

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas IV SD 18 Kampung Pansur sangat dapat meningkatkan proses pembelajaran. Peningkatan *efektivitas* dan *efisiensi* pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan, agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu, peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting, karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-

hari. Agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media yang memadai.

Hakikatnya media pembelajaran adalah salah satu wahana sebagai penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. Pesan ini merupakan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan itu tercapai. Salah satu contoh media pembelajaran bisa berupa film, radio, televisi, diagram, bahan cetak (*printed materias*), komputer dan instruktur (Rusman, 2013:159).

Salah satu subjek mata pelajaran yang bisa diterapkan dengan menggunakan media interaktif berbasis pendekatan *saintific* dengan menggunakan *macromedia flash* adalah mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika ini adalah salah satu mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari hal-hal seperti besaran, struktur, ruang dan perubahan.

Matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar. Matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran. Matematika juga termasuk dalam kehidupan sehari-hari seperti kegiatan jual-beli barang. Hal ini menunjukkan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam kehidupan. Oleh karena itu peningkatan mutu pembelajaran matematika harus benar-benar diperhatikan.

Menurut Susanto (2013: 165), salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Dimana dalam pelaksanaan proses pembelajaran, siswa hanya diarahkan pada kemampuan menghafal berbagai informasi tanpa ada tuntutan kepada siswa untuk memahami dan menerapkan informasi pada kehidupan sehari-hari.

Permasalahan yang dihadapi sekarang ini berasal dari guru, dimana dalam proses pembelajaran guru hanya menuntut siswa untuk menghafal tanpa adanya pemahaman dan penerapan dalam kegiatan siswa sehari-hari. Dapat dikatakan siswa hanya mampu mengafal tanpa menerapkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan ibu Arnimas selaku wali kelas IV SDN 18 Kampung Pansur pada tanggal 14 sampai 19 Maret 2020 di dapatkan informasi bahwa guru sudah menggunakan media konkrit dalam pembelajaran dan menggunakan berbagai permainan agar siswa tidak cepat bosan dalam pembelajaran. Pada pembelajaran materi bentuk-bentuk pecahan pada tahun sebelumnya guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran materi bentuk-bentuk pecahan, sedangkan materi bentuk-bentuk pecahan termasuk materi yang sulit dalam pembelajaran, sehingga peneliti tertarik untuk mengambil judul Pengembangan Media Interaktif Berbasis Pendekatan Saintific pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Macromedia Flash dengan materi bentuk-bentuk pecahan.

Kemudian berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada kelas IV di SDN 18 Kampung Pansur pada tanggal 14 sampai 19 Maret 2020, peneliti

menyimpulkan bahwa siswa kurang memahami konsep pada saat guru menjelaskan materi. Siswa juga mudah lupa apa yang diajarkan oleh guru, sehingga kurangnya interaksi di dalam kelas antara guru dengan siswa. Hal ini juga mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Proses pembelajaran matematika belum menggunakan media interaktif berbasis pendekatan, dan kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT sebagai media pada proses pembelajaran padahal sarana dan prasarana di SD tersebut termasuk lengkap.

Pada uraian yang di atas, maka solusi dari peneliti yaitu dengan cara membuat sebuah media pembelajaran matematika kelas IV SD. Media pembelajaran ini adalah salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Saat ini penggunaan media pembelajaran berbasis komputer telah banyak memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran salah satunya yaitu dengan mempermudah dan memperjelas materi yang begitu beragam dan memberikan contoh yang konkrit, dalam arti lain komputer dapat didayagunakan sebagai media pembelajaran (Rusman,2012:178). Salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *macromedia flash 8* yang merupakan *software* yang mempresentasikan sebagai media karena dapat membuat sajian visual, seperti video, animasi, suara dan gambar. *Macromedia Flash 8 Professional* dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi siswa agar 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 interaktif berbasis pendekatan *saintific* pada pembelajaran matematika dengan menggunakan *macromedia flash* di kelas IV sekolah dasar.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum ada menggunakan media pada materi bentuk-bentuk pecahan sebelumnya.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep, dan menyelesaikan soal-soal matematika.
3. Belum tersedianya media interaktif berbasis pendekatan dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* di SD N 18 Kampung Pansur.
4. Sebagian siswa kurang tertarik dengan pembelajaran matematika.
5. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam pembelajaran Matematika di SD N 18 Kampung Pansur padahal sarana dan prasarana tersedia dengan lengkap.
6. Pendidik belum memanfaatkan media interaktif yang berkembang saat ini, hanya menggunakan media buku sehingga siswa akan cepat merasa bosan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media interaktif berbasis pendekatan *saintific* pada pembelajaran matematika dengan menggunakan *macromedia flash* di sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah menghasilkan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis pendekatan *saintific* dengan menggunakan *macromedia flash 8* pada kelas IV SDN 18 Kampung Pansur yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimanakah penerapan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis pendekatan *saintific* dengan menggunakan *macromedia flash 8* pada kelas IV SDN 18 Kampung Pansur yang memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* pada kelas IV di SDN 18 Kampung Pansur yang memenuhi kriteria valid
2. Menghasilkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* pada kelas IV di SDN 18 Kampung Pansur yang memenuhi kriteria praktis

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang memiliki spesifikasi berupa media interaktif berbasis pendekatan *saintific* pada

pembelajaran matematika dengan menggunakan *macromedia flash* di kelas IV SD. Yang dimana spesifikasi produknya yaitu:

1. Media pembelajaran terbuat dari aplikasi *macromedia flash 8* dengan pendekatan *saintific*.
2. Media pembelajaran yang berbasis pendekatan *saintific* dengan menggunakan *macromedia flash* ini terdiri dari enam menu yaitu:
 - a. Menu petunjuk, berisi petunjuk menggunakan media
 - b. Menu pendahuluan (*home*), yang berisi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
 - c. Menu materi, yang berisi materi ajar yang disesuaikan
 - d. Menu latihan, terdapat 5 soal yang disesuaikan dengan materi ajar
 - e. Menu penutup, terdapat ucapan terimakasih kepada dosen
 - f. Menu profil, terdapat biodata peneliti secara lengkap
3. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah bahasa Indonesia
4. Penyajian media interaktif ini dilengkapi dengan menggunakan animasi, suara dan tombol sehingga media terlihat menarik
5. Penyajian media ini di desain dengan ukuran 900×600 pixels

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang media interaktif berbasis pendekatan *saintific* dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*.

2. Bagi guru, sebagai salah satu pertimbangan guru dalam menentukan penggunaan media interaktif berbasis pendekatan *saintific* dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*.
3. Bagi siswa, membantu siswa dalam proses pemahaman konsep, menguatkan daya ingat, meningkatkan minat terhadap materi pembelajaran dan membanu siswa belajar mandiri dirumah.