**BAB I PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia dalam segala aspek kehidupannya. Menurut Ki Hadjar Dewantara pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intelektual) dan jasmani anak selaras dengan alam dan sekitarnya. Undang- undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Maka dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak yang bermanfaat pada kepentingan kehidupan seseorang ataupun warna negara dengan memilih isi, strategi kegiatan dan taktik yang sesuai. Pendidikan dapat berjalan baik dengan adanya panduan dan pedoman dalam pelaksannannya yaitu kurikulum, dapat dikatakan kurikulum adalah jantungnya pendidikan, seperti kurikulum pada masa kini yaitu kurikulum merdeka belajar. Namun pada kenyataannya kurikulum merdeka belajar belum diterapkan ke semua jenjang kelas. Ada beberapa kelas yang masih menggunakan kurikulum yang

lalu, yakni kurikulum 2013.

1

Kurikulum 2013 atau yang lebih sering disebut dengan sebutan K13 pada hakikatnya adalah serangkaian upaya yang mempersiapkan manusia Indonesia agar mampu memiliki kehidupan sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta dapat berkontribusi lebih dalam pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan berperadaban dunia (dikutip dari Almuzani, S. 2021). Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku. Dalam mengimplementasikan K13 tentu saja memiliki standar proses dalam pembelajaran. Adapun standar proses pembelajaran dalam K13 yakni; mengamati, menanya, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Mata pelajaran yang disajikan harus berkontribusi terhadap pembentukan sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran digabungkan menjadi sebuah tema yang disebut dengan tematik terpadu. Pembelajaran tematik menjadi salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman yang bermakna untuk siswa. Sedangkan terpadu berarti mengkombinasikan dari aspek pedagogik, epistemologi, sosial, hingga psikologi. Maka dari itu, realisasinya dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan tema pembelajaran.

Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah, dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Hal ini sejalan dengan pendapat Rifqi

Festiawan yang menyatakan pembelajaran sebagai suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisisen dengan hasil yang optimal. Dalam jenjang sekolah dasar, tentu saja terdapat beberapa mata pelajaran yang menjadi konsumsi siswa. Salah satu mata pelajaran yang menjadi konsumsi siswa yakni pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar yang melibatkan beberapa pihak untuk memperoleh kemampuan baru dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar agar mencapai kompetensi matematika yang telah ditetapkan (Novy Trisnani,2022). Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 mengenai tujuan pembelajaran matematika, yakni: (a) memahami konsep mendeskripsikan bagaimamna keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, dan tepat dalam memecahkan masalah, (b) menalar pola sifat dari matematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti, atau mendeskripsikan argumen dan pernyataan matematika, (c) memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model penyelesaian matematika, menyelesaikan model matematika, dan memberi solusi yang tepat, dan (d) mengkomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya agar dapat memperjelas permasalahan atau keadaan. Tujuan

pembelajaran matematika tingkat SD/MI adalah agar siswa mengenal angka- angka sederhana, operasi hitung sederhana, pengukuran dan bidang.

Dalam kegiatan pembelajaran tentunya guru harus berusaha menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga siswa dapat memusatkan perhatian mereka pada kegiatan belajar matematika. Dalam kegiatan belajar guru membahas materi melalui berbagai kegiatan belajar dengan menggunakan metode dan media sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berarti.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti di SDN 010131 Pulau Rakyat Tua pada siswa kelas V siswa beranggapan bahwa mata pelajaran matematika sulit, guru masih menggunakan media cetak dalam pembelajaran. Sejalan dengan penelititan Badariah (2021) yang menegaskan bahwa perlunya inovasi guru dalam memilih media pembelajaran yang digunakan agar bahan atau materi pembelajaran dapat dicerna dengan mudah dan menarik perhatian siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kemudian tingkat konsentrasi belajar siswa rendah, dan siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan diatas, maka perlu dilakukan upaya untuk mengatasinya. Sejalan dengan penelitian Sudjana & Rivai (dalam bukunya Azhar Arsyad, 2011: 24) bahwa banyak sekali manfaat dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa, diantaranya yaitu: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat

menumbuhkan motivasi belajar, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan mendemosntrasikan, memamerkan dan lain-lain. Upaya yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan media pembelajaran variasi yang berbeda berbasis teknologi. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaraninteraktif agar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya media ini diharapkan siswa lebih tertarik untuk belajar karena media ini mengajak siswa belajar sambil bermain, tidak monoton dlama materi saja tetapi juga dalam melatih sampai mana pemahaman siswa. Menurut Saidah, dkk: 2022 di dalam kutipan Dyen Erni Lakapau, dkk (2023) dengan adanya media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat masalah tersebut menjadi sebuah judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline 3* Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Materi Pengumpulan dan Penyajian Data Di Kelas V SD”.**

**1.2 Identifikasi Masalah**

Dari beberapa permasalahan yang terdapat pada latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Siswa beranggapan bahwa mata pelajaran matematika sulit,

2. Guru masih menggunakan media cetak dalam pembelajaran.

3. Tingkat konsentrasi belajar siswa yang rendah.

4. Siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penulis membatasi cakupan masalah yaitu hanya pada “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktiff Berbantuan *Articulate Storyline 3* Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Materi Pengumpulan dan Penyajian Data Di Kelas V SD”.

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka fokus permasalahan yang dipaparkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa terhadap media interaktif berbantuan *Articulate Soryline 3* berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konseppada materi pengumpulan dan penyajian data di kelas V SDN 010131 Pulau Rakyat Tua?

2. Bagaimana kevalidanmedia interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konseppada materi pengumpulan dan penyajian data di kelas V SDN 010131 Pulau Rakyat Tua?

3. Bagaimana kepraktisan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konseppada materi pengumpulan dan penyajian data di kelas V SDN 010131 Pulau Rakyat Tua?

4. Bagaimana keefektifan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi pengumpulan dan penyajian data di kelas V SDN 010131 Pulau Rakyat Tua?

**1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Artiulate Storyline 3*berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi pengumpulan dan penyajian data di kelas V SDN 010131 Pulau Rakyat Tua.

2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif berbantuan

*Articulatae Storyline 3*berbasis masalah untuk meningkatkan

pemahaman konsep pada materi pengumpulan dan penyajian data di kelas V SDN 010131 Pulau Rakyat Tua.

3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3*berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi pengumpulan dan penyajian data di kelas V SDN 010131 Pulau Rakyat Tua.

4. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3*berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi pengumpulan dan penyajian data di kelas V SDN 010131 Pulau Rakyat Tua.

**1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang dipaparkan diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

a. Manfaat secara teoritis

Sebagai bentuk sumbangasih pada khasanah keilmuan khususnya pada pembelajaran matematika di SD. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang komprehensif mengenai pemahaman serta penggunan media pembelajaran video interaktif pada siswa.

b. Manfaat secara praktis

(1) Bagi guru: sebagai acuan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

(2) Bagi siswa: mendapat pengalaman belajar yang lebih bermakna dan lebih mudah memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

(3) Bagi peneliti: menambah pengetahuan dan wawasan sehingga peneliti dapat menerapkan pengetahuan dan wawasan yang diperoleh untuk menghadapi masalah terhadap dunia pendidikan.