

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar Negeri 34/I Teratai merupakan salah satu Sekolah Dasar yang terletak di Kecamatan Muara Bulian. Hasil observasi pembelajaran di kelas 1B SD Negeri 34/I Teratai menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan adalah buku pendamping Kurikulum Merdeka. Proses pembelajaran dilakukan guru dengan menerapkan model pembelajaran demonstrasi, dan menggunakan media pembelajaran konkret. Pada materi Matematika tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah, guru menggunakan boneka dan garis bilangan sebagai media pembelajaran untuk operasi bilangan 1-10. Selama proses belajar peserta didik terlihat mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru. Peserta didik memiliki ketertarikan yang berbeda saat belajar, seperti senang mengamati gambar, dan senang menulis, hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan gaya belajar. Gaya belajar yang dapat diidentifikasi yaitu gaya belajar visual, dan kinestetik.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan wakil kepala sekolah, terungkap bahwa seluruh tingkatan kelas di SD Negeri 34/I Teratai sudah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka terhitung sejak dimulainya tahun akademik 2024/2025. Dari segi sarana dan prasarana, sekolah memiliki fasilitas yang memadai. Pendidik menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan pokok bahasan, namun pemanfaatan media berbasis teknologi belum intensif dilakukan dalam proses belajar-mengajar. Teknologi

lebih sering dimanfaatkan untuk kegiatan di luar kelas, seperti senam atau yasinan dengan memanfaatkan mikrofon dan pengeras suara.

Wawancara juga dilakukan dengan pendidik kelas 1, dari wawancara itu diketahui bahwa Capaian Pembelajaran (CP) yang digunakan adalah CP Matematika elemen bilangan fase A kelas 1 sesuai dengan Keputusan Kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024. Sumber belajar yang digunakan mencakup buku pendamping Kurikulum Merdeka terbitan Yudistira, serta materi tambahan dari internet. Guru menggunakan media konkret dalam pembelajaran, seperti kartu angka, kartu huruf, boneka, dan garis bilangan untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada angka 1-10. Saat ini, guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Peserta didik kelas 1 menjelaskan bahwa mereka belum pernah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Peserta didik sudah mengenal dan mampu mengoperasikan HP, yang biasa digunakan untuk belajar dan bermain game menggunakan HP milik orang tua. Pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, peserta didik belajar menggunakan media boneka dan garis bilangan. Konsep penjumlahan dan pengurangan masih terbatas pada angka 1-10.

Pendidikan bisa dianggap sebagai upaya yang disengaja yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui partisipasi dalam kegiatan pembelajaran serta proses pemerolehan pengetahuan dan pemahaman, baik melalui pengalaman maupun teori. Pendidik mengaplikasikan penguatan dalam seluruh proses, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Matematika termasuk dalam kurikulum Sekolah Dasar yang terintegrasi dalam Kurikulum Merdeka. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi No.7 Tahun 2022 tentang Standar Isi Pada Jenjang Pendidikan Dasar yang membahas tentang ruang lingkup materi matematika di mana konsep operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan dilakukan secara efisien untuk menyelesaikan masalah kontekstual. Penguasaan konsep operasi fundamental dalam ilmu hitung, khususnya penambahan dan pengurangan, memegang peran sentral dalam proses mempelajari matematika. Operasi ini relevan dengan kehidupan sehari-hari selain menjadi dasar pembelajaran matematika (Syuhada dkk., 2023).

Pada kerangka Kurikulum Merdeka, para pendidik diberi keleluasaan untuk menyusun aktivitas belajar yang bersifat interaktif, menginspirasi, serta menggembirakan, dengan tetap mempertimbangkan ciri khas peserta didik dan ketersediaan sumber daya edukatif. Di zaman digital ini, guru juga harus memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, termasuk dalam menciptakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam Permendikbudristek Republik Indonesia No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah bab II bagian ketiga yang menyatakan bahwa:

“Cara untuk mencapai tujuan belajar dilakukan melalui strategi pembelajaran yang dirancang untuk memberi pengalaman belajar yang berkualitas, dengan memberi kesempatan untuk menerapkan materi pada problem atau konteks nyata, mendorong interaksi dan partisipasi aktif peserta didik, mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang tersedia di lingkungan satuan pendidikan atau di lingkungan masyarakat, serta menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi”.

Media pembelajaran berperan sebagai instrumen yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Di antara terobosan dalam ranah media pembelajaran ini adalah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. Menurut Marlina (2021), multimedia dapat didefinisikan sebagai sebuah program yang menggabungkan setidaknya dua elemen informasi berbeda. Elemen-elemen ini bisa berupa tulisan, citra visual, audio, animasi, atau konten video. Penyampaian konten multimedia ini bisa dilakukan melalui perangkat komputer atau media lainnya. Selain itu, cara penggunaan multimedia bisa bersifat interaktif, di mana pengguna dapat mengontrol alur informasi, atau non-interaktif yang mengikuti urutan linear yang sudah ditentukan. Saat ini, terdapat berbagai *website* yang menyediakan *platform* untuk membuat media interaktif pembelajaran dengan cara yang mudah diakses dan dioperasikan. Contohnya adalah *Google Sites*, sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat situs dengan mudah dan memberikan sumber pembelajaran yang menarik (Ekayanti & Liana, 2022).

Observasi dan wawancara dengan narasumber mengindikasikan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi di era ini. Perangkat teknologi yang tersedia sudah mencukupi untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini didukung oleh kondisi dunia yang sempat mengalami pandemi Covid-19 yang menyebabkan setiap instansi mulai mengoptimalkan pengintegrasian teknologi dalam setiap aktivitas (Rosmalinda dkk. 2023) Pemanfaatan *platform Google Sites* sebagai wadah media pembelajaran interaktif dapat menjadi jawaban untuk memenuhi tuntunan guru di era digital, dengan keunggulan aksesibilitas tanpa batasan waktu

dan efisiensi penyimpanan. Media ini menawarkan representasi visual yang lebih jelas dan mampu mengakomodasi beragam preferensi belajar peserta didik.

Berpijak pada pemaparan di atas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Google Sites* pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah diidentifikasi:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Google Sites* untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pada kelas 1 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Google Sites* untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pada kelas 1 Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan di kelas 1 Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Google Sites* untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pada kelas 1 Sekolah Dasar.

2. Untuk mengetahui tingkat validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan di kelas 1 Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pada kelas 1 Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi aspek pedagogis dan non-pedagogis.

1.4.1 Spesifikasi Pedagogik

- 1) Tujuan dari pengembangan multimedia pembelajaran interaktif adalah memberikan visualisasi yang lebih jelas mengenai konsep penjumlahan dan pengurangan kepada peserta didik.
- 2) Media pembelajaran interaktif yang dibuat dapat mengenalkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi.

1.4.2 Spesifikasi Non-Pedagogik

- 1) Produk yang dihasilkan berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *website* pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah yang disusun berdasarkan CP elemen bilangan Matematika kelas 1, termuat pada Keputusan Kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024.
- 2) *Website* yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah *Google Sites*.

- 3) Menu CP, TP & ATP, uraian materi berupa teks, gambar, dan video, serta latihan untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan disajikan pada multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini memiliki manfaat penting, sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Di bidang pengembangan dan inovasi multimedia pembelajaran, penelitian pengembangan yang dilakukan berpotensi memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan Sekolah Dasar berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *website Google Sites* tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah untuk kelas 1 Sekolah Dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

Multimedia pembelajaran interaktif yang memanfaatkan *Google Sites* dapat berfungsi sebagai instrument pendukung bagi guru untuk mengkomunikasikan materi pelajaran dengan lebih jelas, serta memberikan inspirasi kepada guru untuk menciptakan media pembelajaran mereka sendiri. Inovasi pembelajaran multimedia interaktif yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan para peserta didik dan meningkatkan capaian akademik mereka. Lebih jauh lagi, inovasi berbasis laman *Google Sites* ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi para peneliti lainnya di bidang yang serupa.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *website Google Sites*:

1.6.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memfasilitasi pemahaman dan retensi materi ilustrasi oleh peserta didik, serta berpotensi untuk memengaruhi hasil belajar mereka.
- 2) Multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat dianggap sebagai media yang unik dan inovatif, yang dapat mempermudah penggunaannya oleh pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran.
- 3) Multimedia pembelajaran dirancang dengan bahasa yang sederhana serta didesain secara kreatif dan menarik.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Multimedia pembelajaran interaktif dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas 1.
- 2) Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *website Google Sites* yang dihasilkan hanya dapat diakses dengan menggunakan jaringan.
- 3) Hanya diuji coba di kelas 1 SD Negeri 34/I Teratai.

1.7 Defenisi Istilah

Penelitian ini menggunakan berbagai istilah, yaitu:

1. Multimedia merupakan integrasi beragam bentuk media, mencakup teks, suara, grafik, animasi, dan video, yang dipadukan secara interaktif. Penyajian konten multimedia ini umumnya menggunakan perangkat komputer atau alat elektronik lainnya. Tujuan utamanya adalah untuk menyalurkan informasi, dan multimedia juga dapat berperan sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan proses belajar-mengajar (Oktary dkk., 2024).
2. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu bentuk media yang memungkinkan pembelajar untuk berinteraksi dan mengendalikan kontennya secara aktif. Media ini mengintegrasikan berbagai komponen seperti ilustrasi visual, materi tertulis, representasi grafis, elemen audio, konten video, atau animasi bergerak, yang kesemuanya ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Abdurrahman et al., 2020).
3. *Website* merupakan sebuah program aplikatif yang menggunakan sistem protokol HTTP (*Protokol Transfer Hiperteks*) untuk membuka beragam berkas multimedia. Berkas-berkas ini dapat berupa tulisan, gambar, audio, animasi, maupun video, yang dapat diakses melalui perangkat lunak penjelajah internet (Nurlailah & Nova, 2023).
4. *Google Sites* merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat situs web, yang memberikan manfaat dengan kemudahan dalam pembuatannya dan penggunaannya, serta menyediakan sumber belajar menarik yang bisa dijadikan bahan pembelajaran (Ekayanti & Liana, 2022).