

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikanlah semua hal bisa didapatkan dan dijalani dengan baik. Melalui pendidikan segala ilmu pengetahuan bisa didapatkan sehingga akan menghasilkan generasi yang intelektual kedepannya. Pendidikan adalah suatu usaha agar kehidupan manusia bisa lebih baik kedepannya, sehingga dari waktu ke waktu segala hal yang kurang dapat diperbaiki melalui pendidikan bahkan untuk menemukan hal-hal yang baru juga diperoleh melalui pendidikan.

Sanjaya (2007:2) Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Hamalik (2011: 3) Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat. Dalam pelaksanaan proses pendidikan tentu tidak bisa terlepas dari yang namanya pembelajaran.

Pembelajaran merupakan salah satu aspek yang kompleks dan melibatkan banyak aspek yang saling berkaitan. Proses pembelajaran yang dilaksanakan secara efektif akan mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang

diharapkan. Oleh karena itu untuk menciptakan pembelajaran yang efektif diperlukan kompetensi atau keterampilan dalam berbagai hal, salah satunya adalah keterampilan dalam memilih media pembelajaran.

Dalam memilih media pembelajaran, pendidik harus cermat dalam memperhatikan tujuan pembelajaran, kepraktisan media yang digunakan, ketersediaan waktu, biaya dan juga kemampuan serta kreatifitas pendidik dalam menggunakan media. Pada saat ini pendidik dituntut untuk dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik yang tentunya tidak terlepas dari kurikulum 2013 yang mengharus siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran seperti yang kita ketahui bahwa pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik yang mengharuskan siswa lebih mandiri dan guru hanya sebagai fasilitator yang mendampingi siswa serta tentunya disesuaikan juga dengan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini. Karena seperti yang kita ketahui bahwasanya teknologi pada saat ini berkembang dengan sangat pesat dan tentunya akan memberikan dampak yang besar juga terhadap dunia pendidikan. Oleh sebab itu pendidik sudah seharusnya memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap kemajuan dunia pendidikan, salah satunya dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Hal ini senada dengan pendapat Rusman, dkk. (2011:1) yang menyatakan bahwa “perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan”. Tuntutan global menuntut

dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan. Namun usaha peningkatan mutu pendidikan yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini belum sepenuhnya mampu dilakukan oleh pendidik karena adanya ketidak mampuan pendidik dalam merancang sebuah media pembelajaran. Banyak mata pelajaran yang sudah seharusnya dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, terutama mata pelajaran yang bersifat hitung hitungan.

Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang bisa dikatakan sulit untuk dipahami oleh siswa kemudian juga sulit dalam pemilihan media pembelajarannya. Dalam pembelajaran matematika jarang guru yang menggunakan media pembelajaran karena guru cenderung hanya memberikan konsep yang abstrak sehingga siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran yang tentunya hal itu akan berdampak kepada nilai siswa nantinya. Menurut Shadiq, bahwa salah satu mata pelajaran yang harus diperbaiki proses pembelajarannya adalah matematika,(Fahmi, 2014:168)

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas IV A di SD N 13 Surau Gadang dengan ibu Yanti, S.Pd pada tanggal 04 November- 09 November 2019 didapatkan informasi bahwasanya belum ada pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan pembelajaran matematika masih menjadi suatu hal yang kurang diminati oleh siswa sehingga hal tersebut menyebabkan banyak dari siswa yang tidak memahami materi dan menyebabkan nilai siswa banyak yang belum mencapai ketuntasan.

Dalam proses pembelajaran guru mengajarkan matematika terlalu serius sehingga membuat siswa kurang berminat, seperti yang kita ketahui bahwasanya anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik senang dengan sesuatu yang menarik. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran guru perlu memperhatikan penggunaan media, tentunya media yang digunakan sebaiknya mengandung unsur yang menarik sehingga tidak membuat siswa merasa bosan. Guru memang sudah menggunakan beberapa media konkrit yang masih berfokus pada buku mata pelajaran namun belum memanfaatkan perkembangan teknologi, dengan penggunaan teknologi sebenarnya guru dapat merancang sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Di SD N 13 Surau Gadang untuk ketersediaan media pembelajaran itu sudah cukup memadai, bahkan untuk media yang berbasis teknologi pun sudah ada seperti tersedianya beberapa komputer dan infokus, namun pemanfaatannya tidak digunakan untuk pembelajaran Matematika. Hal tersebut bisa terjadi karena beberapa faktor seperti kurangnya kemampuan guru dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran sehingga guru tidak menggunakannya.

Kemudian peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran matematika interaktif dari peneliti sebelumnya yang juga sudah mengembangkan media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan *macromedia flash 8*, memang sama-sama pada mata pelajaran matematika tetapi materi dan kurikulum yang digunakan berbeda. Kurikulum yang digunakan oleh peneliti sebelumnya masih KTSP dengan materi pecahan sederhana yang semuanya berpusat pada guru dan langkah pembelajaran yang digunakanpun juga berbeda

dengan kurikulum 2013 yang mengharuskan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan guru hanya sebagai pemdamping bagi siswa seperti yang kita ketahui bahwa pada kurikulum 2013 lebih menekankan pada kemampuan siswa untuk menalar, menemukan, mengkomunikasikan dan materi yang peneliti kembangkan saat ini adalah keliling dan luas daerag bangun datar.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat pada materi keliling dan luas bangun datar dapat berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Pada pembelajaran yang sudah dilaksanakan pada materi sebelumnya dikelas IV SDN 13 Surau Gadang guru belum mampu melaksanakan pembelajaran dengan sebaik mungkin salah satunya seperti pemilihan dan penggunaan media yang kurang tepat dan kurang menarik bagi siswa, sehingga hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 13 Surau Gadang.

Hal tersebut terlihat dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS) tahun pelajaran 2019/2020. Dari 30 orang peserta didik terdapat **36.67%** hasil belajar peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Persentase hasil UTS peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jumlah Peserta Didik dan Persentase Ketuntasan Nilai UTS Matematika Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
IV.A	30 orang	19 orang	63.33%	11 orang	36.67%

Berdasarkan uraian di atas, maka solusi dari peneliti yaitu dengan cara membuat sebuah media pembelajaran Matematika kelas IV SD yang berbasis Multimedia Interaktif dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*, dengan memanfaatkan aplikasi *macromedia flash 8* yang merupakan *software* yang dapat membuat sajian visual, seperti video, animasi, suara dan gambar. *Macromedia Flash 8* dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi siswa yang cepat menerima pelajaran, dan juga dapat menangani siswa yang lamban dalam menerima pelajaran (Fahmi, 2014:178). Jadi, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Materi Keliling dan Luas Daerah Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri 13 Surau Gadang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut, yaitu:

1. Media pembelajaran sebelumnya masih menggunakan kurikulum KTSP dimana pembelajarannya masih berpusat pada siswa.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam pembelajaran Matematika
3. Pendidik belum mampu merancang media pembelajaran yang menarik sehingga menyebabkan pembelajaran kurang menarik bagi siswa
4. Siswa mengalami kesulitan-kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.
5. Ketidak mampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

6. Nilai matematika siswa yang kebanyakan belum mencapai ketuntasan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam pembelajaran matematika dan media pembelajaran sebelumnya masih menggunakan KTSP dimana pembelajarannya masih berpusat pada siswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran matematika interaktif materi keliling dan luas daerah bangun datar untuk siswa kelas IV SD N 13 Surau Gadang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Materi Keliling dan Luas DaerahBangun Datar untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri 13 Surau Gadang, yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Materi Keliling dan Luas Daerah Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri 13 Surau Gadang, yang memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan paparan rumusan masalah yang di atas, maka dapat dirumuskan tujuan masalah yaitu:

1. Menghasilkan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Materi Keliling dan Luas Daerah Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri 13 Surau Gadang, yang memenuhi kriteria valid.

2. Menghasilkan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Materi Keliling dan Luas Daerah Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri 13 Surau Gadang, yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang media pembelajaran matematika interaktif.
2. Bagi guru, sebagai salah satu pertimbangan guru dalam menentukan penggunaan media pembelajaran matematika interaktif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi siswa, mendapat melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika di kelas IV
4. Bagi sekolah, dapat digunakan untuk meningkatkan mutu sekolah dan dapat meningkatkan peringkat sekolah.

G. Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan *macromedia flash 8* untuk siswa kelas IV di SD Negeri 13 Surau Gadang. Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika interaktif dengan memuat pembelajaran kurikulum 2013

2. Memuat pembelajaran berbasis proses dimana siswa dibimbing untuk menemukan bukan hanya sekedar memahami apa yang telah disajikan dalam pembelajaran.
3. Media pembelajaran matematika interaktif memuat materi tentang keliling dan luas bangun datar yang sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran Matematika kelas IV SD.
4. Media pembelajaran dapat digunakan secara klasikal oleh pendidik dengan memanfaatkan laptop dan LCD proyektor
5. Pembelajaran yang dilaksanakan menekankan pada kegiatan saintifik yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan.
6. Media pembelajaran matematika interaktif ini terdiri dari tujuh bagian,
7. Media ini dibuat dalam bentuk *soft* pada medianya terdapat gambar-gambar yang mendukung materi yang terdiri dari banyak layar dan pada layar tersebut termuat bagian-bagian media mulai dari layar *cover* sampai layar biodata. Masing-masing layar tersebut sudah dirancang sedemikian mungkin baik penataan gambar, kata-kata dan materi serta animasi pendukung yang dapat ditampilkan dengan menggunakan laptop dan LCD proyektor.