

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di era digital saat ini membutuhkan pendekatan inovatif dalam metode belajar, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Matematika, yang merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat signifikan, sering kali dianggap sulit dan kurang nyata oleh para siswa, terutama di kelas II SD Negeri 39 Bengkulu Selatan. Kondisi ini semakin diperburuk dengan adanya metode pengajaran konvensional yang biasanya lebih mengutamakan peran guru, menggunakan papan tulis dan buku tanpa alat bantu yang menarik, sehingga siswa kesulitan memahami konsep matematika seperti penjumlahan dan pengurangan. (Sukardi & Wibowo, 2021: 12-13).

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang berkontribusi besar dalam pendidikan, yaitu matematika. Bidang studi ini dianggap vital sebagai dasar untuk mempelajari konsep-konsep matematika yang lebih kompleks dan pelajaran-pelajaran lain. Selain itu, matematika juga sangat penting karena memberikan keuntungan praktis dalam kehidupan sehari-hari.

Fondasi utama dalam mempelajari matematika terletak pada pemahaman tentang konsep. "Kemampuan untuk memahami konsep matematika merupakan keterampilan esensial yang diharapkan dalam proses pembelajaran

matematika". Memahami konsep adalah langkah penting untuk meningkatkan pengetahuan matematika bagi individu lainnya. Seorang pendidik harus memiliki pemahaman yang mendalam mengenai konsep-konsep matematika karena mereka bertugas menjelaskan kepada murid tentang mengapa logika matematika berfungsi serta bagaimana logika tersebut dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Banyak pelajar menghadapi tantangan dalam belajar matematika karena mereka membangun pemahaman tentang konsep-konsep tersebut secara mandiri, tetapi biasanya mereka hanya menghafal tanpa memahami arti sebenarnya. (Tambunan, 2021:6-7)

Pembelajaran memiliki kontribusi yang signifikan dalam perkembangan seseorang, membuka jalan untuk kemajuan kognitif dan pengembangan kepribadian. Dalam kegiatan belajar, terdapat hubungan timbal balik di mana pengajar berfungsi sebagai pendidik dan siswa menjalani peran sebagai peserta didik, sehingga pembelajaran dapat dipahami sebagai alat untuk memberikan pengalaman pendidikan bagi siswa. Salah satu metode untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Berdasarkan pada peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 22 tahun 2016, media pembelajaran dijelaskan sebagai alat bantu dalam kegiatan mengajar guna menyampaikan isi pelajaran. Ini

mengindikasikan bahwa keberadaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk memastikan bahwa proses belajar berlangsung dengan cara yang menarik. (Acep Ruswan,dkk, 2024: 4008)

Usaha yang perlu dilakukan oleh pengajar harus ditingkatkan demi memperbaiki mutu pembelajaran dalam menangani berbagai isu tersebut. Salah satu cara untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media yang efektif, menarik perhatian siswa untuk belajar, dan menjelaskan secara menyeluruh materi yang akan disampaikan, agar pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar para siswa.

Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa:

"Pendidikan nasional memiliki peran untuk meningkatkan kemampuan serta membangun karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam upaya mencerdaskan kehidupan masyarakat. Tujuan dari pendidikan ini adalah untuk mendorong berkembangnya potensi siswa agar menjadi individu yang beriman dan berbakti kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dengan rasa tanggung jawab. (UURI 2003). Media pembelajaran adalah elemen krusial dalam proses pengajaran. Media ini berfungsi sebagai sumber

informasi yang dapat membantu guru dalam memperluas pengetahuan siswa. Dengan berbagai macam media yang digunakan oleh guru, hal ini dapat menjadi bahan yang efektif untuk memberikan pengetahuan kepada para siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari topik baru dari materi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dimengerti dengan lebih mudah. (Nur Fadilah, dkk 2025: 133-134)

Ahmad Suryadi (2020:73) Menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu medium yang digunakan untuk menyampaikan informasi pendidikan. Alat pembelajaran mencakup semua hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan memperjelas materi serta mencapai sasaran pendidikan. Berdasarkan pandangan itu, dapat disimpulkan bahwa alat pembelajaran bertindak sebagai saluran bagi pesan yang ingin disampaikan oleh pengirim pesan atau guru kepada penerima pesan, yaitu siswa. Dalam proses pengajaran dan pembelajaran, alat pembelajaran memainkan peranan yang sangat krusial. Tanpa keberadaan alat pembelajaran, akan sangat sukar untuk membangun interaksi antara siswa dan pendidikan, maupun antara guru dan siswa.

Arifannisa, dkk, (2023:27) Menyatakan bahwa penjelasan mengenai media pembelajaran, media ini merujuk kepada semua jenis alat atau sarana yang digunakan untuk

mendukung proses belajar. Media pembelajaran mencakup bahan cetak seperti buku dan majalah, bahan audiovisual seperti film atau presentasi multimedia, serta bahan digital termasuk program komputer dan aplikasi belajar daring. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar.

Olivia, dkk, (2022:28) Menyatakan bahwa berbagai contoh media untuk pembelajaran, yaitu: (1) Media Cetak/Gambar media pembelajaran yang dicetak adalah alat yang berasal dari teks, gambar, serta ilustrasi tambahan lain yang berfungsi untuk menyampaikan informasi belajar. Contoh dari media ini meliputi: buku, modul, gambar, poster, handout, dan lainnya, (2) Media Audio media pembelajaran yang berbasis audio dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi tentang materi pembelajaran melalui suara atau rekaman yang telah dibuat dengan alat perekam. Kemudian, suara ini akan diputar kembali untuk peserta didik dalam pengajaran. Beberapa contoh media audio termasuk radio, podcast, lagu, dan sejenisnya, (3) Media Audio-Visual Media pembelajaran yang bersifat audio-visual biasanya berupa alat elektronik yang digunakan sebagai bahan ajar. Media ini menggabungkan suara dengan gambar bergerak. Jika pengajar tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif, siswa akan merasa bosan

dan mengalami kesulitan dalam memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, pemilihan media audio-visual yang tepat sangat penting untuk keberhasilan penggunaan media ini. Contoh aplikasi media ini termasuk: film, program televisi, dan video, (4) Multimedia Interaktif Media pembelajaran yang bersifat multimedia interaktif merujuk pada penggunaan media yang mengintegrasikan dua elemen atau lebih, seperti teks, grafis, gambar, foto, suara, video, dan animasi secara menyeluruh, serta dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat digunakan oleh pengguna. Berbagai aplikasi multimedia interaktif ini mencakup: permainan, aplikasi berbasis android, aplikasi berbasis internet, dan lain-lain.

Loso Judijanto, dkk, (2025: 84-85) Menyatakan bahwa Bahwa terdapat beberapa contoh alat pembelajaran: (1) Media Berdasarkan Permainan (Board Game Edukatif, Kuis Interaktif) Alat yang menggunakan permainan sangat diminati oleh anak-anak SD karena menyajikan hiburan sembari merangsang keterampilan kognitif, emosional, dan motorik secara bersamaan. Board game yang edukatif dapat dibuat berdasarkan topik pelajaran seperti "Peta Indonesia", "Matematika Menyenangkan", atau "Roda Kata", (2) Media Boneka, alat peraga, dan simulasi media seperti boneka, alat peraga, dan simulasi sangat cocok untuk murid SD berkat sifatnya yang konkret, komunikatif, dan menyenangkan. Contoh termasuk boneka tangan untuk mendongeng, model

organ tubuh, atau simulasi cuaca dan percobaan sains sederhana, (3) Media Digital (Aplikasi Edukatif, E-Book, AR/VR, Animasi) media digital menawarkan banyak kesempatan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan disesuaikan. Beberapa tipe media digital yang efektif digunakan di tingkat SD antara lain aplikasi edukatif seperti Rumah Belajar, Google Classroom, dan Belajar. Id, E-book interaktif yang disertai dengan gambar dan suara narasi, (4) Media Interaktif Berbasis Teknologi (Kahoot, Wordwall, Canva, dan lain-lain) media interaktif adalah media digital yang memungkinkan para siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Beberapa platform yang cukup populer termasuk Kahoot, Wordwall, Canva, Quizziz, dan Liveworksheet. Pemanfaatan media interaktif seperti Kahoot dan Canva mendukung imajinasi siswa dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, literasi digital, dan kerjasama.

Alpian, dkk, (2019: 9) Menyatakan bahwa dalam sektor pendidikan, keberadaan alat atau media sangat penting agar proses memperoleh pengetahuan menjadi lebih mudah dan cepat. Dalam konteks ini, teknologi berperan sebagai salah satu kunci untuk memajukan dunia pendidikan. Pembelajaran yang didasarkan pada teknologi sangat berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan, baik dalam kegiatan belajar-mengajar maupun dalam penyusunan kurikulum, ditambah lagi dalam

pembangunan fasilitas pendidikan yang memadai agar tujuan pendidikan bisa tercapai. Perkembangan teknologi informasi, terutama di Indonesia, semakin pesat. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, kita bisa belajar serta mengakses informasi yang kita perlukan dari mana saja, kapan pun, dan oleh siapa pun.

Pendidikan yang berfokus pada teknologi merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Sasaran utama pendidikan yang berbasis teknologi adalah untuk meningkatkan mutu dan efisiensi pembelajaran melalui penggunaan berbagai alat dan aplikasi teknologi. Pendidikan berbasis teknologi melibatkan pemanfaatan komputer, perangkat mobile, internet, perangkat lunak, serta berbagai platform dan aplikasi pembelajaran digital. Teknologi ini digunakan untuk mempermudah akses informasi, mendorong kerja sama antara pengajar dan murid, menyediakan materi belajar yang interaktif, dan memperkaya proses belajar melalui media seperti video, animasi, simulasi, dan realitas virtual. Dengan sistem pendidikan yang berbasis teknologi, para siswa dapat mengakses materi belajar secara mandiri, terlibat dalam diskusi dan kolaborasi daring dengan rekan-rekan siswa serta guru, serta mengembangkan keterampilan digital yang sangat penting di era digital saat ini. Guru juga dapat menggunakan teknologi untuk mengelola pembelajaran, memberikan umpan

balik secara cepat, dan menyediakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan. Pendidikan berbasis teknologi juga melibatkan penggunaan teknologi untuk mendukung penilaian dan evaluasi pembelajaran. Misalnya, dengan adanya platform pembelajaran digital, guru dapat memberikan tugas secara online, mengumpulkan pekerjaan siswa, dan memberikan umpan balik secara elektronik. Hamidah, dkk, (2022:151)

Selain itu, inovasi yang didorong oleh teknologi memungkinkan adanya penyesuaian dalam proses belajar, di mana setiap peserta didik dapat belajar dengan laju dan cara yang sesuai dengan diri mereka. Melalui teknologi yang dapat beradaptasi, seperti kecerdasan buatan dan sistem pembelajaran berbasis analisis data, para pengajar dapat menilai perkembangan belajar siswa dengan lebih tepat dan memberikan bantuan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Teknologi juga menciptakan kesempatan untuk pembelajaran berbasis proyek serta kolaborasi antar negara, di mana siswa dapat bekerja sama dengan teman sebaya dari daerah yang berbeda atau bahkan negara lain melalui platform digital. Dengan cara ini, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan tidak hanya memperluas akses terhadap informasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan yang penting di abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kerja sama, yang sangat diperlukan dalam karier dan kehidupan masa depan. (Sabar Budi, 2025:71)

Menghadapi masalah ini, integrasi penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi menjadi solusi yang menjanjikan. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang interaktif dan visual, mengubah konsep yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan. Beragam penelitian telah menunjukkan bahwa media berbasis teknologi, seperti video interaktif, aplikasi pendidikan, dan simulasi, dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, dan hasil belajar siswa (Rizaldi, 2023). Media ini mendukung pembelajaran yang berfokus pada siswa, di mana mereka dapat melakukan eksplorasi dan menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih menarik.

Sejak didirikan, High Tech High telah menjadi contoh yang berhasil dalam menggabungkan teknologi dalam proses belajar mengajar dan manajemen sekolah: (1) Metode belajar berbasis proyek salah satu ciri khas dari High Tech High adalah metode belajar yang berfokus pada proyek yang diterapkan di seluruh sekolah dalam jaringan mereka. Di High Tech High, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan dari buku atau kuliah, tetapi juga melalui proyek-proyek yang berkaitan dengan situasi di dunia nyata. Setiap proyek dibuat untuk menyelesaikan masalah yang ada atau menciptakan solusi yang inovatif, dan teknologi memiliki peran penting dalam mendukung proyek-proyek tersebut, (2) Penggunaan teknologi dalam pembelajaran High Tech High memanfaatkan berbagai

macam teknologi untuk menunjang kegiatan belajar siswa. Setiap siswa diberi akses pada perangkat teknologi pribadi, seperti laptop atau tablet, yang digunakan untuk mengakses materi pelajaran, menyelesaikan tugas, dan bekerja sama dalam proyek-proyek, (3) Pelatihan dan dukungan untuk guru keberhasilan penggunaan teknologi di High Tech High tidak terlepas dari pelatihan dan dukungan yang diberikan kepada para guru. Sekolah ini memiliki program pelatihan yang luas untuk guru agar mereka bisa meningkatkan keterampilan teknologi dan memahami cara mengintegrasikannya dalam proses belajar. Para guru di High Tech High juga memiliki akses ke sumber daya pendukung dan forum kolaborasi, tempat mereka bisa saling berbagi pengalaman dan strategi dengan sesama rekan. (Elfrianto dkk, 2024: 216)

Berikut adalah beberapa contoh menggunakan teknologi dalam pendidikan di sekolah: (1) Pemanfaatan platform belajar online para pengajar dapat menggunakan platform belajar online seperti Google Classroom, Moodle, atau Edmodo untuk membagikan materi, memberikan tugas, mengadakan ujian, dan mengelola diskusi secara daring. Platform ini mendukung interaksi antara pengajar dan murid serta memudahkan manajemen pembelajaran yang terorganisir, (2) Penggunaan aplikasi pendidikan terdapat berbagai aplikasi pendidikan yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan proses belajar-mengajar di kelas.

Aplikasi ini meliputi alat untuk belajar bahasa, matematika, sains, dan lain-lain yang dirancang untuk membantu siswa memahami pelajaran dengan metode yang interaktif dan menyenangkan, (3) Pembelajaran melalui permainan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui game edukatif. Para guru bisa menggunakan permainan komputer, board games, atau aplikasi mobile untuk memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, serta menambah motivasi siswa dalam belajar, (4) Penggunaan media multimedia dalam presentasi saat menyampaikan materi, guru dapat memanfaatkan media multimedia seperti video, gambar, dan animasi untuk menjelaskan konsep dengan cara yang lebih visual dan menarik. Penggunaan media ini dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik serta memperkaya pengalaman belajar mereka, (5) Pembelajaran yang berfokus pada keterampilan digital pengajar dapat mengintegrasikan pembelajaran keterampilan digital seperti pemrograman, desain grafis, atau analisis data ke dalam kurikulum agar siswa lebih siap menghadapi tuntutan pasar kerja yang semakin digital. (Francos Rynasher Mamarimbing 2024).

Hasil belajar siswa merupakan pencapaian akademis yang diraih melalui ujian dan tugas, serta partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang memberikan

kontribusi pada pencapaian tersebut. Di lingkungan akademis, sering terdapat pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari nilai yang tercantum di raport atau ijazah, melainkan melalui kinerja kognitif yang dapat dilihat dari hasil belajar seorang siswa. (Agustian Sukses Dahki, 2020:468)

Menurut Sutrisno dalam bukunya Nana Sudjana (2021:22), Hasil belajar merupakan konsekuensi dari proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan alat evaluasi, yang berupa tes yang dibuat dengan rencana, mencakup tes tulisan, tes lisan, dan tes praktik. Menurut Nasution, hasil belajar mencerminkan perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya dalam hal pengetahuan, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan dan pemahaman dalam diri individu tersebut. Hasil belajar adalah apa yang diperoleh oleh siswa setelah mempelajari bahan tertentu dari suatu mata pelajaran, yang bisa berupa data kuantitatif ataupun kualitatif. Untuk menilai hasil belajar, dilakukan evaluasi terhadap siswa dengan tujuan untuk mengetahui apakah mereka telah menguasai materi yang diajarkan. Penilaian adalah usaha terencana yang dilakukan oleh lembaga pendidikan untuk memastikan tercapainya kualitas dalam proses pembelajaran serta kemampuan siswa sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan.

Suyanti, dkk, (2023:362) Menyatakan bahwa hasil dari proses belajar akan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman seseorang, sehingga ia bisa menguasai berbagai keterampilan yang terwujud dalam bentuk kebiasaan, sikap, dan tujuan hidup. Individu yang sukses dalam belajar cenderung menjadi lebih mandiri dan mampu meningkatkan kualitas hidupnya, serta menentukan tujuan hidup yang diinginkannya. Mengingat besarnya peranan hasil belajar dalam dunia pendidikan, sudah seharusnya kualitas pengajaran ditingkatkan untuk mendorong kemajuan hasil belajar para siswa. Untuk menangani masalah yang ada dalam pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar, kita bisa menerapkan berbagai alternatif tindakan yang bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa, yang dapat memicu partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah peran bermain untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa.

Berikut adalah beberapa contoh yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan semangat belajar mereka supaya bisa meraih hasil belajar yang maksimal: (1) Tentukan tujuan belajar yang spesifik menetapkan tujuan yang spesifik merupakan langkah awal untuk memotivasi diri dalam belajar, (2) Ciptakan suasana belajar yang menyenangkan suasana yang mendukung sangat berpengaruh terhadap semangat belajar, (3) Susun jadwal belajar yang rutin membuat jadwal

belajar yang teratur akan membantu siswa dalam membangun rutinitas yang baik untuk belajar, (4) Gunakan metode belajar yang menarik belajar tidak harus membosankan. Menggunakan berbagai metode yang menarik bisa meningkatkan semangat belajar, (5) Berikan hadiah pada diri sendiri memberi penghargaan kepada diri sendiri setelah menyelesaikan tugas atau mencapai target tertentu dapat meningkatkan motivasi dalam belajar, (6) Cegah rasa bosan dengan istirahat seperlunya belajar terlalu lama tanpa istirahat bisa menurunkan motivasi karena pikiran menjadi cepat lelah, (7) Temukan sumber inspirasi dan motivasi mengikuti tokoh inspiratif atau motivator bisa membantu siswa dalam menemukan semangat belajar, (8) Belajar bersama teman dan berdiskusi belajar bersamaan dengan teman-teman membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, (9) Pertahankan kesehatan jasmani dan rohani kesehatan jasmani dan mental yang baik adalah dasar dari motivasi belajar yang kuat. (Gusti, 2024).

Imam Rosidi, dkk, (2024:20-21) Menyatakan bahwa ada beberapa contoh utama dari kreativitas guru dan siswa: (1) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pengajar yang inovatif mampu menerapkan beragam pendekatan dan teknik pembelajaran yang menarik serta baru, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan lebih bersemangat untuk belajar. Pembelajaran yang imajinatif dapat memudahkan siswa dalam

memahami konsep dan materi, sehingga menumbuhkan minat belajar mereka, (2) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa pengajar yang inovatif dapat mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang aktif dan kritis, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir dan memecahkan masalah. Pembelajaran yang kreatif membantu siswa untuk lebih baik dalam mengingat serta memahami informasi, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar mereka, (3) Mengembangkan kreativitas dan potensi siswa pengajar yang inovatif bisa menciptakan atmosfer belajar yang mendukung pengembangan kreativitas dan potensi siswa. Mereka juga dapat memberikan teladan serta motivasi bagi siswa agar menjadi lebih kreatif dan inovatif, (4) Meningkatkan kinerja dan profesionalisme guru pengajar yang inovatif selalu berusaha mencari cara-cara baru yang kreatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Pengajar yang inovatif merasa lebih tertantang dan termotivasi saat mengajar, sehingga hal ini berkontribusi terhadap peningkatan kinerja dan profesionalisme mereka, (5) Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan berkesan pengajar yang inovatif mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan berkesan bagi siswa. Siswa yang diajar oleh pengajar yang kreatif akan lebih antusias dan bersemangat untuk hadir di sekolah, (6) Manfaat lainnya meningkatkan kerjasama dan komunikasi antara pengajar dan siswa. Membangun hubungan

yang positif antara pengajar dan siswa dapat memperbaiki citra dan reputasi sekolah, (7) Contoh kreativitas guru menggunakan berbagai teknik pembelajaran seperti permainan, simulasi, dan proyek. Memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif seperti video, animasi, dan teknologi informasi. Memberikan tugas serta proyek yang menantang dan kreatif. Menciptakan suasana belajar yang mendukung pengembangan kreativitas serta potensi siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada pelajaran matematika di SD Negeri 39 Bengkulu Selatan. Diharapkan bahwa penggunaan media ini dapat menjembatani kesenjangan antara kurikulum yang membutuhkan pemahaman mendalam dan minat siswa yang seringkali rendah, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar matematika yang lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian ini akan memberikan informasi empiris mengenai seberapa besar kontribusi media teknologi dalam meningkatkan hasil belajar numerasi siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 39 Bengkulu Selatan, diketahui bahwa KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran Matematika kelas II adalah 75. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, khususnya pada materi

penjumlahan dan pengurangan. Dari hasil latihan dan evaluasi yang diberikan guru, sebagian siswa memperoleh nilai antara 60–70 sehingga belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep dasar matematika masih perlu ditingkatkan. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran..

Oleh karena itu, penulis sebagai peneliti untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas II Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 39 Bengkulu Selatan Identifikasi Masalah”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah disajikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah pokok yang menjadi fokus penelitian ini:

1. Rendahnya prestasi siswa dalam pelajaran matematika di kelas II di SD Negeri 39 Bengkulu Selatan. Banyak siswa masih menghadapi tantangan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, dan pengenalan bentuk bangun datar, yang

berpengaruh pada nilai ujian dan pemahaman jangka panjang mereka.

2. Minimnya minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran matematika. Siswa sering merasa jenuh atau kurang berminat dengan metode pembelajaran yang monoton, yang hanya menggunakan ceramah dan latihan di buku. Hal ini mengakibatkan mereka tidak terlibat aktif dalam proses belajar.
3. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Para guru sering hanya menggunakan media konvensional seperti buku dan papan tulis, yang kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini difokuskan pada batasan – batasan berikut:

1. Subjek penelitian: kajian ini terfokus pada siswa kelas II di SD Negeri 39 Bengkulu Selatan. Pembahasan ini diterapkan untuk memastikan bahwa perkembangan kognitif dan kurikulum yang ada bersifat seragam.
2. Mata pelajaran: Penelitian ini secara khusus menyoroti mata pelajaran matematika karena sering kali dianggap sulit dipahami oleh siswa di jenjang sekolah dasar.
3. Media pembelajaran : Jenis media pembelajaran yang dianalisis teknologi, seperti aplikasi interaktif atau video

pendidikan yang sesuai dengan kurikulum matematika untuk kelas II di SD Negeri 39 Bengkulu Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri 39 Bengkulu Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri 39 Bengkulu Selatan.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa kegunaan yang diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan, baik secara teoretis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi ilmiah mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran

berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Selain itu, temuan dari penelitian ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan model atau kerangka kerja pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman digital.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi berbagai pihak, yaitu:

- 1) Bagi Guru: Studi ini bisa berfungsi sebagai panduan yang bermanfaat bagi pendidik, terutama di SD Negeri 39 Bengkulu Selatan, dalam mengadopsi serta memadukan media pembelajaran yang berfokus pada teknologi dalam aktivitas belajar mengajar. Para guru akan mendapatkan wawasan yang lebih mendalam mengenai metode merancang dan menerapkan pembelajaran matematika yang lebih menarik dan interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar para siswa.
- 2) Bagi Siswa: Penggunaan alat pembelajaran yang mengandalkan teknologi yang dianjurkan dalam studi ini diharapkan dapat menjadikan pelajaran matematika lebih menarik dan lebih mudah untuk dipahami. Melalui media yang bersifat interaktif dan visual, para siswa dapat mempelajari konsep-konsep matematika

yang teoritis dengan pendekatan yang lebih nyata, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta pencapaian akademik mereka.

- 3) Bagi Sekolah: Penelitian ini dapat menyuplai informasi penting bagi institusi pendidikan dalam merancang kebijakan seputar penggunaan teknologi di lingkungan sekolah. Temuan dari penelitian ini bisa menjadi acuan untuk pengadaan fasilitas dan infrastruktur teknologi yang mendukung proses pembelajaran dan pelatihan bagi pengajar agar lebih terampil dalam memanfaatkan media berbasis teknologi..
- 4) Bagi Peneliti Lain: Penelitian ini bisa berfungsi sebagai landasan atau acuan bagi peneliti lain yang berminat untuk mengadakan studi yang sejenis. Hasil temuan ini dapat dijadikan pijakan untuk penelitian selanjutnya mengenai dampak media pembelajaran yang berbasis teknologi pada mata pelajaran yang berbeda, tingkat pendidikan yang lain, atau dengan variabel yang lebih rumit.