

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI
BILANGAN CACAH UNTUK SISWA KELAS 1 SD****Nurul Aini¹, Rauzatul Jannah, Delfa Pramita, Nur Widia Ningsih, Muhammad
Febri Rafli**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra

Nurulaini18ksp@gmail.com**Abstract**

(Artikel ini membahas pengembangan media interaktif pada materi bilangan cacah untuk siswa kelas 1 SD. Tujuan dari artikel ini yaitu memaparkan tentang; (1) proses pengembangan media interaktif pada materi bilangan cacah untuk siswa kelas 1 SD; dan (2) kelayakan media interaktif pada materi bilangan cacah untuk siswa kelas I SD. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan model Borg And Gall. Subjek penelitian terdiri dua orang validator ahli media, dan materi Matematika. Objek penelitian yaitu media interaktif untuk materi bilangan cacah di kelas I SD. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu: lembar angket validator, dan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif rumus persentase rerata skor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan berbentuk media interaktif pada materi bilangan cacah. media interaktif pada materi bilangan cacah yang dikembangkan terbukti sangat layak untuk digunakan oleh siswa kelas I untuk tingkat SD/MI sederajat. Penelitian ini merekomendasikan guru untuk menggunakan media Interaktif dan juga menyarankan agar mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran)

This article discusses the development of interactive media on the subject of knowing whole numbers for grade 1 elementary school students. The purpose of this article is to explain about; (1) the process of developing interactive media on whole number material for 1st grade elementary school students; and (2) the feasibility of interactive media on whole number material for first grade elementary school students. The research used is the Borg And Gall model development research. The research subjects consisted of two media expert validators, and Mathematics material. The research object is interactive media for whole number material in class I SD. The research instruments used were: validator questionnaire sheets,

and data analysis techniques using descriptive statistics using the average score percentage formula. The results of the research show that the development product is in the form of interactive media on whole number material. interactive media on whole number material that has been developed has proven to be very appropriate for use by grade I students at the SD/MI equivalent level. This study recommends teachers to use interactive media and also suggests developing media according to the characteristics of the subject matter)

Keywords: Kesulitan Belajar, Media Interaktif, Bilangan Cacah.

I. PENDAHULUAN

Matematika merupakan satu diantara mata pelajaran yang diajarkan pada satuan tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah untuk mengembangkan daya terampil siswa berpikir rasional. Hal ini seperti yang termuat dalam Badan Satuan Nasional Pendidikan (BSNP) yaitu: mata pelajaran matematika diberikan kepada siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang bertujuan untuk membekali siswa tersebut agar mempunyai kemampuan berpikir kritis dan Kreatif serta berinovatif. Menurut Evawati (2007:4), Pembelajaran Matematika merupakan pembelajaran yang banyak dianggap sulit oleh para siswa karena memiliki sifat yang abstrak. Hal ini sangat kontras karena kebanyakan dari para siswa terbiasa berpikir secara kongkret. Matematika adalah ilmu dasar yang penting dan banyak memberikan kontribusi dalam kehidupan manusia. Oleh sebab itu, pemahaman terhadap matematika harus ditanamkan sejak dini. Cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan mutu pembelajaran di SD, karena pada tingkat pembelajaran di SD siswa diajarkan tiga kemampuan dasar yaitu kemampuan membaca, menulis dan berhitung. (Yantoro, 2020) (Winaya, 2019)

Matematika merupakan ilmu yang selalu berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia akan teknologi. Oleh sebab itu matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang dan jenis pendidikan, sesuai dengan tingkatan kebutuhan setiap jenjang dan jenis pendidikan. Di Indonesia, matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama di jenjang pendidikan dasar, sampai dengan pendidikan menengah atas. Hal ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan/keahlian berpikir tingkat tinggi, higher order thinking skill (HOTS).

Matematika sering dianggap tidak lebih dari sekedar berhitung, bermain dengan rumus dan angka – angka yang membuat pusing siswa. Sebagian besar

siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sukar dan menakutkan, sehingga menjadi momok bagi siswa. Hal tersebut sebenarnya bertolak belakang dengan keadaan sebenarnya. Matematika dijadikan tolak ukur kelulusan siswa (SMP dan SMA) melalui diujikannya matematika dalam ujian nasional dan diajarkan di semua jenjang pendidikan dan jurusan. Namun itu berbeda jika sejak dini anak – anak di perkenalkan matematika sebagai pelajaran yang mudah dan menyenangkan. Matematika dapat membentuk pola pikir anak dan juga meningkatkan kreatifitas anak. (Winaya, 2019)

Hasil survey di SDN GADING I terdapat fakta menarik bahwa 73% dari siswa kelas 5 SD gading menjawab matematika sulit dimengerti dan susah rumusnya. Padahal saat di interview, siswa menjawab matematika bukan pelajaran sulit. Selain itu 38% dari mereka pun menjawab bahwa buku paket yang mereka punya tidak menarik untuk dipelajari. Buku – buku matematika yang di gunakan siswa saat ini menggunakan cara penyampaian dengan bercerita panjang lebar lalu siswa di gelontor soal – soal. Dengan begitu siswa akan jenuh belajar, dan karena tidak memahami betul penjelasan dan soal ceritanya akhirnya siswa kesulitan untuk mengerti.. Hal ini dikarenakan otak manusia lebih cepat menangkap informasi yang berasal dari benda yang bergerak. Dan manusia lebih mengingat sesuatu jika mereka melihat, mengucapkan dan melakukan.

Pesatnya perkembangan dan pemanfaatan teknologi digital di berbagai bidang kehidupan manusia yang menimbulkan terjadinya revolusi industry 4.0 yang tengah dihadapi oleh seluruh negara di dunia. Saat ini pemerintah Indonesia pun tengah fokus meningkatkan daya saing bangsa untuk dapat menghadapi revolusi industri 4.0 tersebut karena diprediksi memiliki potensi manfaat yang besar terhadap kemajuan negara.

Seiring perkembangan zaman, perkembangan dunia komputer telah mencapai perkembangan yang sangat cepat. Teknologi komputer menjadi salah satu solusi dalam penyediaan multimedia untuk mendukung pembelajaran yang lebih optimal . Kemajuan di bidang sains dan teknologi, khususnya bidang komputasi pada era globalisasi ini sudah merebak ke segala bidang sehingga kehadiran teknologi komputasi ini tidak bisa dihindari lagi. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka diperlukan suatu usaha yang dapat mempermudah mengetahui ilmu-ilmu tersebut . Salah satunya penggunaan teknologi. Dengan mengidentifikasi berbagai permasalahan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa secara efektif menyelesaikan soal – soal cerita maupun yang non cerita. Media Pembelajaran Interaktif adalah yang

paling sesuai untuk masalah ini, karena media interaktif membuat proses pembelajaran lebih menarik dengan gambar – gambar ilustrasi cerita, suara dan text dapat terintegrasi dan dapat di kendalikan sesuai keinginan, membuat siswa lebih senang untuk belajar sambil bermain dan lebih mudah di cerna materinya.

Berdasarkan uraian di atas, maka artikel ini membahas pengembangan media Interaktif pada materi pecahan untuk siswa kelas I SD. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu; (1) mengembangkan produk berupa media interaktif pada materi bilangan cacah untuk siswa kelas I SD dan (2) kelayakan media interaktif pada materi bilangan cacah untuk siswa kelas I SD.

II. METODE

Punaji Setyosari, (2013) Jenis Penelitian yang digunakan yaitu Research And Development atau penelitian dan pengembangan. Pengertian penelitian pengembangan menurut borg&gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap produk. Penelitian ini mengacu pada model Borg and Gall yang dimodifikasi dari Sugiono, model ini meliputi 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produk Masal

Penelitian ini menggunakan level 1 RnD, peneliti hanya melakukan penelitian dan pengembangan produk sampai validasi kedua ahli dan uji kelompok kecil. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai respon siswa terhadap penggunaan media interaktif menggunakan kuesioner dan wawancara. Kuesioner juga sering dikenal sebagai angket. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

III. PEMBAHASAN

Pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan produk akhir, yaitu Media Interaktif pada Materi Bilangan Cacah Penelitian yang dilakukan tidak sampai tahap uji pemakaian dan

produksi masal dari produk yang sudah dihasilkan karena peneliti hanya melihat kelayakan produk berdasarkan penilaian validator, berdasarkan kemenarikannya serta keterbatasan peneliti sehingga tidak mencakup semua langkah (Punaji Setyosari, 2013)

1. Potensi dan Masalah

Sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini maka tahap awal yang dilakukan adalah observasi analisis kebutuhan.

Berdasarkan hasil di lapangan, guru sudah menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar di kelas. Namun media yang digunakan tidak cukup memadai dalam pembelajaran dan terkesan monoton, sehingga siswa masih merasa bosan kurang tertarik untuk memperhatikan pelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi bilangan cacah untuk mendukung pembelajaran.

2. Pengumpulan Informasi

Setelah mendapatkan hasil dari analisis kebutuhan secara jelas dan lengkap, maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi seperti hasil angket, jurnal, dan buku-buku yang menunjang pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi bilangan cacah.

3. Desain produk

Setelah mengumpulkan informasi, langkah selanjutnya yaitu mendesain produk awal berupa media pembelajaran interaktif pada materi bilangan cacah. Spesifikasi produk yang memungkinkan untuk dikembangkan dengan memperhatikan hasil analisis kebutuhan di sekolah dan informasi berupa konsep dan landasan teoritis yang memperkuat produk yang dikembangkan. Tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan topik atau materi pokok pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- b. Merancang naskah untuk menyusun media pembelajaran interaktif.







c. Penyusunan media pembelajaraninteraktif .

4. Validasi desain

Setelah produk awal selesai dibuat, maka tahap selanjutnya adalah uji validitas kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli desain media yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang layak digunakan.

IV. SIMPULAN

Media pembelajaran yang dibuat interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari operasi perkalian dan pembagian pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar karena memberikan pengalaman bermakna melalui tampilan menarik dan kegiatan menyenangkan . Minat siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media tersebut termasuk dalam kategori sangat baik pada aspek perhatian siswa terhadap pembelajaran dengan persentase 82,7 % dan 75 % pada aspek ketertarikan siswa, sementara itu aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran pada kategori baik dengan persentase 69,7 %. Kondisi ini sangat jauh berbeda jika dibandingkan dengan kelas control, yang mana dalam semua aspek minat persentase siswa berada dibawah 50%. Minat belajar siswa yang sangat baik ini kemudian sejalan dengan capaian hasil belajar siswa yang lebih tinggi pada kelas eksperimen disbanding kelas control. Selain itu tanggapan siswa juga

menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia tersebut memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan dan memudahkan mereka dalam memahami pelajaran sehingga dapat dikatakan bahwa media ini dapat membantu pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Winanto, M. A. (2013). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MACROMEDIA AUTHORWARE 7.0. *Satya Widya* , 25-38.
- Fikri, H., & Ade Sri Madona. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Samudra biru. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Giyanto, G., & Ghoni, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Melalui Virtual Smart Fraction Berbasis Adobe Flash. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 927–933.
- Nugraha, R. G. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS4 PROFESSIONAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SISWA KELAS 2 SD. *Jurnal Scholaria* , 94-105.
- POMITS, J. S. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD. *Rudi Yulio Arindiono, Nugrahadi Ramadhani, Ssn, MT* , 1-5.
- Punaji Setyosari. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (4th Ed.). Prenamedia.
- Toto Sugiarto, A. S. (2018). KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH PADA MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI KELAS V SD NEGERI PEDURUNGAN KIDUL 02. *Jurnal Sekolah* , 295-300.
- Widi Widayat, K. S. (2014). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA TERPADU PADA TEMA SISTEM GERAK PADA MANUSIA. *Unnes Science Education Journal* , 1-7.
- Winaya, M. A. (2019). PENGARUH PEMBELAJARAN TEMATIK BERBANTU MEDIA. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* , 1-10.
- Yantoro, S. H. (2020). STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* , 1-6.