

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu landasan utama untuk mewujudkan kepribadian manusia menjadi berarti serta memiliki kompetensi, dengan membentuk sebuah kepribadian dapat dilakukan dalam proses belajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Proses belajar mengajar matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi sehingga secara bertahap peserta didik dibimbing untuk menguasai konsep matematika.

Matematika merupakan suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir. Karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga matematika perlu dibekalkan kepada peserta didik sejak tingkat Sekolah Dasar (SD), bahkan sejak tingkat Taman Kanak-kanak (TK). Namun matematika yang ada, pada hakekatnya merupakan suatu ilmu yang bernalarnya deduktif formal dan abstrak, harus diberikan kepada anak-anak sejak SD yang cara berpikirnya masih pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu pada tahap operasional konkret perlu berhati-hati dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang menghadirkan media, mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan

disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran media.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas V SD Negeri 55 Aia Pacah, matematika masih dianggap pelajaran yang sulit. Kesulitan terjadi ketika siswa tidak dapat mendeskripsikan aturan atau rumus dalam bahasa mereka sendiri. Kesulitan juga dirasakan ketika mereka tidak dapat membayangkan bagaimana suatu rumus terjadi dan digunakan. Mereka menuntut penafsiran rumus-rumus abstrak menjadi sesuatu yang lebih kongkrit dan mudah dibayangkan. Salah satu materi yang sukar menurut siswa banyak menggunakan rumus adalah materi bangun ruang

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan selama 4 kali pengamatan yakni mulai dari tanggal 1 November 2019 s/d 6 November 2019 di SD Negeri 55 Aia Pacah, yang mana informasi didapat langsung dari guru kelas V SD Negeri Aia Pacah, serta hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis, bahwa pada saat penyajian materi guru hanya memakai papan tulis sebagai media penyalur informasi yang terbilang konvensional, serta kurangnya penggunaan media IT dalam penerapan pembelajaran. Kurangnya sosialisasi penggunaan media interaktif dalam pembelajaran mengakibatkan kurangnya pengetahuan guru mengenai media interaktif, guru tidak mengetahui aplikasi *macromedia flash 8* sebagai pembuat media pembelajaran interaktif sehingga pada saat pelaksanaan proses pembelajaran menjadi kurang menarik.

Media *flash* yang dikembangkan peneliti mengacu pada kebutuhan siswa SDN 55 Aia Pacah. Proyek pertama yang dikembangkan adalah media *flash* yang akan dibuat, akan lebih menekankan penalaran dan pemahaman dalam konsep materi bangun ruang. Proyek kedua media *flash* yang dibuat akan menanamkan konsep rumus volume. Proyek ketiga adalah penambahan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari dimana ini dibuat untuk mengajarkan siswa bagaimana keterkaitan bangun ruang dalam kehidupan sehari-hari beserta penyelesaiannya dan pendekatan yang tepat pada materi bangun ruang adalah *contextual teaching and learning*.

Shoimin (2016:43), *Contextual Teaching And Learning* merupakan suatu konsep belajar dimana guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep ini hasil pembelajaran berlangsung lebih alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti berusaha mengembangkan media ajar yang menyajikan aktivitas berpusat pada siswa dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbasis *macromedia flash 8*. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 55 Aia Pacah Kota Padang.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran Matematika masih terbatas beberapa materi, ada beberapa materi yang hanya disampaikan melalui media konvensional seperti penggunaan papan tulis sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam proses pembelajaran Matematika di SD Negeri 55 Air Pacah.
3. Pendidik kelas V SD Negeri 55 Air Pacah dalam proses pembelajaran Matematika belum mengetahui dan menggunakan media interaktif dengan menggunakan aplikasi *Macromedia flash 8*.

## **C. Batasan Masalah**

Mengingat karakteristik siswa Sekolah Dasar yang lebih dominan dengan hal yang baru dan menyenangkan dalam pembelajaran, berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media berbasis *macromedia flash 8* dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada materi bangun ruang kelas V SD Negeri 55 Air Pacah.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada kelas

V SD Negeri 55 Aia Pacah materi bangun ruang yang memenuhi kriteria valid?

2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada kelas V SD Negeri 55 Aia Pacah materi bangun ruang yang bersifat praktis?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian adalah sesuatu yang ingin dicapai setelah penelitian dilaksanakan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan animasi media *macromedia flash 8* sebagai media pembelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media *macromedia flash 8* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 55 Aia Pacah

#### **F. Manfaat Pengembangan**

##### **1. Manfaat Praktis**

Adapun beberapa manfaat praktis dari manfaat pengembangan sebagai berikut :

- a. Bagi siswa, dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan terbukanya minat siswa untuk mempelajari Matematika
- b. Bagi guru, terbukanya keinginan guru untuk mengembangkan kompetensinya dan mau mempelajari media pembelajaran berbasis IT yaitu dengan aplikasi *Macromedia flash 8*.

- c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan tambahan wawasan bagi sekolah SDN 55 Aia Pacah kota Padang tentang peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash 8* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini sangat bermanfaat serta menjadi masukan untuk perbaikan kualitas pendidikan serta membuat inovasi yang mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Macromedia flash 8* dalam membuat sebuah media pembelajaran.

## **2. Manfaat Teoritis**

Sebagai bahan kajian lebih lanjut oleh peneliti dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Informasi Teknologi (IT) dengan menggunakan aplikasi *Macromedia flash*.

## **G. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran Matematika berbasis *Macromedia flash 8* pada kelas V SD Negeri 55 Aia Pacah, adapun spesifikasi produk dihasilkan sebagai berikut :

1. Media ajar menggunakan *software macromedia flash 8* yang menarik, berwarna, dan menyenangkan. Media ajar disajikan dengan lebih interaktif dimana diperlukannya keterlibatan siswa dalam menggunakan media ajar ini.

2. Penambahan menu aplikasi dalam kehidupan sehari-hari untuk mengajarkan siswa bagaimana keterkaitan bangun ruang dalam kehidupan sehari-hari beserta penyelesaiannya.
3. Adanya penanaman konsep tentang rumus volume bangun ruang dan luas permukaan dengan adanya pembuktian dan bagaimana cara rumus itu diperoleh.
4. Media evaluasi menggunakan *macromedia flash 8*. Menu evaluasi dalam media ajar ini berisi 10 butir soal pilihan ganda.