

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Globalisasi merupakan suatu fenomena kompleks yang mencakup interaksi dan integrasi antarnegara dalam berbagai aspek, termasuk ekonomi, budaya, dan pendidikan. Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, maka banyak sekali tercipta tantangan dan peluang baru yang mempengaruhi cara pembelajaran dan pengajaran di seluruh dunia terutama Indonesia. Era globalisasi ditandai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan akses cepat terhadap pengetahuan dan informasi dari berbagai sumber. Hal tersebut mengubah pola belajar siswa dan memperluas cakupan kurikulum yang harus disesuaikan dengan kebutuhan global.

Di era ketergantungan pada teknologi, setiap negara diharapkan untuk melakukan perkembangan dalam bidang pendidikan. Menurut Arnandi dkk. (2022, h. 346), kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dipengaruhi oleh peningkatan kebutuhan manusia saat ini, terutama dalam konteks proses belajar dan mengajar. Sehubungan dengan hal tersebut, untuk mempertahankan standar hidup masyarakat Indonesia agar tetap kompetitif di tingkat internasional, sangat penting untuk meningkatkan pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia perlu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran dalam pendidikan telah menjadi praktik yang lazim dan relevan.

Menurut Ratno dkk. (2022, h. 340) Pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk masyarakat yang berkualitas dan memiliki kemampuan

yang mumpuni. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan kecerdasan anak. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan dipahami sebagai suatu usaha yang dilaksanakan secara terencana dan sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi kepentingan diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Elviana dan Julianto (2020, h. 747) menyatakan bahwa pendidikan berfungsi sebagai indikator kemajuan suatu bangsa, yang dapat diukur melalui tingkat pendidikan yang dimiliki. Hal ini menunjukkan bahwa, sebagai generasi penerus, setiap individu sangat membutuhkan pendidikan untuk meningkatkan kualitas diri dan mencapai kehidupan yang optimal.

Menunjang kualitas diri siswa, pendidikan harus mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan, seperti kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan keterampilan digital, untuk bersaing di pasar kerja global. Sebagian besar peserta didik menunjukkan kemahiran dalam teknologi pada usia dini. Oleh karena itu, untuk merespons karakter peserta didik saat ini, pendidik harus mampu beradaptasi dan merancang media pembelajaran yang sejalan dengan karakteristik masyarakat kontemporer. Guru dituntut untuk memiliki kreativitas dan inovasi yang tinggi dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Minat belajar siswa dapat tumbuh secara signifikan jika guru menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menciptakan media ajar yang interaktif dan inovatif untuk mendukung pembelajaran di kelas. Di era globalisasi, guru diharuskan untuk memiliki kompetensi dalam bidang teknologi. Mendukung

konsep tersebut, Rambe dkk. (2024, h. 716) berpendapat bahwa guru harus mampu membuat pendekatan pembelajaran yang menarik dan mendorong pengembangan inovatif. Riyan (2021, h. 8) juga menegaskan bahwa dengan hadirnya media pembelajaran digital, guru dituntut untuk menciptakan bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif. Dapat disimpulkan bahwa guru harus memiliki kompetensi dalam memilih dan menggunakan materi serta media pembelajaran yang berkualitas, yang disesuaikan dengan tingkat kompetensi, minat, dan bakat siswa. Hal ini penting agar proses pembelajaran lebih efektif, menarik, dan mampu memenuhi kebutuhan masing-masing siswa, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Teknologi dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran yang terkemuka. Pembelajaran di dalam kelas dapat ditingkatkan melalui berbagai tindakan, salah satunya dengan merancang sarana pembelajaran berupa media yang efektif dan bervariasi, sesuai dengan topik yang akan disampaikan oleh guru (Simanjuntak dkk., 2024, h. 81). Multimedia interaktif dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan menyenangkan, siswa menjadi lebih semangat dan tertarik untuk belajar. Media ini mengintegrasikan elemen visual, audio, dan audiovisual secara interaktif, dan dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Roma Panjaitan, S.Pd selaku wali kelas IV SDS Yos Sudarso Medan, dapat diketahui bahwasanya terdapat 32 siswa yang duduk di bangku kelas IV. Berdasarkan penjelasan beliau, sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah pada saat mengajar serta masih jarang

menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu. Sementara itu, Ibu Marietta Carolina Samosir, S.Pd yang merupakan guru matematika kelas IV menjelaskan bahwasanya terdapat 70% siswa yang aktif saat pembelajaran dan 30% siswa yang pasif dikarenakan mereka kesulitan untuk memahami pembelajaran matematika, para siswa yang belum mengerti umumnya memilih untuk diam dan tidak ingin mencoba bertanya kepada guru yang mengajar sehingga membuat para siswa menjadi tertinggal akan materi.

Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa materi pecahan dan bilangan cacah sering dianggap sulit oleh siswa, terutama pecahan yang mengharuskan siswa menghafal operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Banyak siswa yang belum menguasai perkalian dan pembagian, sehingga memperlambat proses pembelajaran di kelas. Siswa yang sudah paham perkalian dan pembagian dapat lebih mudah memahami materi, sementara yang belum menguasai tertinggal. Hal ini sejalan dengan pendapat Kaban dkk. (2023, h. 251) yang menyatakan bahwa meskipun matematika adalah ilmu dasar yang penting, banyak siswa yang menganggapnya sulit, sehingga mengurangi minat belajar mereka.

Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Matematika

Jenis Ujian	Nilai	Jumlah Siswa	Kriteria	Persentase
Penilaian Harian	<70	20	Tidak Tuntas	62.5%
	≥70	12	Tuntas	37.5%
Penilaian Tengah Semester	<70	21	Tidak Tuntas	65.625%
	≥70	11	Tuntas	34.375%
Penilaian Akhir Semester	<70	15	Tidak Tuntas	46.875%
	≥70	17	Tuntas	53.125%

(Sumber: Guru Matematika Kelas IV SDS Yos Sudarso Medan)

Minat belajar siswa yang rendah tentunya berpengaruh pada hasil belajar mereka. Rahman (2021, h. 290) menyatakan terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan dalam dunia pendidikan, terutama di jenjang Sekolah Dasar di Indonesia, antara lain rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep, rendahnya hasil belajar, dan kurangnya motivasi belajar siswa. Pendapat tersebut didukung oleh hasil nilai siswa pada tabel di atas. Berdasarkan hasil ujian yang diperlihatkan oleh guru matematika kelas IV dengan KKM 70, diketahui bahwasanya dalam Penilaian Harian (PH) pada materi pecahan terdapat 20 siswa dengan persentase 62.5% yang belum tuntas dan 12 siswa dengan persentase 37.5% yang tuntas. Selain itu, terdapat juga nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS) siswa pada mata pelajaran matematika, terdapat 21 siswa dengan persentase 65.6% yang belum tuntas, sedangkan untuk yang tuntas hanya terdapat 11 siswa dengan persentase 34.3% pada UTS dan untuk nilai UAS, terdapat 15 dari 32 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 46.8%.

Berdasarkan hasil ujian yang diperoleh, dapat diketahui bahwasanya sebagian besar siswa hanya memperoleh nilai di bawah KKM. Guru matematika kelas IV menjelaskan bahwasanya untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman siswa, biasanya guru tersebut meminta siswa untuk menghafal perkalian serta memanggil siswa satu-persatu ke depan kelas untuk menyebutkan perkalian yang telah dihafal. Dengan menghafal perkalian, guru berharap agar siswa dapat berlanjut ke pembagian, lalu materi pecahan dapat diajarkan dan diserap siswa dengan maksimal.

Dengan pertanyaan "Apakah ibu menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi?", guru menjelaskan bahwa ia terkadang

memanfaatkan media konkrit seperti kertas dan peralatan yang ada di sekitar kelas. Guru tersebut belum pernah menggunakan media digital di kelas karena keterbatasan jumlah proyektor (*infocus*) yang tersedia di sekolah, sehingga sebelum memakai alat tersebut, ia harus melapor dan mendapatkan izin dari kepala sekolah terlebih dahulu.

Selain itu, diketahui bahwa guru tersebut pernah membuat media digital berupa *e-book*, namun belum pernah mencoba media digital lain seperti media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator*. Guru tersebut masih belum familiar dengan penggunaan media interaktif tersebut. Sebagai guru matematika kelas IV, ia merasa bahwa media interaktif digital sangat diperlukan di era yang penuh dengan teknologi, terutama mengingat antusiasme siswa-siswi SDS Yos Sudarso Medan terhadap teknologi. Guru berharap media interaktif seperti *Smart Apps Creator* dapat dikembangkan lebih lanjut untuk membantu proses pembelajaran, terutama dalam mengajarkan materi pecahan, mengingat siswa masih memiliki kesulitan dan kurang pemahaman terhadap materi tersebut.

Guru masih menggunakan media konkret dalam pembelajaran, padahal siswa SDS Yos Sudarso lebih tertarik pada media digital karena kebiasaan mereka dengan *gadget* dan *online games*. Dengan keterikatan ini, guru berharap media digital dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pelajaran Matematika, terutama karena nilai Matematika kelas IV masih rendah. Siswa kesulitan memahami materi, terutama Pecahan, meskipun menggunakan media konkret. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif digital, seperti *Smart Apps Creator*, perlu dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV SDS Yos Sudarso Medan.

Smart Apps Creator (SAC) merupakan sebuah *platform* yang dirancang untuk memudahkan pembuatan aplikasi multimedia interaktif. SAC memungkinkan pengguna, terutama pendidik untuk menciptakan aplikasi yang dapat menggabungkan teks, gambar, audio, dan video dalam satu kesatuan yang menarik. *Software* ini mendukung berbagai format media dan fitur interaktif seperti kuis, animasi, dan simulasi sehingga pengguna dapat menyesuaikan aplikasi sesuai dengan kebutuhan spesifik siswa yang telah diidentifikasi oleh peneliti.

Dengan kemajuan teknologi di era globalisasi, penggunaan *Smart Apps Creator* juga mencerminkan tren global dalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan penyampaian informasi. Penggunaan *platform* ini dapat mempercepat proses pembuatan media pembelajaran digital karena antarmuka yang *user-friendly* dan fitur *drag-and-drop*. Penggunaan multimedia interaktif *Smart Apps Creator* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan komunikasi informasi. Dengan memanfaatkan *software* ini, para pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan latar belakang, wawancara dengan guru, dan pendapat peneliti, media pembelajaran interaktif digital sangat dibutuhkan di era globalisasi dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi. Media digital, seperti *Smart Apps Creator*, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik perhatian siswa yang akrab dengan teknologi, menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, media ini dianggap layak untuk digunakan dan dikembangkan lebih lanjut agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal. Dengan pertimbangan tersebut, peneliti merasa tertarik

untuk melakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Digital *Smart Apps Creator* pada Materi Pecahan Kelas IV di SDS Yos Sudarso Medan”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Matematika, sekaligus memberikan alternatif inovatif dalam pembelajaran yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan judul penelitian dan berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah ialah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya nilai Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah semester (PTS), dan Penilaian Akhir Semester (PAS) siswa kelas IV SDS Yos Sudarso Medan pada mata pelajaran matematika.
2. Pembelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas masih belum cukup interaktif, karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran terfokus pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif.
3. Minimnya media pembelajaran digital yang interaktif dalam mengajarkan materi pecahan, yang berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa kelas IV SDS Yos Sudarso Medan.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar masih terbatas, guru masih menggunakan media pembelajaran konkrit seperti kertas yang kurang menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran tidak dapat berjalan secara efektif.

5. Guru masih belum menguasai penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, yang menyebabkan terhambatnya implementasi media digital dalam proses belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini akan fokus mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran Matematika dengan materi Pecahan kelas IV Semester Genap di SDS Yos Sudarso Medan, yang mencakup tahap pengembangan, implementasi, dan evaluasi media.
2. Penelitian ini akan mengevaluasi aspek pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa.

1.4 Rumusan Masalah

Terdapat beberapa rumusan permasalahan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas produk pengembangan media pembelajaran interaktif digital *Smart Apps Creator* pada materi pecahan kelas IV di SDS Yos Sudarso Medan?
2. Bagaimana praktikalitas produk pengembangan media pembelajaran interaktif digital *Smart Apps Creator* pada materi pecahan kelas IV di SDS Yos Sudarso Medan?

3. Bagaimana efektivitas produk pengembangan media pembelajaran interaktif digital *Smart Apps Creator* pada materi pecahan kelas IV di SDS Yos Sudarso Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas produk pengembangan media pembelajaran interaktif digital *Smart Apps Creator* pada materi pecahan kelas IV di SDS Yos Sudarso Medan.
2. Untuk mengetahui praktikalitas produk pengembangan media pembelajaran interaktif digital *Smart Apps Creator* pada materi pecahan kelas IV di SDS Yos Sudarso Medan.
3. Untuk mengetahui efektivitas produk pengembangan media pembelajaran interaktif digital *Smart Apps Creator* pada materi pecahan kelas IV di SDS Yos Sudarso Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjabaran terkait tujuan penelitian, maka diketahui manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan dasar teoritis mengenai bagaimana media interaktif digital *Smart Apps Creator* dapat membantu siswa

memahami konsep pecahan dengan lebih baik serta memberikan pemahaman tentang pengaruh media tersebut dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dengan aplikasi *Smart Apps Creator*, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar matematika.

b. Bagi Pendidik

Manfaat penelitian ini bagi pendidik adalah berkembangnya kompetensi mengajar guru dikarenakan tersedianya media pembelajaran digital yang dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan guru.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti dikarenakan penelitian ini dapat memberikan kesempatan untuk menerapkan temuan dalam praktik pendidikan dan setiap data yang terdapat dalam penelitian dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut mengenai dampak media pembelajaran interaktif.