

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Dengan hadirnya berbagai perangkat digital dan aplikasi pembelajaran, proses belajar mengajar kini menjadi lebih interaktif dan menarik. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan efektivitas serta motivasi belajar siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar.

Siswa kelas 1 SD berada pada tahap awal mengenal konsep matematika dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan. Konsep-konsep ini merupakan fondasi penting bagi perkembangan kemampuan berhitung mereka yang akan sangat berguna di tingkat pendidikan selanjutnya. Namun, pembelajaran matematika sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya minat dan motivasi mereka dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga dapat memudahkan pemahaman materi [1].

Aplikasi pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif media yang efektif dalam konteks ini. Aplikasi semacam ini menggabungkan unsur multimedia, seperti gambar, suara, dan animasi, dengan interaksi langsung yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan.

Pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif khusus untuk materi penjumlahan dan pengurangan di SDN Maguwaharjo 1 diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep operasi hitung tersebut dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, aplikasi ini juga bertujuan untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif dan efisien. Dengan demikian, guru

dapat menggunakan aplikasi ini sebagai alat bantu pengajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas [2].

Selain aspek teknis, penting juga untuk mempertimbangkan karakteristik siswa usia dini dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik ini sangat penting untuk dilakukan. Berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang dilengkapi dengan elemen gamifikasi, seperti penghargaan dan skor, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar [3].

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini akan fokus pada pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif untuk operasi penjumlahan dan pengurangan. Aplikasi ini akan diuji kelayakan dan efektivitasnya sebagai media pembelajaran di SDN Maguwoharjo 1. Diharapkan, melalui penelitian ini, dapat diperoleh hasil yang dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran matematika di tingkat pendidikan dasar, sekaligus membantu siswa dalam memahami dan menguasai konsep dasar matematika dengan lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimanakah mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia ini pada materi penjumlahan dan pengurangan di SDN Maguwoharjo 1?

1.3 Batasan Masalah

Proses pembuatan *game* ini terbatas oleh berbagai masalah yaitu :

1. Penelitian terbatas pada siswa kelas 1 di SDN Maguwoharjo 1 sebagai subyek utama.
2. Batasan materi pembelajaran pada aplikasi mencakup konsep penjumlahan dan pengurangan dalam kurikulum Merdeka.

3. Hanya digunakan untuk anak kelas I sekolah dasar.
4. Aplikasi ini dibuat menggunakan perangkat lunak Unity *Game Engine*, Android Studio, Adobe Illustrator, serta Vuforia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan :

1. Sebagai media pembelajaran yang menarik untuk anak kelas I di SDN Maguwoharjo 1.
2. Mengimplementasikan teknologi Media Pembelajaran Interaktif di pendidikan

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan membantu siswa kelas I SDN Maguwoharjo 1 dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

1.6 Sistematika Penulisan

Bagian ini disusun guna memudahkan pembaca dalam memahami skripsi secara keseluruhan. Oleh sebab itu, sistematika penulisan dijadikan sebagai kerangka dasar sekaligus panduan utama dalam penyusunan skripsi. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas kajian pustaka, studi literatur, serta landasan teori utama yang mendukung penelitian, khususnya terkait Media Pembelajaran dengan merujuk pada penelitian terdahulu sebagai acuan.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan dan penerapan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, *Testing* hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.



