

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa kini pendidikan telah terkena dampak dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan penyesuaian pada kurikulum, media pembelajaran, dan praktik mengajar di dalam kelas (Rahayu, Iskandar and Abidin 2022, 2100). Dalam perubahan pelaksanaan pendidikan ini, guru dituntut meningkatkan kemampuan memanfaatkan teknologi dalam melakukan praktik pembelajaran (Permata, et al. 2021, 415). Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, karena dapat memberikan dampak positif bagi proses belajar murid (Anggraeni, et al. 2021, 5315). Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi murid dalam belajar, bahkan dapat meningkatkan pemahaman murid pada materi pembelajaran yang dipelajarinya (Anggraeni, et al. 2021, 5325).

Motivasi belajar adalah kekuatan yang dapat mempengaruhi keinginan, keaktifan dan ketekunan seorang murid (Lin, et al. 2021, 2). Ketekunan seseorang dalam belajar dipengaruhi oleh motivasi dalam dirinya. Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Suryaningrat, et al. 2021, 1). Untuk mengalami keberhasilan di dalam proses pembelajaran, seorang murid perlu untuk memiliki motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan penjelasan Masni (2017) dalam Krismony dkk (2020, 251) yaitu seorang murid perlu untuk memiliki motivasi belajar ketika melakukan kegiatan pembelajaran,

karena murid tidak akan melakukan aktivitas belajar ketika tidak memiliki motivasi.

Hal ini berbeda dengan apa yang menjadi temuan awal peneliti pada murid kelas 1 SD XYZ Jakarta. Berdasarkan wawancara guru pendamping didapati bahwa murid masih hanya pada batas mengikuti instruksi, hanya sedikit murid yang menunjukkan antusias pada beberapa kegiatan saja, dan kebanyakan murid cenderung tidak mengerjakan tugas yang sulit dikerjakan. Ketika melakukan proses pembelajaran, banyak murid yang terlihat tidak senang ketika belajar dan lebih senang ketika bermain pada jam istirahat. Murid belum menunjukkan inisiatif dalam proses belajar, guru masih perlu untuk memilih murid yang menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Selain itu, kebanyakan murid cenderung untuk menyerah ketika mengerjakan tugas yang dianggap sulit. Murid tidak akan melanjutkan pengerjaan tugas dan menunggu guru untuk membantunya dalam mengerjakan tugas.

Selain itu pada angket dengan menggunakan tiga indikator motivasi belajar, secara berurutan didapati hasil 50%, 63%, dan 38%. Pada indikator pertama yaitu inisiatif didapati hasil 50%, hal ini menunjukkan bahwa inisiatif murid masih perlu untuk ditingkatkan. Selanjutnya indikator kedua yaitu antusias mendapat hasil 63%. Indikator kedua mendapatkan hasil paling tinggi, namun tetap membutuhkan upaya peningkatan. Beberapa murid masih belum menunjukkan antusias dalam mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran. Sedangkan pada indikator ketiga mendapatkan hasil paling rendah, yaitu ketekunan hanya mendapat hasil 38%. Hasil ini menunjukkan bahwa murid memiliki ketekunan yang rendah, murid kurang tekun dalam mengerjakan tugas

yang sulit atau memerlukan waktu yang lama. Murid cenderung untuk menyerah dan tidak terus mencoba ketika mengalami kesulitan.

Kemudian dari hasil observasi guru yang dilakukan pada murid kelas 1 SD XYZ juga mendapatkan hasil, hanya 2 dari 32 murid yang sudah menunjukkan inisiatif dalam belajar, 5 dari 32 murid sudah menunjukkan sikap antusias ketika belajar tanpa ada dorongan dari guru, dan 3 dari 32 murid sudah menunjukkan ketekunan saat mengerjakan tugas secara mandiri. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, hanya 2 orang murid yang mengajukan pertanyaan ataupun memberikan saran tanpa perlu disuruh oleh guru terlebih dahulu. Selanjutnya hanya 5 orang murid yang terlihat konsisten antusias dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran. Serta hanya 3 orang murid yang terlihat tetap mau berusaha melanjutkan pengerjaan tugas yang sulit ataupun memerlukan waktu yang lama.

Berdasarkan ketiga temuan di atas didapati bahwa murid kelas 1 SD XYZ memiliki inisiatif, antusias, dan ketekunan yang rendah. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa murid masih memiliki motivasi belajar yang rendah dan perlu upaya meningkatkan motivasi belajar.

Selain motivasi belajar, menurut Saputri & Wardani (2021, 936) murid seharusnya memiliki keterampilan 4C, yaitu *Critical Thinking and Problem Solving* (Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah), *Communication* (Komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), dan *Creativity and Innovation* (Kreativitas dan Inovasi). Hal ini disebabkan, keterampilan pemecahan berguna bagi murid untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Pratiwi and Alyani 2022, 132).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah tertulis bahwa Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar adalah memiliki kemampuan memecahkan masalah sederhana. Pemecahan masalah merupakan proses untuk menemukan jalan keluar dari masalah yang dihadapi (Sulasmono 2012, 162). Seorang murid yang memiliki keterampilan pemecahan masalah mampu untuk mengatasi permasalahan baik di dalam kelas maupun pada kehidupannya kelak (Wulandari 2019, 258).

Salah satu aspek kognitif anak adalah mampu melakukan pemecahan masalah, namun hal tersebut belum dapat terlihat pada murid kelas 1 SD XYZ Jakarta. Berdasarkan hasil angket yang dilakukan oleh guru pendamping didapati didapatkan hasil 42% pada kemampuan merencanakan penyelesaian masalah. Lebih dari setengah murid di dalam kelas masih belum mampu memuat penyelesaian pada masalah yang dihadapnya. Hasil yang sama juga didapatkan pada kemampuan melaksanakan rencana yang telah dipilih, mendapatkan hasil 42%. Selain itu hasil 50% didapatkan pada kegiatan evaluasi. Hasil ini menunjukkan bahwa murid masih perlu untuk meningkatkan kesadaran dalam melakukan evaluasi.

Selanjutnya, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas didapati hanya 3 dari 32 murid yang sudah mampu merencanakan penyelesaian masalah secara mandiri tanpa perlu adanya instruksi dari guru. Kemudian hanya 1 dari 32 murid yang sudah mampu melaksanakan rencana yang

dipilihnya tanpa perlu menanyakan kepastian dari guru. Selanjutnya belum ada murid yang mampu melakukan evaluasi tanpa perlu menunggu instruksi dari guru. Lebih banyak murid yang masih memerlukan konfirmasi dari guru ketika ingin merencanakan rencana, melakukan rencana, dan melakukan evaluasi.

Kedua data tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan dengan guru pendamping. Dari hasil wawancara didapati bahwa sebagian besar murid belum mampu karena cenderung untuk mengerjakan tugas yang diberikan dengan instruksi, serta murid terlihat kesulitan untuk membuat perencanaan secara mandiri. Murid cenderung untuk menunggu konfirmasi dari guru ketika akan melakukan sesuatu di dalam kelas. Ketergantungan murid kepada bantuan dari guru menjadi inti dari permasalahan ini. Murid tidak mampu mengambil keputusan dan belum dapat melakukan evaluasi dari tindakannya.

Dari data yang ditemukan baik dari hasil observasi, hasil wawancara, maupun hasil angket didapati bahwa murid masih lemah dalam keterampilan pemecahan masalah. Hal ini dapat dilihat dari data yang menunjukkan kurangnya murid dalam membuat perencanaan dalam menyelesaikan masalah, melaksanakan perencanaan yang telah dipilihnya, maupun melakukan evaluasi atas perencanaan yang telah dilakukannya.

Selain keterampilan pemecahan masalah, Ariana dkk (2018) dalam Hagi & Mawardi (2021, 464) menuliskan bahwa murid diharuskan memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi salah satunya adalah dengan memiliki keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran abad ke 21 ini. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh murid adalah keterampilan berpikir kreatif (Pujawan, et al.

2022, 48) . Keterampilan berpikir kreatif memiliki manfaat yang bagi murid, baik bagi peningkatan hasil belajarnya maupun untuk menjalani kehidupannya sehari-hari (Hagi and Mawardi 2021, 464). Proses dan lingkungan merupakan dasar dari pembentukan keterampilan berpikir kreatif (Ramalingam 2020, 2).

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil angket yang dilakukan diperoleh hasil 50% pada indikator kemampuan murid menghasilkan ide tertentu. Kebanyakan murid masih pada tahap mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru. Selanjutnya pada kemampuan murid melakukan hal baru mendapatkan hasil 75%. Sedangkan hasil terendah didapati pada kemampuan murid menjelaskan hal baru yang dimilikinya kepada orang lain, hanya mendapatkan 25%. Hasil tertinggi ada pada kemampuan melakukan hal baru dan hasil terendah adalah pada kemampuan murid menjelaskan hal baru yang dimilikinya kepada orang lain.

Data kedua adalah hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas 1 SD. Dari data tersebut ditemukan bahwa hanya 6 dari 32 murid yang sudah mampu menghasilkan ide baru. Hanya sebagian kecil murid yang sudah mampu mengutarakan ide baru tanpa perlu ada instruksi ataupun bantuan dari guru. Kemudian 3 dari 32 murid terlihat sudah mampu melakukan hal baru tanpa perlu dorongan dari guru. Lalu hanya ada 1 dari 32 murid yang sudah mampu menjelaskan hal baru yang dimilikinya kepada orang lain tanpa perlu tuntunan dari guru.

Selanjutnya adalah hasil wawancara yang dilakukan dengan guru pendamping. Hasilnya didapati bahwa masih banyak murid yang membutuhkan bantuan guru dalam mengambil keputusan. Hal ini menyebabkan murid sulit

untuk menyampaikan ide-ide baru. Murid cenderung untuk melakukan hal yang sama secara berulang-ulang dan belum mampu menjelaskan apa yang ada di pikirannya kepada orang lain. Hal ini dapat dilihat ketika murid melakukan presentasi di depan kelas, murid membutuhkan contoh tertulis, sehingga murid hanya membaca ketika melakukan presentasi.

Dari ketiga hasil dapat dilihat bahwa masih banyak murid yang belum mampu menciptakan hal baru dan menyampaikannya kepada orang lain. Pada angket terdapat hasil 75% pada kemampuan murid melakukan hal baru, hasil yang didapatkan tinggi. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendapatkan hasil bahwa murid belum mampu melakukan hal baru. Setelah melakukan tanya jawab pada hasil angket, didapati bahwa hasil 75% adalah hasil dari pertanyaan mengenai kecenderungan murid untuk mencoba hal baru. Murid memang suka mencoba hal baru, namun lebih sering hal baru tersebut tidak ada hubungannya dengan pembelajaran. Sehingga pada hasil wawancara dilakukan tanya jawab yang lebih spesifik, yaitu kecenderungan murid melakukan hal baru namun masih berhubungan dengan proses pembelajaran. Dari hasil wawancara didapati bahwa murid masih belum mampu melakukan hal baru. Sehingga dari ketiga data didapati bahwa murid masih memiliki keterampilan berpikir kreatif yang rendah.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran berkaitan erat dengan kompetensi guru (Sirait 2021, 50). Guru memiliki peran penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Kepala Sekolah perlu melakukan evaluasi kepada guru guna meninjau keterlaksanaan kegiatan yang sesuai dengan standar sekolah (Tanjung, et al. 2021, 295). Untuk tetap menjaga

kualitas pendidikan, sekolah perlu melakukan evaluasi secara berkala kepada setiap guru yang melakukan proses pembelajaran di dalam kelas. Hal serupa dilakukan oleh SD XYZ pada setiap semester. Hasil evaluasi dari kepala sekolah menunjukkan bahwa guru masih perlu untuk meningkatkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran di dalam kelas. Sekolah telah menyediakan fasilitas yang mumpuni, maka seharusnya guru juga meningkatkan kemampuan dalam menggunakan fasilitas yang telah disediakan. Selain itu konsistensi guru dalam menerapkan konsekuensi di dalam kelas juga masih perlu untuk ditingkatkan.

Seorang guru pada abad 21 harus mengikuti juga perkembangan teknologi dan menuntun murid dalam mempergunakan teknologi yang dapat menunjang pembelajaran (Salihin and Andriany 2024, 1-2). Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas secara kreatif guna menciptakan pengajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan (Wibawanto 2017, 6). Media pembelajaran bermanfaat untuk membantu guru dalam menyampaikan konten materi kepada murid, agar capaian pembelajaran terpenuhi (Dianta, et al. 2023, 22). Media menggabungkan teknologi dengan pendekatan pembelajaran yang menarik dan melibatkan murid secara aktif dalam proses belajar. Jenis media ini dapat berupa aplikasi berbasis komputer, perangkat lunak pembelajaran, atau alat pembelajaran berbasis digital lainnya.

Berdasarkan penemuan masalah yang telah didapati yaitu bahwa murid memiliki kesulitan dalam mempertahankan motivasi belajar yang tinggi, memiliki keterampilan pemecahan masalah yang rendah, dan keterampilan berpikir kreatif

yang masih rendah. Maka, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kreatif murid kelas 1 SD XYZ Jakarta. Dalam upaya peningkatan tersebut akan digunakan media pembelajaran interaktif dan meninjau kompetensi guru dalam menggunakan teknologi tersebut. Sehingga akan dilakukan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif pada peningkatan motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kreatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang manfaat kemungkinan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan serta memberikan saran yang bermanfaat bagi guru, sekolah, dan pihak terkait lainnya untuk meningkatkan penggunaan media ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Peneliti mendapatkan beberapa masalah berdasarkan latar belakang di atas yaitu sebagai berikut:

- 1) Motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kreatif pada murid kelas 1 SD XYZ Jakarta masih rendah.
- 2) Murid kelas 1 SD XYZ Jakarta masih pada batas mengikuti instruksi dan belum menunjukkan inisiatif dalam pembelajaran.
- 3) Murid kelas 1 SD XYZ Jakarta belum mampu menunjukkan sikap semangat belajar pada semua kegiatan pembelajaran. Murid masih belum menunjukkan sikap antusias.
- 4) Murid kelas 1 SD XYZ mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang tidak dapat dikerjakannya.

- 5) Murid kelas 1 SD XYZ masih kesulitan dalam membuat perencanaan dalam menyelesaikan masalah.
- 6) Murid kelas 1 SD XYZ Jakarta masih membutuhkan konfirmasi dari guru dalam mengambil keputusan dan kesulitan dalam menyampaikan ide-ide baru.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang teridentifikasi, terdapat beberapa batasan masalah yang akan dilakukan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Motivasi belajar murid kelas 1 SD XYZ Jakarta pada mata pelajaran matematika dengan topik *Shapes*.
- 2) Motivasi belajar murid masih rendah dapat dilihat dari inisiatif, antusias dan ketekunan belajar murid yang rendah.
- 3) Keterampilan pemecahan masalah murid kelas 1 SD XYZ Jakarta pada mata pelajaran matematika dengan topik *Shapes*.
- 4) Keterampilan murid masih rendah karena keterampilan dalam merencanakan, pelaksanaan dan evaluasi penyelesaian masalah murid masih rendah.
- 5) Keterampilan berpikir kreatif murid kelas 1 SD XYZ Jakarta pada mata pelajaran matematika dengan topik *Shapes*.
- 6) Keterampilan berpikir kreatif murid rendah karena murid masih lemah dalam menghasilkan, melakukan, dan menyampaikan hal baru masih tergolong rendah.

- 7) Dalam penelitian ini akan menggunakan beberapa media pembelajaran interaktif, seperti *Google Classroom*, *Canva*, *Slides*, dan *website* pembelajaran, serta LKPD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana peningkatan kompetensi guru dengan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika murid kelas 1 SD XYZ Jakarta?
- 2) Bagaimana peningkatan motivasi belajar murid dengan penggunaan media pembelajaran interaktif?
- 3) Bagaimana peningkatan keterampilan pemecahan masalah murid dengan penggunaan media pembelajaran interaktif?
- 4) Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kreatif murid dengan penggunaan media pembelajaran interaktif?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1) Menganalisis peningkatan kompetensi guru dengan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika murid kelas 1 SD XYZ Jakarta.
- 2) Menganalisis peningkatan motivasi belajar murid dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.
- 3) Menganalisis peningkatan keterampilan pemecahan masalah murid dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.

- 4) Menganalisis peningkatan keterampilan berpikir kreatif murid dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Dari segi teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan sumbangan bagi Pendidikan Sekolah Dasar wawasan baru mengenai dampak media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, dan berpikir kreatif murid di Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dari segi praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

- 1) Bagi guru, dapat mengetahui manfaat media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kreatif murid. Dengan mengetahui hal ini guru dapat membuat perencanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.
- 2) Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam penyusunan kurikulum di tingkat kelas 1 SD dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan tesis ini dibagi dalam lima bab yang terdiri dari Bab I Pendahuluan, Bab II Landasan Teori, Bab III Metodologi Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dan Bab V Kesimpulan dan Saran. Penulisan tesis ini

akan menjabarkan mengenai “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Guru, Motivasi Belajar, Keterampilan Pemecahan Masalah, dan Berpikir Kreatif Matematika SD”.

Bab I Pendahuluan, menjabarkan mengenai latar belakang permasalahan yang terjadi berdasarkan wawancara dan hasil observasi di dalam kelas. Dari hasil observasi ditemukan bahwa motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kreatif murid masih rendah. Dalam meningkatkan ketiga kompetensi ini diperlukan tindakan yang perlu dilakukan. Pada penelitian ini akan dilakukan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika dengan topik *Shapes* untuk meningkatkan motivasi, keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kreatif. Tujuan penelitian untuk menganalisis (1) peningkatan kompetensi guru dengan media pembelajaran interaktif, (2) peningkatan motivasi belajar, (3) peningkatan keterampilan pemecahan masalah, dan (4) peningkatan keterampilan berpikir kreatif murid. Selain itu juga ada penjelasan mengenai rumusan masalah, temuan masalah, dan manfaat penelitian.

Bab II Landasan teori, menjabarkan mengenai teori dari setiap variabel yang diteliti, definisi dari setiap variabel dan indikator yang kemudian dipilih dalam penilaian yang akan dilakukan pada penelitian ini. Selain itu terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini dan kerangka berpikir.

Bab III Metodologi Penelitian, menjabarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini termasuk definisi, langkah-langkah yang dilakukan, serta perencanaan PTK yang akan dilakukan dalam tiga siklus. Setiap siklus dilakukan dalam empat langkah

yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Selain itu dijabarkan juga mengenai subjek, waktu, dan tempat penelitian, serta teknik pengumpulan data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menjabarkan mengenai hasil penelitian dari masing-masing siklus yang telah dilakukan. Yaitu siklus satu, dua, dan tiga. Terdapat penjelasan mengenai tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi dari setiap siklus yang dilakukan dalam penelitian. Terdapat hasil pengolahan dan analisis data dari peningkatan kompetensi guru, motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kreatif murid setelah diterapkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

Bab V Kesimpulan dan Saran, menjabarkan mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan yang berhubungan erat dengan rumusan masalah yang telah dituliskan dalam Bab I. Selain itu terdapat saran bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kreatif.