian diatas, peneliti akan mengembangkan media animasi “MEDITA” yang berbasis aplikasi canva yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik dengan menggunakan media interaktif pada pembelajaran matematika, media interaktif yang dikembangkan tidak hanya membuat peserta didik tertarik akan tetapi juga lebih mudah memahami konsep-konsep yang

lebih kompleks dan membantu peserta didik mengaitkan pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari.

Harapan peneliti dengan adanya media interaktif MEDITA dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik kelas III SD dalam memahami konsep pengurutan dan perbandingan data. Dengan fitur-fitur interaktif, visualisasi yang menarik, dan variasi soal, MEDITA diharapkan mampu meningkatkan minat belajar matematika, mempermudah pemahaman konsep, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, MEDITA diharapkan mampu menjadi rujukan bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika serta menginspirasi pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya. Kelebihan dari media interaktif MEDITA yang dikembangkan adalah didalam media interaktif MEDITA ini terdapat animasi 3D yang dimana animasi tersebut ada pada setiap penjelasan materi sehingga membantu menjelaskan materi yang disampaikan serta dapat menarik perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, hal ini peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang dapat membantu menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan judul ***“Pengembangan Media Interaktif “MEDITA” Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar”***.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana mengembangkan media interaktif “MEDITA” pada pembelajaran matematika siswa kelas III di Sekolah Dasar?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Mengembangkan media interaktif “MEDITA” pada pembelajaran matematika siswa kelas III Sekolah Dasar.

### D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

#### 1. Konten

Materi yang digunakan ialah pembelajaran matematika materi mengurutkan dan membandingkan data.

**Tabel 1. 1** capaian pembelajaran dan indikator

<b>Elemen</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran</b>
Analisis Data dan Peluang	Pada akhir fase B, peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasi data dalam bentuk tabel, diagram gambar, pictogram, dan diagram batang (skala dan satuan).	1. Peserta didik dapat mengurutkan dan membandingkan data	1.1 Peserta didik dapat <b>mengurutkan</b> (C1) data dari terkecil ke terbesar dengan tepat.
			1.2 Peserta didik dapat <b>membandingkan</b> (C2) data dengan benar.
			1.3 Peserta didik dapat <b>menyajikan</b> (C3) data ke dalam tabel dengan benar.
			1.4 Peserta didik dapat <b>menganalisis</b> (C4) data dengan tepat.

(Sumber : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2024)

#### 2. Konstruksi

- a. Penyampaian materi dalam media interaktif ini menggunakan gambar, teks, audio, video, animasi, dan juga terdapat soal latihan yang sesuai dengan materi. Media interaktif ini menggunakan aplikasi Canva.
- b. Media interaktif ini memberikan tampilan yang sederhana untuk mempermudah pengguna baik peserta didik maupun guru yang meliputi :



1. Pendahuluan yang berisi halaman untuk menampilkan judul produk, halaman menu utama yang menampilkan menu-menu tampilan seperti materi, soal evaluasi, dan profil pengembang.
2. Menggunakan model font : *Chewy, Guage, Lilita One*.
3. Pembahasan berisi kurikulum yang meliputi (fase, elemen, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian tujuan pembelajaran) yang memuat materi mengurutkan dan membandingkan data untuk SD kelas III Sekolah Dasar.
4. Menampilkan tombol-tombol berupa tombol navigasi pada setiap slide yang berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam memilih bagian mana yang akan dipelajari, bagian mana yang akan di ulang, dan melanjutkan ke materi selanjutnya.
5. Dalam pengemasan media interaktif disajikan menggunakan bentuk yang menarik dengan penulisan menggunakan huruf *Sniglet* dan *Open Sans*. Dengan demikian, media interaktif ini akan menjadi lebih menarik dan bermanfaat bagi pembelajaran.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Melalui pengembangan media interaktif “MEDITA”, penelitian ini dapat memberikan solusi konkret terhadap permasalahan-permasalahan tersebut. Media ini dirancang untuk memadukan elemen-elemen visual, audio, animasi, dan latihan soal yang menarik, sehingga dapat mempermudah pemahaman konsep, dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif “MEDITA” adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagi Peneliti

Dapat menumbuhkan pengetahuan atau pengalaman sebagai bekal untuk menjadi pendidik yang profesional yang dapat mengembangkan teknologi terutama pada era globalisasi saat ini.

#### 2. Bagi Sekolah

Dapat memberikan inovasi dalam rangka meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif serta dapat meningkatkan kinerja sekolah dengan optimalnya kinerja guru.

#### 3. Bagi Guru

Sebagai pilihan bagi seorang guru untuk mempermudah dalam menjelaskan materi mengurutkan dan membandingkan data.

#### 4. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media interaktif yang menarik.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

#### 1. Asumsi

Asumsi dalam penelitian pengembangan media interaktif “MEDITA” pada pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi Canva. Syarat yang harus pada setiap sekolah menggunakan media ini yaitu:

- a. Media interaktif dapat digunakan oleh sekolah yang memiliki fasilitas yang memadai seperti LCD, proyektor, dan lain sebagainya.
  - b. Guru dan peserta didik dapat mengoperasikan laptop dan *handphone*.
2. Keterbatasan
    - a. Pengembangan media interaktif ini hanya untuk pembelajaran matematika peserta didik kelas III Sekolah Dasar.
    - b. Materi pada media interaktif ini hanya dapat digunakan di kelas III yaitu materi mengurutkan dan membandingkan data.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Media Pembelajaran Interaktif**

Media interaktif merupakan media pembelajaran yang mengacu pada item dan administrasi tingkat lanjut pada kerangka kerja berbasis PC yang dapat bereaksi pada aktivitas peserta didik dengan memperkenalkan konten seperti teks, audio, video, gambar yang berkaitan dengan materi serta animasi yang bergerak.

### **2. Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika adalah proses pembelajaran yang mempelajari bidang ilmu matematika yang bertujuan untuk membangun pemahaman mengenai matematika agar bermanfaat dan mampu diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

### **3. Karakteristik Peserta Didik Kelas III SD**

Karakteristik peserta didik kelas III SD yaitu peserta didik mulai mampu berpikir logis namun hal itu masih membutuhkan contoh-contoh

dari benda konkrit, dan lebih cenderung ingin terlibat dalam kegiatan langsung seperti permainan, eksperimen, dan diskusi kelompok dan dalam melakukan hal tersebut mereka membutuhkan dorongan dan penguatan positif agar tetap termotivasi untuk belajar.

