

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat diberbagai bidang, khususnya dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah sistem yang bertujuan untuk membentuk pribadi yang cerdas, berakhlak mulia, dan berkualitas. Melalui pendidikan, siswa diharapkan dapat menjadi manusia yang lebih baik dan berkompeten.

Model Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sudah mulai diterapkan di dunia pendidikan. Menurut (Zamani, 2016) pemanfaatan teknologi komputer untuk membuat media pembelajaran mempunyai banyak keunggulan, salah satunya yaitu pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, karena dapat menggabungkan antara teks, audio, gambar, animasi, dan video menjadi satu kesatuan yang saling melengkapi yang dapat dikenal sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Tahap pendidikan pada sekolah dasar, siswa lebih cenderung tertarik dengan materi yang disajikan dalam bentuk gambar, video, suara dan permainan yang didalamnya terdapat tampilan yang lebih berwarna serta animasi yang menarik.

Matematika adalah salah satu pelajaran yang diperoleh melalui proses berpikir (bernalar). Mata pelajaran matematika diberikan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar, untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis dan kreatif. Matematika menjadi salah satu pelajaran yang dianggap sulit untuk dipelajari. Penyebab munculnya kesulitan dalam mempelajari Matematika bermacam-macam, mulai dari terlalu banyak persamaan matematis, materi yang sulit dipahami, dan kurangnya variasi pembelajaran. Matematika sendiri adalah pelajaran yang membutuhkan kemampuan berpikir, sehingga perlu bagi peserta didik untuk mengerjakan soal-soal latihan. Kemampuan tersebut dapat dilatih melalui pembelajaran dengan menggunakan metode *quiz*.

Permendikbud No. 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah Menyebutkan bahwa kompetensi masa depan siswa ialah siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Namun pada kenyataannya siswa masih kurang didorong untuk dapat menguasai kemampuan berpikir tingkat tinggi.

*Quiz* berorientasi HOTS akan dibuat dengan permainan singkat yang digunakan dalam bidang pendidikan dalam mengukur pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan. Ketika membuat sebuah *quiz* yang ditujukan kepada siswa, tentunya *Quiz* tersebut harus interaktif agar siswa merasa tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Muhammadiyah 16 Surakarta, metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika masih menggunakan metode ceramah dan guru hanya mengandalkan buku teks sebagai acuan pembelajaran dan belum menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga proses pembelajaran berjalan membosankan, serta mengakibatkan siswa menjadi pasif, karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan, dan kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi masih rendah, hal ini bisa dilihat ketika guru memberikan soal HOTS siswa merasa kesulitan untuk menjawabnya. Sehingga hasil belajar siswa kurang optimal.

Dengan demikian harus ada media yang mampu menunjang proses pembelajaran sehingga mampu membuat siswa menjadi tertarik dan semangat untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. Dengan munculnya perkembangan teknologi yang semakin canggih diharapkan guru dapat memikirkan bagaimana agar para siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikirnya dalam belajar matematika. Salah satu keterampilan berpikir yang dapat dikembangkan yaitu keterampilan berpikir tingkat tinggi atau lebih dikenal dengan istilah *Higher Order Thinking Skills*.

Dalam hal ini guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir

tingkat tinggi. Guru dapat menyediakan contoh soal atau permasalahan yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan terbiasa berpikir secara mendalam untuk memecahkan suatu persoalan dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah *quiz* berorientasi HOTS yang interaktif. *Quiz* berorientasi HOTS ini diharapkan dapat membantu siswa untuk fokus dalam pembelajaran di dalam kelas. Media ini memuat materi, video, dan *quiz* interaktif. *Quiz* interaktif ini nantinya akan memberikan timbal balik berupa rubrik penilaian atau skor kepada siswa. Dengan adanya media yang menarik dan interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan fokus belajar para siswa, sehingga pemahaman para siswa akan materi pelajaran matematika dan hasil belajar siswa juga dapat meningkat.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat teridentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi masih rendah
2. Matematika menjadi salah satu pelajaran yang dianggap sulit untuk dipelajari
3. Kurang keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
4. Kurangnya variasi dalam pembelajaran sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dengan pelajaran matematika
5. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran interaktif dalam bentuk *quiz* HOTS yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran matematika.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Penelitian ini hanya fokus pada kegiatan pembelajaran matematika untuk siswa kelas IV sekolah dasar materi pecahan dan operasi hitung bilangan cacah.

2. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan *Software Construct 2*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka Rumusaan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan *quiz* berorientasi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan *quiz* yang dikembangkan dalam pembelajaran matematika untuk sekolah dasar?
3. Bagaimana efektivitas *quiz* yang dikembangkan dalam pembelajaran matematika untuk sekolah dasar?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah dan rumusan masalah, Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pengembangan *quiz* berorientasi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk sekolah dasar?
2. Menguji kelayakan *quiz* yang dikembangkan dalam pembelajaran matematika untuk sekolah dasar?
3. Menguji efektivitas *quiz* yang dikembangkan dalam pembelajaran matematika untuk sekolah dasar?

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif memiliki beberapa kegunaan dan manfaatnya. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis *quiz* pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini terdapat teks, gambar, audio dan juga video sebagai media pembelajaran yang digunakan didalam kelas yang dapat meningkatkan ketertarikan dan

pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika kelas IV di sekolah dasar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Pengajar

Dapat memberikan informasi kepada guru agar dapat mengembangkan, serta menggunakan media pembelajaran berupa *quiz* pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif yang menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

### b. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan pengetahuan baru kepada peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar dan memudahkan peserta didik dalam pemahaman pembelajaran matematika.

### c. Bagi Peneliti

Sebagai informasi, pengetahuan, dan pengalaman dalam melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang interaktif.