

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran disekolah dasar melibatkan serangkaian langkah yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan. Proses pembelajaran di sekolah dasar ini merupakan proses pembelajaran yang dibuat dengan kegiatan yang menyenangkan jika terdapat minat siswa terhadap pembelajaran. Rasa perhatian atau keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu yang lain tanpa dorongan dikenal sebagai minat. Sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas dengan minat, seseorang akan berusaha mencapai tujuannya. Dengan begitu, minat dianggap sebagai salah satu komponen psikis manusia yang dapat membantu mencapai tujuan (P. Andy, 2019).

Menurut Yakin (2021) minat adalah rasa tertarik, perhatian, dan keinginan yang kuat terhadap sesuatu tanpa alasan. Ini akan menetap dan berkembang pada diri seseorang dengan dukungan dari pengalaman lingkungannya. Baik melalui pendidikan maupun latihan, pengalaman akan diperoleh melalui interaksi dengan dunia luar. Selain itu, dorongan internal individu merupakan komponen yang mendorong minat belajar dalam hal ini.

Menurut Fitri & Sugiart (2020) karena tidak ada hubungan antara materi matematika dan kehidupan nyata siswa, sebagian besar siswa tidak termotivasi

untuk belajar matematika. Maka sering terjadi apabila siswa ditanya tentang minat terdapat pelajaran matematika, siswa tidak memiliki minat terhadap pembelajaran matematika karena dianggap sulit atau tidak menarik. Kurangnya minat juga dapat terjadi karena konsep matematika tidak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika, yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dan konsep yang lebih abstrak, tentu memerlukan pendekatan dan pendekatan komunikasi yang berbeda dari mata pelajaran lain.

Menurut Dahlan (2019) pembelajaran matematika sering kali tidak memberikan cukup peluang bagi siswa untuk mengasah kemampuan berpikir strategis, karena fokus pengajaran cenderung hanya pada menghafal rumus atau konsep tanpa memahami maknanya., dan pembelajaran berpusat pada guru (menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran matematika) sehingga siswa hanya dianggap sebagai objek pembelajaran. Guru jarang menyampaikan materi dalam bentuk yang menarik bagi siswa untuk berpikir kritis.

Setelah dilakukan observasi dan wawancara pada siswa dan guru kelas, pelaksanaan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika di kelas V SDN Karang Raharja 03 Kecamatan Cikarang Utara, Kabupaten Bekasi menunjukkan sebagian siswa memiliki minat belajar yang rendah. Hal ini terjadi karena kurangnya minat/ketertarikan belajar siswa karena pembelajaran matematika yang mereka anggap sulit serta masih berpusat pada guru yang membuat siswa sulit untuk memahami materi dan tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran tersebut.

Memasuki era saat ini, kemajuan teknologi yang semakin global telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk politik, ekonomi, kebudayaan, seni, dan pendidikan. Perkembangan teknologi di zaman modern ini merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan, karena kemajuan teknologi sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Dalam konteks pendidikan, perkembangan zaman harus dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung kelangsungan dan efektivitas proses pembelajaran.. Penggunaan teknologi dalam pendidikan mempunyai dampak yang signifikan terhadap cara pembelajaran, pengajaran dan informasi dikelola. Teknologi membuat pengajaran menjadi lebih efektif dan efisien, guru dapat menggunakan berbagai alat online untuk membuat konten yang menarik dan interaktif bagi siswa. Mereka juga dapat menggunakan platform online untuk menilai kemajuan siswa dan memberikan masukan secara real-time. Selain itu, teknologi telah mempermudah tugas-tugas administratif di lembaga pendidikan sehingga guru dapat fokus mengajar.

Menurut Indriani & Desyandri (2022) Perkembangan teknologi informasi menguntungkan pendidikan terutama dalam penggunaan media pembelajaran, media memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam menentukan dan memilih media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran merupakan komponen krusial dalam proses pendidikan, berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan, mempermudah proses belajar siswa dengan cara yang sangat efektif. Selain itu, media berperan

sebagai elemen fundamental yang melengkapi dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak secara teoritis (Kurniawati & Nita, 2018)

Untuk dapat mengikuti perkembangan zaman yang berkembang dengan sangat pesat, media pembelajaran interaktif sudah seharusnya digunakan pada zaman sekarang ini. Media pembelajaran interaktif merupakan alat atau teknologi yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional yang pasif, media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi, berpartisipasi, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Interaksi dalam media pembelajaran bisa bermacam-macam bentuknya, seperti simulasi, respon langsung terhadap tingkah laku siswa, atau bahkan membiarkan mereka memahami apa yang dipelajarinya. Ada banyak media pembelajaran yang menggabungkan teknologi untuk membantu guru dan siswa menyelesaikan masalah selama proses pembelajaran. Bahan ajar yang monoton dalam pembelajaran yang tidak aktif membuat siswa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran.

Pada observasi yang dilakukan di kelas V SDN Karang Raharja 03, Kecamatan Cikarang Utara, Kabupaten Bekasi bahwa media pembelajaran interaktif yang dapat menumbuhkan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran matematika ini salah satunya adalah aplikasi Kahoot!.

Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Fazriyah et al., (2020) dengan kemampuan Kahoot, ketertarikan untuk belajar melalui media dan sumber pembelajaran di SD akan meningkat, sehingga diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat. Guru perlu mengetahui kriteria media yang harus digunakan untuk proses pembelajaran yang membuat siswa merasa senang dan diterima, karena hal ini akan berpengaruh untuk meningkatkan ketertarikan belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Kahoot! Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar”**

B. Identifikasi Masalah

Dilihat dari permasalahan yang ada, maka permasalahan tersebut dapat dirincikan sebagai berikut :

1. Minat belajar siswa rendah terutama pada pelajaran matematika
2. Proses pembelajaran yang masih mengandalkan buku dengan metode ceramah
3. Pemanfaatan multimedia interaktif belum diterapkan

C. Pembatasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan dan pemahaman atas penelitian ini, penulis secara spesifik membatasi masalah yaitu apakah terdapat minat belajar matematika pada materi bangun ruang dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis *kahoot!* pada siswa kelas V di SDN Karang Raharja 03 Kecamatan Cikarang Utara, Kabupaten Bekasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, pembahasan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *kahoot!* terhadap minat belajar matematika siswa kelas V di SDN Karang Raharja 03?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia berbasis *kahoot!* terhadap minat belajar matematika siswa kelas V di SDN Karang Raharja 03

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari peneliti melakukan penelitian ini adalah manfaat secara teori dan manfaat secara praktik, dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat Teori

Membuktikan bahwa menggunakan media berbasis *kahoot* meningkatkan ketertarikan siswa sekolah dasar terhadap pembelajaran matematika. Ini juga menunjukkan bahwa menggunakan media memungkinkan pengalaman belajar dan mengajar yang berbeda, situasi belajar yang menarik, dan pedalaman materi yang lebih luas saat mengetahui lebih dalam dan lebih rinci khususnya terkait dengan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Siswa

- 1) Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran matematika

- 2) Meningkatkan ketertarikan siswa pada pembelajaran matematika dengan penggunaan multimedia

b. Bagi Pendidik

- 1) Memberikan dorongan serta semangat kepada tenaga pendidik untuk menggunakan multimedia
- 2) Memberikan pemahaman kepada tenaga pendidik bahwa pembelajaran menggunakan multimedia sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran
- 3) Membuat tenaga pendidik menjadi percaya diri untuk menggunakan multimedia

c. Bagi Sekolah

Memperoleh penghargaan terhadap kualitas pendidikan yang telah diterapkan melalui penggunaan multimedia dengan memaksimalkan alternatif pembelajaran menggunakan multimedia untuk meningkatkan ketertarikan pembelajaran matematika siswa sekolah dasar.

KARAWANG