

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pelaksanaan pembelajaran merupakan kegiatan menuntut ilmu serta mengajar dimana dari tahap belajar tersebut timbul sebuah korelasi oleh pendidik dengan peserta didik agar dalam pembelajaran mereka mampu mencapai tujuan. Pelaksanaan pembelajaran dikategorikan sebagai implementasi belajar yang berfaedah adalah jika target belajar dapat tercapai dengan suasana belajar yang interaktif, aktif serta menyenangkan. Hal tersebut tertuang pada Peraturan Pemerintah Nomor 57 tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 12 ayat (1) yang menerangkan bahwasannya: “Pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis Peserta Didik”. Dari pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidik guru mempunyai peran yang signifikan untuk penciptaan proses belajar yang baik.

Salah satu peran penting pendidik ialah sebagai fasilitator dalam tahap pembelajaran. Dari peran sebagai fasilitator siswa ini, pendidik dituntut supaya dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar kualitas belajar dapat meningkat. Hal tersebut juga tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah bab II bagian ketiga Pasal 7 Ayat (2) yang

menerangkan bahwa “Strategi pembelajaran yang dirancang untuk memberi pengalaman belajar yang berkualitas dilaksanakan 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”. Oleh karena itu, kemampuan penggunaan teknologi dalam proses belajar perlu dimiliki seorang pendidik, termasuk dalam pembuatan media ajar.

Media ajar merupakan suatu perantara agar dapat memudahkan penyampaian pesan kepada siswa supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Miftah, 2022:414). Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat lebih mudah mengerti dalam pemahaman konsep materi baru, kecakapan dan keahlian. Hasan, (2021:5) mengemukakan bahwasannya implementasi media dalam pembelajaran (1) materi ajar disampaikan dengan menarik serta mudah dipahami; (2) waktu belajar yang produktif dan juga lebih interaktif nya suasana belajar; (3) meningkatnya kualitas hasil belajar; (4) lebih efisiennya proses belajar; (5) memicu reaksi yang baik dari siswa pada materi belajar. Media pembelajaran dewasa ini sesuai dengan pendapat Prawiradilaga dan Siregar (Batubara, 2020: 5) tersusun atas tiga tahap utama, yakni penggunaan media gambar (visual), suara (audio), serta suara dan gambar (audio visual).

Media pembelajaran yang memanfaatkan gambar dan suara (audiovisual) dapat dipergunakan guru dengan tujuan dapat mempermudah siswa dalam mendapatkan pemahaman materi dengan lebih efektif. Pada penggunaannya, media ini menciptakan kegiatan interaktif yang dikenal sebagai multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah integrasi elemen media seperti tulisan, gambar, audio, video, dan animasi yang disajikan pada sebuah program teknologi yang menggunakan koneksi internet. Program ini memungkinkan terjalannya menyampaikan pesan saling aktif antara peserta didik dengan konten pembelajaran.

Keunggulan multimedia interaktif terletak pada kemampuannya memanfaatkan beragam jenis media untuk menarik perhatian peserta didik. Selain itu, media ini memberikan peluang interaktivitas pada tahap belajar sehingga membuat peserta didik lebih terlibat secara aktif. Kemudahan yang ditawarkan multimedia interaktif juga mendukung guru dalam mengawasi dan mengelola jalannya pembelajaran (Indrawan, 2020). Dengan adanya fitur interaktif, peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, menjadikan proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan mudah untuk dipahami.

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan di hari Senin, 21 Oktober 2024, pada kelas VI A SDN 135/VII Pasar Singkut II, yang berlokasi di Kabupaten Sarolangun, didapatkan informasi bahwa seluruh jenjang kelas di sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka serta sekolah juga memiliki berbagai fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti jaringan internet, proyektor, dan perangkat lainnya yang dapat dimanfaatkan guru dan peserta didik memiliki kemampuan dalam mengakses teknologi. Meskipun memiliki fasilitas dan kemampuan mengakses teknologi, pembelajaran berbasis teknologi belum terlaksana secara optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk merancang media tersebut, serta kurangnya kemampuan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran.

Atas dasar hasil observasi dan wawancara juga ditemukan bahwa proses pembelajaran Matematika belum sesuai dengan yang diharapkan terkhusus pada Bab II tentang Rasio, Sub-bab Konsep Rasio. Hal ini ditunjukkan oleh minimnya pemanfaatan media berbasis teknologi oleh pendidik. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik sebagian besar hanya memperhatikan dan menjadi pendengar saat guru menjelaskan, belum adanya reaksi aktif peserta didik dalam proses belajar. Tanpa kondisi lingkungan belajar yang interaktif serta media pembelajaran pendukung, peserta didik dapat mengalami kesulitan dalam mencapai capaian pembelajaran yang ada.

Saat proses belajar, pendidik mengalami kesulitan dalam merancang media yang relevan dalam mendukung pemahaman siswa tentang konsep perbandingan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang mampu membantu peserta didik memahami konsep rasio secara interaktif serta mudah diakses oleh guru. Contoh solusi yang bisa diimplementasikan ialah desain multimedia interaktif berbasis *Website* menggunakan *Google Sites* yang dilengkapi dengan *Game* Edukasi dari *Wordwall*. Penerapan media pembelajaran yang menggunakan teknologi *web* memiliki keunggulan yang dapat menambah tingkat metakognisi siswa dibandingkan media pembelajaran konvensional yang tidak berbasis *web* (Kalatting dalam JH, 2018:53).

Media pembelajaran ini tidak hanya mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang kompleks, tetapi juga memacu siswa supaya lebih aktif pada proses belajar. Pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan efektif dengan penggunaan desain yang interaktif dan teknologi yang modern. Kemudahan

dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran yang dirancang secara jelas, efektif, dan efisien memungkinkan bagi pendidik dengan tujuan materi rasio dapat disampaikan dengan rinci juga terstruktur. Penggunaan multimedia pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

Hal ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan minat belajar mereka, sehingga pembelajaran berjalan lebih optimal dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Khair (2022) mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Google Sites* menunjukkan hasil yang sangat positif. Media ajar interaktif dengan menggunakan *Website* pada penelitian tersebut dinilai layak dipergunakan dengan alasan telah sesuai dengan kurikulum yang ada, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, selaras dengan perkembangan teknologi modern, dan mampu memenuhi kebutuhan siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Google Sites* sebagai *platform* untuk media pembelajaran dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan paparan tersebut, penulis terdorong melaksanakan penelitian yang berfokus pada “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Website Google Sites* berbantuan *Game Edukasi Wordwall* pada Pembelajaran Matematika Materi Rasio di Kelas VI”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian pada latar belakang sebelumnya, perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan *Website Google Sites* berbantuan *Game Edukasi Wordwall* dalam pembelajaran matematika materi rasio di kelas VI?
2. Bagaimana tingkat validitas pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan *Website Google Sites* berbantuan *Game Edukasi Wordwall* pada pembelajaran matematika materi rasio di kelas VI?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan *Website Google Sites* berbantuan *Game Edukasi Wordwall* pada pembelajaran matematika materi rasio di kelas VI?

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

Dari pemaparan pada perumusan masalah tersebut, oleh sebab itu penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Website Google Sites* berbantuan *Game Edukasi Wordwall* dalam pembelajaran matematika materi rasio di kelas VI.
2. Mendeskripsikan tingkat validitas dari pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan *Website Google Sites* berbantuan *Game Edukasi Wordwall* dalam pembelajaran matematika materi rasio di kelas VI.
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan dari pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan *Website Google Sites* berbantuan *Game Edukasi Wordwall* dalam pembelajaran matematika materi rasio di kelas VI

#### 1.4 Spesifikasi Pengembangan

Pada penelitian ini menghasilkan produk multimedia interaktif dengan beberapa karakteristik khusus yang dirancang agar dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar. Berikut spesifikasi produk pengembangan dalam penelitian ini :

1. Alat bantu ajar yang dibuat adalah sebuah multimedia interaktif berbasis *Website Google Sites* sebagai alat utama dalam proses pembuatan. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, media ini dilengkapi dengan fitur *Game Edukasi* yang memanfaatkan *platform Wordwall*. Kombinasi ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.
2. Dari segi desain, multimedia interaktif ini menawarkan tampilan yang menarik dengan perpaduan warna dan bentuk yang variatif. Elemen visual seperti gambar-gambar edukatif, *Game* interaktif, dan teks yang dirancang secara menarik menjadi bagian integral dari media ini. Desain yang kaya akan elemen visual ini bertujuan untuk mendukung pemahaman siswa secara lebih efektif.
3. Selain itu, *Website* yang dikembangkan memiliki berbagai fitur yang dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh. Beberapa fitur tersebut meliputi halaman utama yang berfungsi sebagai pengantar, profil penulis untuk memberikan informasi latar belakang, serta capaian pembelajaran yang menjelaskan kompetensi yang diharapkan. Fitur lain seperti alur tujuan pembelajaran, menu utama yang memudahkan navigasi, materi pembelajaran yang sistematis, video edukasi, ilustrasi berupa gambar pendukung, dan evaluasi dalam bentuk *Game Edukasi* dirancang agar pengguna dapat belajar secara aktif dan menyenangkan. Semua fitur ini terintegrasi untuk menciptakan media pembelajaran yang komprehensif dan interaktif.

## **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Penelitian ini memberikan sejumlah manfaat yang signifikan, terutama dalam konteks pendidikan abad ke-21 dimana pendidik dituntut agar dapat lebih kreatif serta inovatif. Uraian dari manfaat tersebut diantaranya ialah sebagai berikut:

Salah satu cara untuk memenuhi tuntutan tersebut ialah menggunakan teknologi dalam proses belajar. Media ajar menggunakan teknologi merupakan pilihan strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini, pengembangan multimedia interaktif berbasis teknologi berfungsi sebagai sarana yang menciptakan ilmu baru dan menarik untuk siswa, sekaligus mendukung proses belajar yang konstruktif. Keberadaan multimedia interaktif berbasis *Website* memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan konsep-konsep pembelajaran, khususnya terkait materi rasio.

Media ini dirancang dengan tampilan visual yang menarik sehingga mampu mempermudah pemahaman peserta didik. Selain itu, multimedia ini juga menawarkan solusi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih praktis, efisien, dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran, tetapi juga mendukung transformasi pembelajaran menuju pendekatan yang lebih inovatif dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.6.1 Asumsi Pengembangan**

Dasar pendapat yang melandasi pengembangan ini adalah bahwa dalam mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan *Website Google Sites*

yang dilengkapi dengan *Game Wordwall* dalam kegiatan belajar matematika materi rasio kelas VI dapat berperan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan mendesain perantara belajar seinteraktif dan sekreatif mungkin, multimedia ini diharapkan mampu menjadi alat bantu yang optimal dalam proses pembelajaran. Melalui penyajian materi yang interaktif, siswa dapat lebih termotivasi dalam membaca dan belajar. Secara tidak langsung, menggunakan multimedia interaktif ini mampu meningkatkan minat peserta didik pada pemahaman materi yang diajarkan.

Dengan demikian, asumsi ini menekankan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

### **1.6.2 Keterbatasan Pengembangan**

Di dalam pengembangan produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Website Google Sites* berbantuan *Game Edukasi Wordwall* ini, keterbatasan penerapan pengembangan ialah mencakup hal hal berikut:

- a. Multimedia interaktif berbasis *Website Google Sites* berbantuan *Game Edukasi Wordwall* dikembangkan untuk kelas VI sekolah dasar.
- b. Multimedia interaktif berbasis *Website Google Sites* berbantuan *Game Edukasi Wordwall* berisi tentang materi rasio.
- c. Materi rasio yang disajikan dalam multimedia interaktif mencakup materi membandingkan benda, pengertian rasio, kesamaan rasio, rasio satuan.
- d. Di dalam penelitian ini kelayakan produk mencakup Tingkat validitas dan kepraktisan.

## 1.7 Definisi Istilah

Demi mencegah kesalahpahaman pada pemahaman serta penafsiran sebutan yang dipergunakan pada penelitian ini, penulis memberikan penjelasan terperinci mengenai istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian. Istilah-istilah tersebut meliputi:

1. Pengembangan merujuk pada metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk. Produk yang dihasilkan akan melalui proses pengujian untuk menilai tingkat kelayakan berdasarkan aspek kepraktisan dan validitasnya (Sugiyono, 2017:407).
2. Multimedia interaktif adalah kombinasi berbagai elemen media, seperti teks, gambar, audio, video, dan fitur interaktif, yang dirancang untuk melibatkan pengguna secara aktif.
3. *Google Sites* merupakan *platform* berbasis *web* yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan pengguna menampilkan teks, video, animasi, gambar, serta tautan yang relevan dengan tema materi yang dipelajari oleh peserta didik.
4. *Wordwall* adalah *platform* berbasis *web* yang dirancang untuk membuat *Game* Edukasi dalam format kuis yang interaktif dan menyenangkan.
5. Pembelajaran matematika adalah proses pengajaran yang dirancang untuk mendorong kreativitas berpikir siswa serta meningkatkan kemampuan mereka dalam membangun pengetahuan baru. Proses ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi matematika secara mendalam (Ahmad Susanto, 2016:186-187).