

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi digital saat ini telah mengubah peran manusia dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan dan pembelajaran. Penggunaan teknologi pembelajaran kini menjadi semakin krusial dalam proses belajar mengajar. Dunia pendidikan perlu terus berinovasi untuk tetap relevan dan mengikuti kemajuan di bidang lain. Penerapan teknologi memiliki dampak positif dan negatif dalam konteks pembelajaran (Ambarwati, Wibowo, Arsyiadanti, & Susanti, 2022).

Teknologi pembelajaran menyajikan berbagai macam sumber daya interaktif, simulasi, permainan, dan alat evaluasi yang secara khusus dirancang untuk melibatkan siswa dalam kegiatan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang otentik. Pemanfaatan teknologi pembelajaran menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan keterampilan ini melalui beberapa cara, seperti memberikan akses kepada siswa untuk mengakses beragam dan terbaru sumber daya informasi. Hal ini membantu mereka membangun kemampuan analitis dalam mengumpulkan dan mengevaluasi informasi dari sumber-sumber yang berbeda. Pengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dilakukan dengan memahami karakteristik media dan kebutuhan pembelajaran, sehingga pendidik perlu berinovasi ketika menghadapi batasan fasilitas atau kendala teknis lainnya (Said, 2023).

Menurut Wahyuni, Rahmadhani, & Mandasari (2020) Sampai saat ini media pembelajaran interaktif belum berkembang dengan optimal. Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran interaktif adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif oleh para pengajar, sehingga pengembangan materi pembelajaran interaktif dengan komputer kurang optimal. Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan oleh pendidik selama pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Bentuk penggunaan media pembelajaran telah mengalami transformasi, awalnya hanya bersifat fisik, namun saat ini telah beralih menjadi bentuk online atau teknologi. Perubahan ini mendorong pendidik untuk mengubah praktik dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dengan mengadopsi media pembelajaran berbasis digital termasuk di dalamnya adalah penggunaan media pembelajaran audiovisual (Fadillah N. F. & Nurafni, 2022).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar-mengajar dan merupakan alat yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat menarik minat dan ketertarikan anak terhadap materi yang diajarkan. Namun, dalam penggunaan media pembelajaran, guru perlu memiliki keterampilan dalam memilih jenis media yang cocok dengan materi yang akan disampaikan, dan juga harus mempertimbangkan karakteristik siswa-siswanya. Beberapa guru masih belum sepenuhnya menyadari betapa esensialnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran untuk mencegah rasa monoton dan kebosanan dalam proses belajar-mengajar bagi siswa (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada saat mengikuti program kampus mengajar angkatan 6 kurang lebih selama 4 bulan penugasan, yaitu pada tanggal 14 Agustus 2023- 2 Desember Peneliti pernah melakukan wawancara dengan guru pamong kampus mengajar6 yaitu wali kelas VA kelas yang peneliti teliti. Salah satu wawancara yang pernah ditanyakan peneliti adalah terkait perangkat pembelajaran selama proses belajar mengajar, penggunaan metode pembelajaran di SD Negeri 2 kayuagung ini cukup bervariasi seperti metode ceramah, metode diskusi, tanya jawab, dll. Hanya saja dari beberapa metode tersebut di SD Negeri 2 kayuagung ini kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar. Media yang biasa digunakan di SD Negeri 2 kayuagung ini berfokus pada buku pelajaran. Sehingga pembelajaran yang berlangsung terkesan pasif dan kurang berkesan di mata peserta didik. Sedangkan disekolah tersebut sarana prasarana untuk memanfaatkan teknologi cukup memadai, seperti adanya *chromebook, infokus, wifi dan sound system*. Dengan adanya sarana dan prasarana sekolah yang memadai pihak sekolah sudah memfasilitasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif sehingga pembelajaran dapat menarik minat dan antusias siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.

Media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah berbasis permainan, karena permainan mampu membangkitkan motivasi siswa, menciptakan rasa tantangan, mengasah imajinasi, dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa hal ini sesuai dengan pernyataan dari Fadillah, Hakim, & Noviati (2023) bahwa salah satu jenis media yang dapat diaplikasikan adalah kartu pertanyaan *Truth or Dare*. Inovasi dalam media pembelajaran, terutama yang berbasis

permainan seperti kartu *Truth or Dare*, diperlukan untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran. Melalui penggunaan kartu *Truth or Dare*, siswa dapat belajar untuk mengungkapkan pendapat mereka dan meningkatkan kemampuan kognitif, karena kartu tersebut berisi pertanyaan dan tantangan yang terkait dengan materi pembelajaran, mendorong siswa untuk menggunakan keterampilan kognitif mereka dalam menyelesaikan masalah yang diajukan dalam kartu tersebut.

Media pembelajaran *Truth or Dare* merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menggunakan kartu permainan berkelompok. Terdapat dua macam kartu yang digunakan, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Kartu *Truth* ini berisikan pertanyaan dengan jawaban benar salah sedangkan kartu *Dare* berisikan Tantangan dengan melakukan sesuai dengan perintah tertulis pada kartu *Dare*. Dengan adanya pembelajaran sambil bermain peserta didik dapat terlibat dalam proses belajar sambil bersenang-senang, dengan harapan bahwa kegiatan tersebut dapat menghilangkan kelelahan dan meredakan suasana kebosanan di lingkungan belajar (Fanny & Sakti, 2021).

Adapun hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dona, Oktavia, & Ayurachmawati (2024) dengan judul " Pengembangan media *truth or dare* spin wheel pada pembelajaran ipa terhadap efek potensal siswa kelas IV Sekolah Dasar," Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dibahas mengenai media *Truth or Dare* Spin Wheel, yang terbukti valid dan praktis, dapat disimpulkan bahwa tingkat kevalidan atau uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru sekolah dasar menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan persentase 89,3%. Selain itu, uji coba one-to-one mencapai 94,2%, uji coba

kelompok kecil mencapai 93,2%, uji coba kelompok besar mencapai 90,2%, dan hasil gabungan dari 36 peserta didik menunjukkan nilai 91,4%. Dengan demikian, penggunaan media Truth or Dare Spin Wheel sangat praktis dengan kriteria "sangat praktis digunakan" dan mencapai nilai potensial 84,3% dengan kriteria "sangat potensial".

Selain itu hasil dari penelitian Karlina, Nugraha, & Merliana, (2023) Dengan judul penelitian “Pengembangan media kartu *Truth or Dare* pada materi ekosistem kelas V SDN 2 sukaraja” dengan hasil penelitian dari validasi ahli media sebesar 94,1%, ahli materi sebesar 98,7% dan ahli pembelajaran sebesar 95% serta angket respon peserta didik sebesar 85,95% yang termasuk dalam dalam kategori interpretasi “Sangat baik”.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memberikan prioritas tinggi pada perkembangan pengetahuan dan inovasi. Mengajar matematika dengan hanya memaparkan fakta-fakta dapat menyebabkan siswa hanya mengandalkan hafalan, tanpa mampu mengatasi masalah dan mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka. Padahal, menghadapi perubahan masa depan memerlukan tidak hanya pengetahuan, tetapi juga keterampilan kreatif. Sayangnya, banyak siswa masih menganggap matematika sulit dan sulit dipahami. Perkalian, sebagai operasi pengolahan angka di mana satu angka diperbanyak dengan jumlah penggandanya, memiliki peran penting dalam dasar materi matematika menuju tingkat yang lebih tinggi. Keterampilan operasi perkalian bukan hanya aspek dasar, melainkan juga keterampilan yang esensial untuk berkonsentrasi pada materi tambahan dalam pembelajaran matematika. Oleh karena

itu, perlu adanya pendekatan pembelajaran matematika yang tidak hanya mengandalkan fakta-fakta semata, tetapi juga mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman konsep dan kemampuan kreatif mereka (Mubarok, Zahro, Wulan, & Andjariani, 2023).

Salah satu topik penting dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah perkalian pecahan. Dalam belajar matematika hampir banyak yang berkaitan erat dengan materi bilangan bulat. Banyak yang menganggap bahwa belajar matematika sangat sulit bahkan tidak tertarik dan membosankan. Menyelesaikan perhitungan dengan bilangan bulat adalah keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan sekolah maupun dalam bermasyarakat. Penerapan konsep bilangan bulat ini memiliki manfaat besar dalam menyelesaikan berbagai masalah. Sebagai contoh, dalam aktivitas jual-beli, penggunaan operasi hitung bilangan bulat sangat diperlukan untuk menghitung keuntungan atau kerugian serta menghitung uang kembalian dengan menggunakan prinsip matematika yang telah dikenal (Amandha & Hasanudin, 2023).

Pada saat menyelesaikan masalah perkalian pecahan, anak-anak sering mengembangkan strategi tanpa pemahaman konseptual yang benar terhadap operasi tersebut, contohnya kekeliruan yang sering terjadi adalah ketidakpahaman bahwa ketika mengalikan pecahan dengan bilangan bulat, kita hanya perlu mengalikan pembilang pecahan dengan bilangan bulat tersebut, bukan mengalikan pembilang dan penyebut pecahan dengan bilangan bulat. Misalnya, saat mengalikan  $\frac{3}{4} \times 2$  beberapa siswa mungkin salah menganggap bahwa hasilnya adalah  $\frac{6}{8}$  karena mereka mengalikan 3 (pembilang) dengan 2 (bilangan bulat) dan 4 (penyebut)

dengan 2. Padahal yang benar adalah mengalikan 3 dengan 2 sehingga hasilnya adalah  $\frac{6}{4}$ . Kesulitan yang dihadapi peserta didik dapat berdampak negatif pada perkembangan mereka. Hal ini dapat menyebabkan pandangan bahwa matematika sulit dan menimbulkan kecemasan, sesuai dengan pernyataan tersebut yang menekankan bahwa menghafal dapat mengakibatkan kecemasan pada peserta didik, yang kemudian mengurangi motivasi dan membentuk sikap negatif terhadap matematika (Ayu & Syarifuddin, 2021).

Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan di atas bahwa pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 2 Kayuagung materi perkalian masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman materi perkalian seperti perkalian pecahan biasa, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Materi perkalian masih bersifat menghafal sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk mempelajarinya, padahal materi perkalian pada pembelajaran matematika sangat berperan penting karena setiap ingin mengoperasikan bilangan tentu perkalian sangat di butuhkan. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut dan membantu siswa pada materi perkalian, peneliti berinisiatif untuk membuat media pembelajaran melalui metode bermain pada materi perkalian, sehingga siswa lebih tertarik pada pembelajaran matematika dan dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, untuk membantu siswa peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Interaktif Perkalian Kelas V SD”**

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan pada ini penelitian sebagai berikut:

- 1) Teknologi sebagai sumber belajar masih kurang dimanfaatkan di SD Negeri 2 Kayuagung
- 2) Sekolah belum mengembangkan media pembelajaran *Truth or Dare* interaktif

## 1.3 Pembatasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian, sehingga peneliti memberikan pembatasan masalah, yang di lakukan penelitian sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* interaktif berbentuk slide presentasi
- 2) Materi perkalian pecahan biasa dengan bilangan bulat dan pengoperasian dalam kehidupan sehari-hari (Soal bentuk cerita).
- 3) Tempat penelitian di SD Negeri 2 kayuagung kelas VA

## 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah maka dapat di rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Truth or Dare* interaktif materi perkalian kelas V SD Negeri 2 Kayuagung?
- 2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Truth or Dare* interaktif materi perkalian kelas V SD Negeri 2 Kayuagung?



### **1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, tujuan dari pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran *Truth or Dare* interaktif materi perkalian kelas V SD Negeri 2 Kayuagung?
- 2) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *Truth or Dare* interaktif materi perkalian kelas V SD Negeri 2 Kayuagung?

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut ini penjelasannya:

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini secara teoritis di harapkan mampu memberikan wawasan ilmu pengetahuan bagi dunia pendidikan terkhusus untuk pendidikan sekolah dasar.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Berikut adalah manfaat praktis setelah penelitian di lakukan:

##### **a. Bagi siswa**

Penelitian ini di harapkan mampu memberikan semangat belajar serta meningkatkan motivasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

##### **b. Bagi guru**

Dengan adanya penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan inspirasi serta wawasan ataupun ide baru dalam

menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi para peserta didik.

c. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini, Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Truth or Dare* sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

d. Bagi penelitian selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber referensi penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* interaktif materi perkalian.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang di kembangkan dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* interaktif materi perkalian kelas V SD Negeri 2 Kayuagung. Berikut adalah spesifikasi produk yang di harapkan:

- 1) Aplikasi yang di gunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini menggunakan aplikasi *microsoft powerpoint*
- 2) Pada aplikasi *Microsoft PowerPoint* terdapat banyak fitur yang bisa dimanfaatkan dalam mendesain kartu *Truth or Dare* yang baik dan menarik serta membuat animasi interaktif slide presentasi.
- 3) Produk yang dihasilkan ialah media pembelajaran *Truth or Dare* interaktif untuk siswa

- 4) Produk ini merupakan perangkat lunak/ *software* yang memerlukan laptop/computer
- 5) Produk ini merupakan media pembelajaran *Truth or Dare* interaktif materi perkalian perkalian pecahan biasa dengan bilangan bulat dan pengoperasian dalam kehidupan sehari-hari (Soal bentuk cerita).
- 6) Di dalam produk yang dibuat pada media pembelajaran ini terdapat cover, materi, game *Truth or Dare* dan kunci jawaban
- 7) Slide presentasi media ini di tampilkan menggunakan layar proyektor dengan *infokus*.