

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, cenderung akan mempengaruhi segenap kehidupan sosial, ekonomi, politik, budaya, serta pendidikan. Dalam bidang pendidikan, inovasi adalah hal yang mutlak dilakukan, karena tanpa inovasi akan terjadi ketertinggalan pada dunia pendidikan kemudian akan berimbas pada elemen-elemen kehidupan yang lain seperti politik, ekonomi, sosial dan lain-lain. Suatu perubahan, termasuk perubahan di bidang pendidikan dapat dikatakan sebagai bentuk inovasi apabila perubahan tersebut dilakukan dengan sengaja dan untuk memperbaiki kondisi sebelumnya agar lebih menguntungkan demi meningkatkan kehidupan yang lebih baik. Oleh sebab itu, inovasi pada dasarnya merupakan ide cemerlang yang memunculkan hal baru seperti praktik-praktik tertentu, produk dari suatu hasil olah pikir dan olah teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu untuk memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan tertentu atau proses tertentu yang terjadi di masyarakat. Dalam bidang pendidikan misalnya, untuk memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi, telah banyak contoh model-model inovasi dalam berbagai bidang seperti usaha pemerataan pendidikan, peningkatan mutu, peningkatan efektifitas dan efisiensi pendidikan, dan relevansi pendidikan. Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran kini semakin berkembang. Inovasi yang berbentuk metode dapat berdampak pada perbaikan sistem pembelajaran dan meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan.

Dengan demikian, metode baru atau cara baru dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menjadi suatu upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sementara itu, inovasi dalam teknologi juga perlu diperhatikan mengingat banyak produk dari hasil teknologi dapat dipergunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti penggunaannya untuk teknologi pembelajaran, serta pengelolaan informasi pendidikan.

Menurut Trianto (dalam Shalikhah, 2017:10) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi berkesinambungan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Sedangkan pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya yaitu mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Di dunia ini, telah berkembang pesat produk multimedia seiring berkembangnya ilmu teknologi dan komunikasi. Mulai dari komputer, telepon, serta alat komunikasi lainnya. Hal ini sangat berpengaruh pada perkembangan penggunaan multimedia dalam pembelajaran di sekolah. Jika para guru tidak mengikuti perkembangan multimedia ini, pasti akan ketinggalan dengan perkembangan masyarakat. Pesan pembelajaran pun menjadi tidak tuntas karena media yang digunakan kurang lengkap. Kondisi ini masih banyak terjadi di sekolah-sekolah terutama di sekolah pelosok. Untuk itu, guru dituntut bisa menerapkan media pembelajaran lebih dari satu jenis. Sebab pembelajaran yang

menggunakan multimedia dapat lebih efektif dan efisien serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan dan keterampilan guru menjadi kunci utama dalam pembelajaran multimedia ini. Pembelajaran multimedia ini, menuntut guru lebih menguasai teknologi. Misalnya, saat ini guru bisa menggunakan laptop yang di dalamnya telah terangkai komponen-komponen berbasis multimedia. Ada visualisasi gambar, audio, video, wireless program, serta software lain yang bisa digunakan dalam pembelajaran.

Namun, jika guru tidak bisa mengoperasikan kecanggihan teknologi ini pasti sulit mewujudkan pembelajaran berbasis multimedia. Sehingga perlu adanya pelatihan bagi para guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Berdasarkan observasi di SDN 16 Surau Gadang maka diperoleh informasi bahwa sudah menerapkan kurikulum 2013. SDN 16 Surau Gadang sudah memiliki LCD Proyektor, hanya saja penggunaan multimedia interaktif belum diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV pembelajaran yang diterapkan kurang menarik bagi siswa karena media yang digunakan dalam pembelajara Matematika hanya berupa buku pembelajaran dan metode ceramah sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Maka diperlukannya multimedia pembelajaran intraktif agar pembelajaran Matematika tercapai.

Berdasarkan data yang diperoleh maka perlu alternatif solusi dari informasi yang telah dikemukakan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Drill* pada Pembelajaran Matematika untuk Kelas IV SDN 16 Surau Gadang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang dilakukan masih monoton.
2. Dalam pembelajaran siswa kurang termotivasi dan bersemangat serta cenderung cepat bosan dalam belajar, karena penyampaian materi pembelajaran hanya kebanyakan dengan teori dan penggunaan papan tulis saja.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Drill pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok saja di Kelas IV SDN 16 Surau Gadang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yaitu bagaimanakah validitas media pembelajaran interaktif berbasis model *drill* pada pembelajaran Matematika materi bangun ruang untuk siswa kelas IV SDN 16 Surau Gadang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yaitu untuk menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Model *Drill* pada Pembelajaran Matematika Materi bangun ruang untuk siswa kelas IV SDN 16 Surau Gadang yang valid.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, sebagai bekal pengetahuan dan pengalaman bagi penulis yang bisa diterapkan di sekolah tempat penulis mengajar nantinya dalam proses belajar mengajar setelah penulis menjadi seorang guru, dan sebagai masukan bagi peneliti untuk menciptakan siswa aktif dan bentuk inovasi pembelajaran Matematika yang lain.
2. Bagi siswa :
 - a. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Matematika.
 - b. Untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.
 - c. Untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

Bagi guru, sebagai informasi masukan guru untuk membuat siswa aktif dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika di SDN 16 Surau Gadang dalam upaya meningkatkan belajar Matematika siswa di masa yang akan datang.

G. Spesifikasi Produk

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu Media Pembelajaran Interaktif berbasis Model *Drill* pada Pembelajaran Matematika untuk siswa kelas IV SDN 16 Surau Gadang. Media pembelajaran ini didesain sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa pada pelajaran Matematika . Adapun spesifikasi produk penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Interaktif Matematika ini dibuat menggunakan aplikasi *Lectora inspire*.
2. Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Matematika ini terdiri dari bagian menu yang akan digunakan, yaitu:
 - a. Menu Utama, berisi cover media pembelajaran
 - b. Menu Home, berisi tentang Petunjuk, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Materi, Latihan, Biodata dan Penutup.
 - c. Menu petunjuk, berisi tentang petunjuk penggunaan media.
 - d. Menu Kompetensi Dasar, berisi tentang KD Pembelajaran yang akan dicapai.
 - e. Menu Indikator, berisikan tentang jabaran KD pembelajaran yang akan dicapai.
 - f. Menu Tujuan Pembelajaran, berisikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
 - g. Menu Materi, berisikan materi pembelajaran.
 - h. Menu Latihan, berisikan soal-soal yang dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran.
 - i. Menu Biodata, berisikan tentang biodata peneliti secara lengkap.
 - j. Menu Penutup, berisikan penutup pembelajaran.
3. Penyajian media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Matematika disajikan tahap desain (*design stage*) yang menarik dan mudah dipahami siswa.
4. Pemilihan gradiasi warna layar yang kontras, sehingga tidak mempengaruhi penglihatan siswa.

5. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Matematika yaitu menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan karakter siswa.
6. Penyajian media pembelajaran Matematika menggunakan gambar-gambar yang didownload dari internet, animasi, video, dan tombol interaktif sehingga terlihat menarik.

H. Defenisi Operasional

Adapun penjelasan dari istilah yang berkenaan dengan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah sarana, alat bantu atau benda yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru untuk membantu guru menyampaikan sebuah materi atau informasi pada siswa sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.
2. Model *Drill* adalah suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Melalui model drill akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan (Rusman, 2011:11). Selanjutnya Rahman, (2018) menyatakan Model *Drill* adalah suatu model program pembelajaran yang disusun melalui latihan-latihan yang dilakukan berulang kali secara sistematis untuk meningkatkan keterampilan siswa pada saat belajar yang bertujuan untuk membantu siswa belajar mandiri, melatih berbagai indera siswa, dan menciptakan suasana belajar yang baru.
3. *Lectora Inspire*, merupakan program aplikasi (*software*) yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. *Lectora Inspire* mampu untuk mengembangkan sebuah produk pembelajaran yang di dalamnya terdapat

video, gambar, animasi, maupun *game* sebagai tambahan dalam sebuah media pembelajaran.

4. Validitas adalah suatu standar ukuran yang menunjukkan ketepatan dan kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi, dengan indikator yang digunakan yaitu kriteria umum, kriteria khusus, aspek praktis dan aspek teknis.