

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu landasan utama untuk mewujudkan kepribadian manusia menjadi berarti serta memiliki kompetensi. Dengan adanya pendidikan segala sesuatu yang ingin diubah dapat tercapai dengan semestinya.

Menurut Undang-undang tentang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan manusia Indonesia dan mencerdaskan kehidupan bangsa, manusia mempunyai taqwa dan iman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mempunyai budi pekerti luhur, mandiri, kepribadian mantap, kesehatan rohani, dan jasmani, keterampilan, pengetahuan, serta mempunyai rasa tanggung jawab untuk berbangsa dan bermasyarakat.

Untuk tujuan pendidikan maka dilakukanlah kegiatan pembelajaran yang kreatif sehingga denganmelakukan kegiatan tersebut dapat memberikan perubahan tersendiri bagi penerima serta juga tercapainya tujuan pendidikan sebagaimana tercantum dalamPermendikbud Nomor 65 Tahun 2013 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan,memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifiktas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pendidikan dapat tercapai karena didasarkan oleh proses pembelajaran yang kreatif, menyenangkan dan bermakna, untuk memberikan penyampaian dalam proses pembelajaran yang menjadi penuntun utama yaitu seorang guru maka dari itu guru mempunyai peran dan tanggung jawab yang tinggi untuk keberhasilan pembelajaran.

Adapun peran penting guru pada proses pembelajaran yaitu sebagai informator, fasilitator, motivator, mediator, dan evaluator bagi siswa. Oleh sebab itu, guru haruslah mengembangkan kompetensinya secara menyeluruh baik dari segi intelektual, pedagogik, dan penguasaan teknologi sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan sebaiknya.

Ilmu teknologi pada saat ini menjadi salah satu kebutuhan terpenting bagi semua guru Baik itu pada tingkat SMA dan SMP. Dengan teknologi, guru bisa merancang desain pembelajaran yang bersifat modern inovatif, serta dapat menyesuaikannya dengan tuntutan zaman. Menyikapi hal seperti ini tentunya guru SD menjadilebih tertantang untuk menghadapinya.

Guru SD dituntut untuk lebih kreatif, inovatif dan terampil mengajar serta dapat memanfaatkan teknologi untuk pembuatan media, penggunaan metode mengajar serta mengkondisikan kelas, untuk mendapatkan kesenangan dan kenyamanan dalam belajar guru harus menggunakan media yang menarik dimana bertujuan untuk menyampaikan maksud dari materi pelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa disaat belajar. Guru tidak boleh selalu berpijak pada cara konvensional yaitu hanya menggunakan metode pengajaran berupa ceramah, buku paket tanpa membuat media yang kreatif dalam pembelajaran, karena dengan pembelajaran seperti itu membuat siswa menjadi jenuh dan pasif dalam belajar oleh karena itu, untuk mengatasinya maka guru haruslah mengembangkan wawasannya dibidang teknologi.

Di zaman yang maju dengan teknologi saat sekarang ini atau dikenal dengan istilah revolusi industri 4.0. Dimana penggunaan teknologi dan mesin menjadi salah satu kebutuhan penting bagi manusia untuk menjalankan aktivitas. Untuk menyikapi hal tersebut guru menjadi tertantang dalam mengadapinya sehingga peran dan kehadiran guru di dalam ruangan kelas harus membutuhkan kreativitas yang tinggi untuk penguasaan teknologi.

Observasi yang dilakukan pada 02-04 November 2019 di kelas I SDN 03 Alai Padang, yaitu (1) kondisi kelas awal pembelajaran dapat berjalan dengan tenang akan tetapi pada saat pertengahan siswa mulai meribut dan kurang memperhatikan guru (2) guru hanya menggunakan media pembelajaran terpusat pada buku yang telah disediakan sekolah (3) siswa selalu mengerjakan LKS untuk latihan (4) menggunakan kartu bilangan disaat pembelajaran pembelajaran matematika, kartu bilangan yang digunakan yaitu berbentuk kertas dan berisi angka.

Dengan demikian peneliti fokus dengan permasalahan yang ditemukan bahwa terdapat kelemahan dari penggunaan media kartu bilangan yang merupakan digunakan oleh guru yaitu (1) kartu bilangan hanya memberikan unsur visual, (2) bersifat konvensional, (3) tidak memberikan kesenangan bagi siswa dalam belajar karena hanya terbuat dari kertas (4) hanya bisa dipakai pada materi tertentu saja (5) tidak adanya unsur penilaian pada media. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan pengembangan media interaktif berbasis *macromedia flash 8* dengan memiliki kelebihan antara lain (1) memiliki unsur audiovisual, (2) memberikan kesenangan bagi siswa karena dilengkapi dengan animasi bergerak,

(3) memiliki unsur penilaian seperti latihan, (4) bersifat inovatif (5) pemakaian media interaktif menggunakan teknologi seperti komputer atau laptop, (6) media ini dimuat dalam bentuk CD dan jika penggunaannya melalui notbook maka disalin bentuk soft copy pada flasdisk, (7) sesuai dengan situasi dan kondisi zaman pada saat sekarang ini.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas I Ibu Elyda warnita, S.Pd pada Sabtu 02-04 November 2019 di SD N 03 Alai Padang yang menjadi permasalahannya dalam mengajar pada materi bilangan cacah yaitu (1) siswa kelas I belum bisa membaca dan menulis secara lancar, (2) guru menggunakan media kartu bilangan yang masih formal pada umumnya disaat pembelajaran berlangsung, (3) selalu menggunakan buku paket di sekolah, (4) kurangnya penggunaan media berbasis IT dalam pembelajaran.

Pembelajaran tersebut sangat berdampak pada hasil belajar siswa pada Ujian Tengah Semester Tahun Pelajaran 2019/2020 pada mata pelajaran Matematika dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Kelas I terdapat nilai rata-rata dari hasil ujian yang belum menempuh batas KKM yaitu terdapat pada kelas I A. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Nilai rata-rata, Jumlah dan Persentase Ujian Tengah Semester 1 pada Mata Pelajaran Matematika kelas I SDN 03 Alai Padang

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	KKM	Yang Tuntas		Belum Tuntas	
					Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	I A	28	66,70	75	13	46,4%	15	55,6%
2.	I B	27	91,52	75	24	88,9%	3	11,1%
3.	I C	28	79,68	75	21	77,8%	7	25%
4.	I D	28	83,14	75	22	78,6%	6	21,4%

Sumber : Guru Kelas I SDN 03 Alai Padang

Penyebab yang menjadi permasalahan pada pembelajaran yaitu kurangnya minat siswa dalam belajar karena minimnya keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajarnya dan selain itu guru hanya terpusat pada buku paket yang tersedia di sekolah. Pembelajaran seperti ini menjadi siswa tidak bersemangat dalam belajar karena guru hanya sekedar mengajar melalui buku tanpa menggunakan media yang menarik setelah itu memberikan latihan di buku paket yang telah disediakan sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi monoton.

Berdasarkan permasalahan yang tersebut maka perlunya upaya untuk memperbaikinya, salah satunya melalui pengembangan media interaktif pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Flash*. Menurut Fanani (Yogayanti, 2016), *macromedia flash* adalah “salah satu produk *macromedia*, yang merupakan program pembuatan animasi”. Sehubungan dengan itu peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan media

interaktif pembelajaran matematika berbasis macromedia flash untuk kelas I di SDN O3 Alai Padang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari masalah yang tertera di latar belakang sebelumnya, maka untuk itu dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut:

1. Siswa kurang memperhatikan guru dan meribut pada saat pertengahan proses pembelajaran.
2. Guru cenderung memakai media buku dalam pembelajaran.
3. Guru masih terpusat kepada media buku paket dan kartu bilangan.
4. Guru belum pernah memakai media berbasis IT dalam pembelajaran.
5. Sebagian besar hasil belajar matematika siswa kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM).
6. Siswa kelas 1 sebagian besar masih belum bisa menulis dan membaca dengan lancar.
7. Guru selalu menggunakan media kartu bilangan disaat pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Sehubungan dari ruang lingkup permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media interaktif pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Flash* di SDN 03 Alai Padang untuk siswa kelas I pada Tema 5. Pengalamanku Sub tema 1. Pengalaman Masa Kecil pada materi bilangan cacah yang memenuhi kriteria valid dan praktis.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media interaktif pembelajaran Matematika berbasis *Macromedia Flash* pada materi bilangan cacah untuk kelas I SDN 03 Alai dapat memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimanakah pengembangan media interaktif pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Flash* pada materi bilangan cacah untuk kelas I SDN 03 Alai dapat memenuhi kriteria praktis?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan media interaktif pembelajaran Matematika berbasis *Macromedia Flash* pada materi bilangan cacah untuk kelas I SDN 03 Alai dapat memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan media interaktif pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Flash* pada materi bilangan cacah untuk kelas I SDN 03 Alai dapat memenuhi kriteria praktis.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Melalui penerapan pengembangan media interaktif pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Flash* pada materi bilangan cacah untuk kelas I SDN 03 Alai ini, dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi siswa, dapat membantu siswa untuk bersemangat dalam belajar Matematika dari media interaktif yang telah dikembangkan.
2. Bagi guru, sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan pada pembelajaran matematika serta menjadi rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran guna menyelesaikan masalah yang ditemukan di dalam kelas.
3. Bagi kepala sekolah, untuk meningkatkan mutu sekolah dalam proses pembelajaran matematika berbasis IT.
4. Bagi peneliti, khususnya di bidang pendidikan untuk lebih dapat memanfaatkan teknologi sebagai media edukasi, dan diharapkan dapat menambah pengetahuan baru dalam mengembangkan media interaktif berbasis Macromedia Flash dalam pembelajaran Matematika, supaya nantinya menjadi guru yang professional dan handal dibidangnya.

#### **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media interaktif pada spesifikasi berikut:

1. Penyusunan media interaktif dimuat dalam bentuk CD yang didasari oleh penggunaan aplikasi Macromedia Flash 8.
2. Media interaktif ini, memiliki berbagai tombol interaktif mulai dari tombol mulai, petunjuk penggunaan, kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi lanjut, kembali, latihan, penutup dan biodata.



3. Media interaktif tersebut memuat audio dan animasi, bagian isi materi yang dikaji pada kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian pada materi bilangan cacah pembelajaran matematika yaitu mengenal bilangan cacah.
4. Media interaktif yang telah dikembangkan sangat membantu guru untuk memberikan pemahaman pembelajaran matematika terhadap konsep bilangan cacah dengan melalui animasi.
5. Media interaktif ini dirancang sedemikian rupa dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash*, setelah itu juga membutuhkan buku guru dan buku siswa untuk memasukkan materi serta pengisian suara yang bertujuan agar media yang diterapkan dapat dimengerti oleh siswa.