

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Sekolah Dasar menurut Waini Rasyidi (1993) pada hakikatnya merupakan satuan atau unit lembaga sosial (*social institution*) yang diberi amanah atau tugas khusus (*specific task*) oleh masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan dasar secara sistematis.¹ Pendidikan sekolah dasar menjadi modal awal yakni perjalanan selama enam tahun sebelum dilanjutkan pada jenjang berikutnya yaitu tingkat SLTP atau lebih dikenal sebagai SMP (sekolah menengah pertama). Pendidikan di sekolah dasar, umumnya dilakukan dan dimulai di dalam kelas, yaitu dengan dilaksanakannya pembelajaran oleh guru dan peserta didik.

Pembelajaran merupakan bentuk interaksi, integrasi, dan interkoneksi antara pendidik dengan peserta didik yang dalam pelaksanaannya mengacu kepada instrumen yang telah ditetapkan yaitu sebuah kurikulum serta dilaksanakan dengan tujuan agar terjadinya perubahan kearah yang lebih baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.²

¹ Taufiq, Agus. *Hakikat Pendidikan Di Sekolah Dasar: Modul PDGK4403, Edisi 2*, 2014.

² Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., & Rudiyo, S. Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal Of Elementary Education And Teaching Innovation Vol.2, No. 1, 2023, 20-31*.

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan suatu proses yang kompleks dan dinamis, melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam mencapai tujuan pendidikan.³ Pendidik berperan sebagai fasilitator, bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses belajar melalui berbagai metode seperti diskusi, eksperimen, dan observasi.

Pembelajaran memiliki komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya. Dalam proses pembelajaran, ada beberapa komponen yang harus diperhatikan oleh seorang pendidik, yaitu tujuan pembelajaran, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Setiap komponen memiliki fungsi masing-masing dengan maksud agar pencapaian tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.⁴

Setiap proses pembelajaran, pendidik harus mampu memilih pendekatan maupun metode yang tepat yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, supaya nantinya bukan hanya pendidik yang terkesan lebih aktif, melainkan peserta didiklah yang harus super aktif dalam pembelajaran. Kemampuan terpenting yang mesti dimiliki seorang pendidik

³ Ubabuddin. "HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Ilmiah Edukatif*, Vol. 5, No. 1, 2019, IAIS Sambas.

⁴ Adisel, Z. U. A., Ridwan, P., & Teguh, P. "KOMPONEN-KOMPONEN PEMBELAJARAN DALAM KURIKULUM 2013 PADA MATA PELAJARAN IPS." *JOEAI (Journal Of Education And Instruction)*, Vol. 5, No. 1, 2022.

yaitu kemampuan menggunakan metode yang baik dalam proses pengajaran.⁵

Pembelajaran saat ini, khususnya di sekolah dasar menggunakan kurikulum merdeka setelah resmi diterapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun ajaran 2022/2023. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam kurikulum ini ialah matematika. Menurut James dan James dalam Andriliani et al. (2022), matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep berhubungan dengan jumlah, terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri. Matematika dapat pula dipandang sebagai suatu struktur dari hubungan-hubungan yang mengaitkan simbol-simbol.⁶

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan langkah penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis anak-anak. Matematika tidak hanya tentang menghitung angka-angka, tetapi juga tentang memahami konsep-konsep dasar yang dapat membantu mereka memahami dunia sekitar. Dalam kelas matematika, anak-anak diajarkan tentang operasi dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Mereka juga dipelajari tentang konsep-konsep

⁵ Hasriadi. "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi." *Jurnal Sinestesia*, Vol. 12, No. 1, 2022.

⁶ Andriliani, L., Amaliyah, A., Prikustini, V. P., & Daffah, V. (Tahun). ANALISIS PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI GEOMETRI. *Sibatik Journal*, Vol.1 No.7, 2022

seperti ukuran, waktu, dan bangun ruang. Selain itu, matematika juga membantu meningkatkan kemampuan *problem-solving* dan berpikir kritis, sehingga anak-anak dapat menyelesaikan masalah sehari-hari dengan lebih efektif.

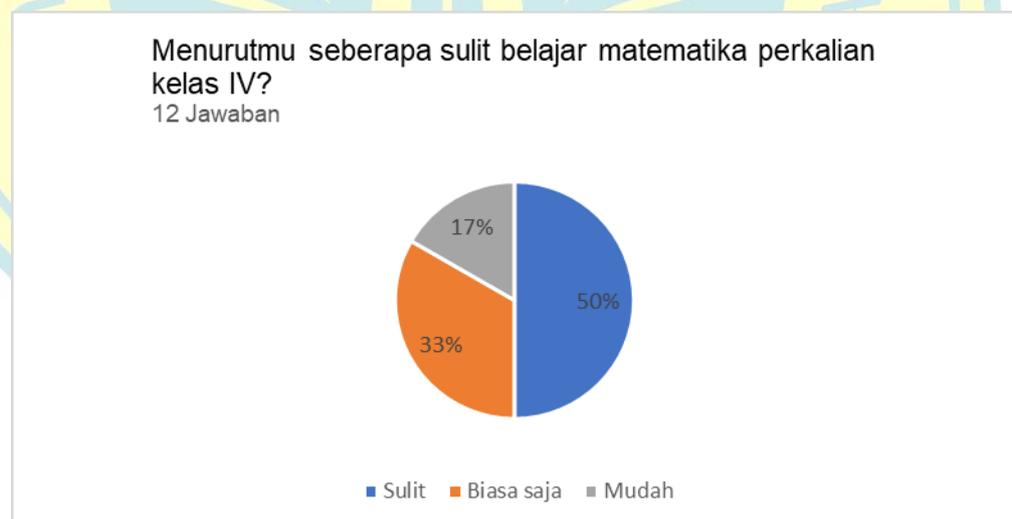
SD Negeri Pamulang Indah merupakan salah satu lembaga pendidikan sekolah dasar memiliki matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang dimuat dalam kurikulumnya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru kelas IV, pembelajaran pada berbagai mata pelajaran berlangsung dengan baik, namun tidak sedikit juga yang mengalami kemajuan yang kurang baik, salah satunya itu pada mata pelajaran matematika. Peserta didik masih kesulitan menjelaskan beberapa konsep matematika. Salah satu materi matematika yang dianggap sulit adalah pelajaran dasar perkalian.

Materi perkalian ini merupakan tahapan yang perlu dikuasai setelah penambahan dan pengurangan. Masih banyak siswa yang keliru dengan konsepnya dan kesulitan berhitung pada tingkat atau kelas IV ini. Guru menghadapi beberapa kendala dalam proses pembelajaran matematika, karena metode yang dipakai masih menggunakan ceramah dan penjelasan gambar dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) saja. Menurut pendapatnya, metode ceramah tersebut masih kurang membuat peserta didik antusias, misalnya, ketika diminta untuk perhatikan ke depan, peserta

didik akan memperhatikan, tetapi dua menit kemudian mereka sudah berbicara atau bermain masing-masing. Jadi, mereka sudah lepas pandangan dan tidak akan mengerti pembahasan jika tidak memperhatikan. Ketika menggunakan metode ini peserta didik tidak bisa ditinggalkan dalam kelas tanpa pengawasan. Belum lagi, waktu yang terbatas untuk materi yang harus diajarkan. Hasilnya, pembelajaran maupun kegiatan belajar menjadi kurang efektif.

Permasalahan matematika ini diperkuat dengan hasil kuesioner analisis kebutuhan yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Pamulang Indah. Hasil kuesioner tersebut menunjukkan bahwa banyak siswa yang merasa masih kesulitan dalam menjelaskan konsep matematika, terutama perkalian.



Gambar 1. 1 Tingkat Kesulitan Siswa dalam Memahami Perkalian (sumber dari hasil kuesioner siswa)

Peneliti juga melakukan observasi terhadap ketersediaan sarana dan prasarana sekolah tersebut bahwa telah lengkap sarana dan prasarananya. Sekolah dasar ini memiliki lab *personal computer (PC)* dan proyektor, namun guru belum mampu memaksimalkan penggunaan fasilitas sekolah, karena beliau berpendapat bahwa penggunaan proyektor tidak cocok untuk pembelajaran matematika, berbeda dengan IPA yang beragam materinya seperti tumbuh-tumbuhan misalnya. Selain itu guru tersebut juga terkendala waktu dan kesulitan dalam proses pembuatan medianya. Walaupun demikian, guru tersebut tidak menutup kesempatan dalam penggunaan media dalam pembelajaran seperti media digital dalam pembelajaran matematika di kelasnya.

Kendala dalam pembelajaran matematika diperkuat juga dengan beberapa penelitian lain yang menyatakan sebagian besar siswa menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang paling menakutkan dan dihindari karena dianggap sulit dibandingkan mata pelajaran lainnya. Guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dimana guru menjelaskan dan tugas siswa hanya mendengarkan. Guru juga belum dapat mengoptimalkan sumber belajar di lingkungan sekolah, guru hanya bersumber pada buku pegangan (Efendy, 2021).⁷

⁷ Efendy, A. "Perbandingan Pembelajaran Matematika Secara Daring Dan Pembelajaran Matematika Secara Luring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS GUPPI Pagar Alam." *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, Vol. 2, No. 1, 2021, Hlm. 47-56.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini, tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama integrasi dan penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran.

Proses pembelajaran kini beralih menggunakan teknologi komputer meskipun belum menyeluruh. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara fleksibel dan mandiri, serta memperluas akses ke sumber belajar yang lebih luas. Selain itu, teknologi ini juga memungkinkan guru untuk menggunakan alat bantu pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif, seperti simulasi, video, dan permainan edukatif, sehingga meningkatkan kualitas pengalaman belajar.

Pemanfaatan teknologi baru menjadi acuan bagi guru untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran yang memberikan ruang gerak bagi siswa untuk mampu bereksplorasi, memudahkan interaksi serta kolaborasi antar siswa maupun siswa dengan guru.⁸

Integrasi teknologi dalam pendidikan terjadi tidak hanya sekadar menggantikan alat bantu belajar konvensional, tetapi juga membuka pintu

⁸ Efendy, A. "Perbandingan Pembelajaran Matematika Secara Daring Dan Pembelajaran Matematika Secara Luring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Mts Guppi Pagar Alam." *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, Vol. 2, No. 1, 2021, Hlm. 47-56.

bagi metode pengajaran dan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Proses penyatuan teknologi dengan pendidikan telah dikembangkan dalam satu bidang kajian keilmuan yakni teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan memiliki peran yang penting dalam memfasilitasi belajar. Sesuai dengan definisinya oleh *Association for Educational Communication Communication and Technology* (AECT) pada tahun 2004, yaitu:

Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.⁹

Teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Melalui proses tersebut, tujuan pembelajaran diharapkan dapat dicapai secara efektif, efisien, dan menarik.

Teknologi pendidikan, khususnya pada definisi memfasilitasi belajar berarti membantu mengoptimalkan proses pembelajaran, salah satunya ialah pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Hal tersebut menekankan bahwa

⁹ Alan Januszewski & Michael Molenda, *Educational Technology: A Definition With Commentary*, (New York: Routledge, 2010), H.1

kegiatan belajar yang ada di kelas dapat dimaksimalkan, termasuk pada mata pelajaran matematika.

Siswa menganggap pelajaran matematika sulit, hanya menghafal rumus ketika saat pembelajaran matematikanya, sehingga siswa menjadi bosan dan kurang memahami pembelajaran matematika. Hal ini menyebabkan mereka tidak dapat mengembangkan kemampuan matematika yang sebenarnya.¹⁰

Siswa sekolah dasar kelas IV merupakan anak-anak yang sedang dalam tahapan perkembangan kognitif. Huang (2021) menyatakan bahwa perkembangan kognitif adalah bidang studi dalam ilmu saraf dan psikologi yang berfokus pada bagaimana manusia berpikir, mengeksplorasi dan memecahkan masalah.¹¹

Menurut Piaget dalam (Agustyaningrum, 2022) perkembangan siswa sekolah dasar dalam menangkap konsep abstrak masih terbatas. Peserta didik pada tahap ini dapat memecahkan masalah secara logis, tetapi mereka tidak dapat berpikir secara abstrak atau hipotetis. Tanpa objek fisik di hadapan mereka, sehingga mereka masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. Selanjutnya, Piaget juga

¹⁰ Aningsih, M. A., & Ansida, M. "GAMBARAN MODEL PEMBELAJARAN REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR." *Pedagogik*, Vol. 10, No. 1, 2022, Hlm. 28-45.

¹¹ Huang, Yu-Chia. "Comparison And Contrast Of Piaget And Vygotsky's Theories." *Proceedings Of The 7th International Conference On Humanities And Social Science Research (ICHSSR), Advances In Social Science, Education And Humanities Research*, Vol. 554, 2021, Pp. 28-32.

menyatakan bahwa belajar akan berhasil jika menyesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa.¹²

Edgar Dale, seorang pendidik dan peneliti, dikenal dengan model "*Cone of Experience*" yang menggambarkan bagaimana pengalaman belajar dapat mempengaruhi pemahaman dan pengingatan informasi. Dale menyusun pengalaman belajar dalam bentuk kerucut, di mana di bagian bawah terdapat pengalaman langsung dan di bagian atas terdapat pengalaman yang lebih teoritis.



Gambar 1.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Semakin mendekati dasar kerucut, semakin baik pemahaman dan retensi informasi siswa. Model ini menunjukkan bahwa pengalaman

¹² Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. "TEORI PERKEMBANGAN PIAGET DAN VYGOTSKY: BAGAIMANA IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR?" *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika (Jurnal ABSIS)*, Vol. 5, No. 1, 2022.

langsung (seperti simulasi atau praktik) lebih efektif dalam membantu siswa mengingat informasi dibandingkan dengan metode yang lebih abstrak (seperti membaca atau mendengar ceramah).

Berdasarkan penelitian tentang gaya belajar siswa kelas IV, ditemukan bahwa mereka cenderung memiliki gaya belajar yang bervariasi, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik.

1. Gaya Belajar Visual: Siswa dengan gaya belajar ini lebih mudah memahami informasi melalui gambar, grafik, dan tulisan. Mereka cenderung mengingat informasi yang mereka lihat. Penelitian menunjukkan bahwa sekitar 54% siswa di kelas IV memiliki gaya belajar visual
2. Gaya Belajar Auditorial: Siswa yang memiliki gaya ini lebih suka mendengarkan penjelasan. Mereka seringkali merasa terganggu dengan kebisingan saat belajar dan lebih suka berbicara tentang materi daripada membaca
3. Gaya Belajar Kinestetik: Siswa dengan gaya belajar kinestetik belajar terbaik melalui aktivitas fisik. Mereka lebih suka bergerak dan melakukan sesuatu secara langsung untuk memahami materi.

Peneliti juga mengumpulkan kuisioner mengenai hal yang diperlukan dalam pembelajaran matematika bahwa siswa tertarik dengan sifat interaktif pada pembelajaran yakni berisi gabungan unsur teks, gambar,

video, audio, dan tombol navigasi di dalamnya. Hal tersebut dapat dilihat melalui gambar diagram berikut:



Gambar 1. 3 Kuisisioner Untuk Kebutuhan Belajar Siswa Mengenai Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan beberapa penjelasan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Pamulang Indah masih belum efektif, sehingga memerlukan solusi untuk pemecahan masalah ini.

Era digital seperti sekarang ini, penggunaan multimedia interaktif telah menjadi hal yang umum dalam pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari berbagai elemen berupa teks, gambar, audio, video, dan animasi yang diatur dalam *file* digital yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan (Munawaroh et al., 2022).¹³

¹³ Munawaroh, I., Sulthoni, S., & Susilaningsih, S. "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas V Sekolah Dasar." JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Vol. 5, No. 2, 2022, Hlm. 190-199.

Multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ratna & Haryanto (2022) mengenai pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar, bahwa multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas IV dan hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.¹⁴

Multimedia interaktif juga terbukti efektif pada penelitian yang dilakukan oleh Daffa (2023) dengan judul Pengembangan Multimedia Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. Produk penelitiannya berupa multimedia interaktif yaitu video animasi yang interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.¹⁵

Pembelajaran yang paling efektif seringkali melibatkan pengalaman yang konkret. Multimedia interaktif, seperti simulasi, video interaktif, atau permainan edukasi, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih

¹⁴ Dewi, Santi Ratna, And Haryanto, Haryanto. "Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, Vol. 9, No. 1, 2022, Pp. 9-22, [Http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/PE](http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/PE).

¹⁵ Al Hafizd, Daffa, Indah Syafitri, Huzaefah Utama, Firda Aulia, Ahmad Rifai, And Ali Ikhwan. "Pengembangan Multimedia Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, Vol.3, No.1, 2023, Pp. 90-94, [Http://Jurnal.Minartis.Com/Index.Php/Jsit](http://Jurnal.Minartis.Com/Index.Php/Jsit).

konkret dan mendalam dibandingkan metode tradisional seperti membaca atau mendengarkan ceramah.

Kerucut Pengalaman Dale menunjukkan bahwa semakin banyak indera yang terlibat dalam proses belajar, semakin baik pemahaman dan retensi informasi. Multimedia interaktif memungkinkan penggunaan berbagai modalitas belajar, seperti visual, audio, dan kinestetik (melalui interaksi), yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Dale menekankan pentingnya keterlibatan aktif dalam proses belajar. Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya pasif menerima informasi tetapi juga aktif mengeksplorasi dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran di kelas IV SD sejalan dengan prinsip-prinsip pengalaman belajar Edgar Dale. Dengan memperhatikan gaya belajar siswa dan memanfaatkan teknologi multimedia, harapannya, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Penggunaan multimedia interaktif untuk pembelajaran perkalian matematika dapat memberikan banyak manfaat, termasuk visualisasi yang lebih baik, interaktivitas yang meningkatkan keterlibatan, umpan balik langsung, pembelajaran yang menyenangkan, adaptabilitas, pengulangan yang terstruktur, penggunaan berbagai modalitas belajar, peningkatan

retensi memori, aksesibilitas, dan pengurangan kecemasan terhadap matematika. Dengan demikian, multimedia interaktif dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk membantu siswa menguasai konsep perkalian dengan lebih baik.¹⁶

Jadi, media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik diperlukan saat ini, khususnya pada mata pelajaran matematika, berupa multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa serta tentunya membangun pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep matematika. Teknologi tidak hanya memperbarui metode pembelajaran tradisional tetapi juga membuka peluang baru bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka secara efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, diharapkan bahwa multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat memiliki dampak positif terhadap pemahaman siswa. Adapun subjek penelitian pada multimedia pembelajaran interaktif ini adalah siswa sekolah dasar kelas IV, yang memuat pembahasan tentang perkalian sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif perkalian pada mata pelajaran Matematika sekolah dasar. Dengan adanya

¹⁶ Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press

pengembangan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengaplikasikan konsep perkalian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat beberapa masalah yang perlu diidentifikasi, antara lain:

1. Bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran matematika materi perkalian di SD Negeri Pamulang Indah?
2. Apa saja kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika materi perkalian di SD Negeri Pamulang Indah?
3. Media apa saja yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika materi perkalian di SD Negeri Pamulang Indah?
4. Apakah multimedia interaktif dapat memfasilitasi dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi perkalian di SD Negeri Pamulang Indah?
5. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika materi perkalian di SD Negeri Pamulang Indah?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, penulis membatasi masalah pada pengembangan multimedia interaktif

dengan tema perkalian untuk siswa SD Negeri Pamulang Indah dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Tema Pembahasan

Tema yang akan dibahas yaitu perkalian pada mata pelajaran matematika.

2. Media

Produknya berupa multimedia pembelajaran interaktif dan akan dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Microsoft Powerpoint* dan *output* berformat ptx.

3. Alat

Alat yang dapat digunakan untuk mengakses media pembelajaran ini adalah *Smartphone* atau *PC/laptop*.

4. Sasaran

Sasaran produk multimedia interaktif ini ditujukan kepada siswa kelas IV SD Negeri Pamulang Indah.

5. Tempat

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pamulang Indah yang berlokasi di Komplek, Jl. Bukit Pamulang Indah No. B 11, Pamulang Timur., Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15417.

D. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan ini ialah untuk mengembangkan sebuah produk berupa multimedia interaktif “Perkalian Dasar” sebagai media pembelajaran pendukung mata pelajaran Matematika mengenai perkalian untuk siswa Kelas IV SD Negeri Pamulang Indah.

E. Kegunaan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi referensi ataupun studi pembandingan untuk digunakan sebagai bahan pada penelitian dan pengembangan selanjutnya, selain itu diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk siswa

Memberikan rangsangan, motivasi sekaligus suasana belajar baru bagi peserta didik dalam belajar sehingga menjadi lebih aktif, khususnya pada pembelajaran mata pelajaran matematika tema perkalian.

b. Untuk Guru

Memberikan media alternatif/pendukung maupun media tetap bagi pembelajar atau guru dalam mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran untuk ke depannya, khususnya pada pembelajaran matematika.

c. Untuk Sekolah

Melalui penelitian pengembangan multimedia ini, sekolah dapat meningkatkan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan literasi teknologi di kalangan siswa dan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien karena siswa bisa belajar dengan cara yang lebih interaktif dan mandiri.

