

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan salah satu proses yang kompleks dan melibatkan banyak aspek yang saling berkaitan. Proses pembelajaran yang efektif akan mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu untuk menciptakan pembelajaran yang efektif diperlukan berbagai keterampilan. Salah satunya adalah keterampilan dalam memilih media pembelajaran.

Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, pendidik perlu cermat dalam memilih media yang akan digunakan. Kecermatan dalam memilih media pembelajaran dipengaruhi oleh salah satu faktor seperti luas sempitnya pemahaman pendidik tentang prosedur, kriteria, dan faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat. Dalam memilih media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan tujuan pembelajaran, kepraktisan media yang digunakan pendidik, ketersediaan waktu, biaya, dan juga kemampuan serta kreatifitas pendidik dalam menggunakan media. Pada saat sekarang ini, pendidik dituntut untuk dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan dapat menyesuaikannya dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat.

Perkembangan teknologi saat ini yang semakin pesat dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap kemajuan dunia pendidikan

terutama dalam membuat media pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik. Hal ini senada dengan pendapat Rusman, dkk. (2011:1) yang menyatakan bahwa 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, khususnya dalam proses pembelajaran. Namun usaha peningkatan mutu pendidikan yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini belum seutuhnya mampu dilakukan oleh pendidik karena adanya ketidakmampuan pendidik dalam merancang sebuah media pembelajaran. Kemampuan dalam merancang/ membuat media pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan mutu pendidikan tersebut.

Dalam proses pembelajaran pendidik cenderung hanya menggunakan media seperti buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sedangkan media lain seperti media visual (gambar/ foto, sketsa, ilustrasi, poster, bagan, grafik dan diagram), media *audiovisual* (*video* tape, film, piringan, dan *slide* bersuara), dan media yang menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, proyektor, dan *speaker* belum mampu dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran.

Kurangnya penggunaan media seperti media visual, media *audiovisual* dan kurangnya penggunaan perangkat elektronik dalam proses pembelajaran

tentu menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Kesulitan yang dialami peserta didik tentunya adalah dampak dari ketidakmampuan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran yang tidak didukung dengan penggunaan media sebagai alat bantu belajarnya. Hal tersebut selain membuat peserta didik kesulitan dalam menerima pelajaran juga mempersulit pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan ketika observasi di SDN 27 Sungai Sapih pada tanggal 29, 30, dan 31 Oktober 2018, diperoleh gambaran pembelajaran matematika di kelas III. A. Pembelajaran yang masih terlihat bersifat monoton yakni didominasi oleh penyampaian materi dari pendidik ke peserta didik saja. Hal ini mengakibatkan peserta didik hanya mendengar dan mencatat apa yang disampaikan pendidik. Penyampaian yang demikian tentunya membuat peserta didik kurang dapat memahami materi atau konsep dengan baik.

Selain penyampaian materi yang bersifat satu arah, terlihat juga bahwa di dalam pembelajaran matematika pendidik belum merancang media pembelajaran yang menarik, misalnya saja pada materi satuan ukuran panjang. Gambaran pembelajaran pada materi satuan ukuran panjang yaitu pendidik hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran. Pada saat itu, pendidik menanamkan konsep satuan ukuran panjang dengan menggunakan tangga konveksi yang dituliskan di papan tulis. Namun dengan penyampaian yang monoton membuat peserta didik belum mampu memahami konsep yang

diberikan. Pendidik cenderung hanya memperkenalkan konsep abstrak kepada peserta didik, namun tidak ada penekanan terhadap konsep yang diberikan tersebut.

Proses pembelajaran yang demikian membuat peserta didik tidak memahami konsep dari materi secara tepat yang terlihat dari masih banyaknya peserta didik yang kebingungan ketika diberi latihan soal, sehingga perlu disarankan agar pendidik dapat menggunakan alat bantu belajar yang membuat peserta didik lebih mudah memahami materi. Penanaman konsep satuan ukuran panjang sebaiknya diberikan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan bisa juga dengan menggunakan tangga konveksi tetapi sebaiknya tangga konveksi lebih sedikit dimodifikasi, misalnya dengan memanfaatkan kertas karton dan kertas berwarna. Lalu pendidik menciptakan sendiri media tangga konveksi tersebut dengan menarik. Dalam hal ini pendidik tidak lagi menggunakan papan tulis sebagai medianya, namun pendidik memanfaatkan kertas karton dan kertas berwarna dalam membuat media pembelajaran. Selain penggunaan media pembelajaran, pendidik seharusnya juga memberikan penekanan terhadap konsep yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Murni, S.Pd., diperoleh informasi bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang abstrak dan kesulitan dalam memahami soal-soal matematika. Materi pecahan diakui pendidik sebagai materi yang termasuk kategori sulit. pendidik seringkali kesulitan dalam menanamkan konsep-konsep dari pecahan

misalnya menanamkan konsep pecahan senilai, membandingkan pecahan, dan menyebutkan nilai dari pecahan tersebut. Dalam menanamkan konsep-konsep yang abstrak tersebut, pendidik juga belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran, sehingga pendidik hanya menyampaikan materi secara konvensional. Pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan benda nyata diakui masih sedikit apalagi menggunakan media yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini yang membutuhkan keahlian khusus dalam membuat atau merancangnyanya.

Rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi tentu berdampak pada hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS) tahun pelajaran 2018/2019. Dari 24 peserta didik terdapat 62,5 % hasil belajar peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Presentase hasil UTS peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jumlah Peserta Didik dan Persentase Ketuntasan Nilai UTS Matematika Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	Rata-Rata	Jumlah	Rata-Rata
III A	24 Orang	9 Orang	37,5 %	15 Orang	62,5%

Dari Tabel 1 terlihat bahwa hasil belajar matematika peserta didik masih tergolong rendah, karena terdapat 62,5% nilai peserta didik yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum terlaksana dengan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penting dibuat sebuah media pembelajaran matematika di kelas III SD. Salah satu media

pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*.

Macromedia flash 8 merupakan *software* yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti gambar, animasi, teks, dan suara. Media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash 8* akan dapat mempermudah dan membantu pendidik dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak dari materi yang diajarkan. Hal ini dikarenakan *macromedia flash 8* memiliki kelebihan salah satunya adalah sebagai media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pembelajaran dengan menarik. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* untuk Siswa Kelas III SD Negeri 27 Sungai Sapih Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang monoton.
2. Pendidik belum merancang media pembelajaran yang menarik dan belum juga mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran sehingga pendidik menyampaikan materi pelajaran secara konvensional.
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan *macromedia flash 8* pada kelas III SD Negeri 27 Sungai Sapih, Padang yang dipergunakan oleh guru. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D dan dimodifikasi menjadi 3D yang terdiri dari 3 tahap pengembangan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah menghasilkan pengembangan media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan *macromedia flash 8* pada kelas III SD Negeri 27 Sungai Sapih, Padang yang memenuhi kriteria valid ?
2. Bagaimanakah penerapan pengembangan media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan *macromedia flash 8* pada kelas III SD Negeri 27 Sungai Sapih, Padang yang memenuhi kriteria praktis ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan *macromedia flash 8* pada kelas III SD Negeri 27 Sungai Sapih, Padang yang memenuhi kriteria valid.
2. Mengetahui penerapan media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan *macromedia flash 8* pada kelas III SD Negeri 27 Sungai Sapih, Padang yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan media pembelajaran matematika interaktif ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat melakukan proses belajar dengan lebih menyenangkan melalui media pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas III.

- b. Bagi pendidik

Pendidik dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *macromedia flash 8* serta dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

c. Bagi sekolah

Menambah ketersediaan media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika kelas III dan memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana teknologi informasi yang ada di sekolah.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan *macromedia flash 8* untuk siswa kelas III SD dan memiliki keunggulan dari produk-produk lainnya. Adapun spesifikasi dari produk yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika interaktif dibuat dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*.
2. Media pembelajaran matematika interaktif memuat materi tentang pecahan yang sesuai dengan SK dan KD yang terdapat pada kurikulum KTSP yaitu SK 3 memahami pecahan sederhana serta penggunaannya dalam pemecahan masalah, KD 3.1 mengenal pecahan sederhana dan KD 3.2 membandingkan pecahan.
3. Media pembelajaran matematika interaktif ini dapat digunakan secara klasikal oleh pendidik dengan memanfaatkan stop kontak, laptop dan LCD proyektor.
4. Pada media pembelajaran ini terdapat latihan soal yang disertai dengan penilaian terhadap jawaban yang dikerjakan oleh peserta didik.

5. Media pembelajaran matematika interaktif ini terdiri dari tujuh bagian, yaitu:
 - a. *Cover*, berisi identitas media.
 - b. *Home*, berisi SK, KD, dan Indikator pembelajaran yang berkaitan dengan materi pecahan.
 - c. Petunjuk, berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran.
 - d. Materi, berisi materi ajar yaitu materi pecahan.
 - e. Latihan, berisi soal latihan untuk dua kali pertemuan, soal dibuat sebanyak lima buah soal untuk tiap pertemuan.
 - f. Profil, berisi biodata peneliti.
 - g. Penutup, berisi ucapan terimakasih kepada pembimbing satu dan pembimbing dua peneliti.
6. Penyajian media pembelajaran matematika interaktif ini di desain dengan *stage* yang indah dengan ukuran 900 x 550 pixels.
7. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran matematika menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak SD.
8. Penyajian media pembelajaran matematika menggunakan animasi, teks, gambar, suara, dan tombol interaktif sehingga media terlihat menarik.

Adapun keunggulan dari produk yang saya rancang ini yaitu diawali dengan menggali pengalaman peserta didik dengan cara menampilkan sebuah gambar perayaan ulang tahun. Kemudian, peserta didik akan diarahkan kepada materi dan peserta didik akan diberikan sebuah konsep dari materi pecahan dengan sajian manipulatif yaitu menampilkan gambar kue yang di potong

dengan menggunakan pisau. Penanaman konsep dengan sajian manipulatif tersebut dapat merangsang ketertarikan peserta didik dan ia juga dapat memperoleh pengalaman yang berkesan. Pada media pembelajaran yang saya rancang ini, penekanan terhadap konsep sangat ditekankan agar konsep tentang pecahan benar-benar dipahaminya sehingga peserta didik nantinya tidak kesulitan dalam memahami materi pecahan pada kelas lanjut, yaitu kelas 4, 5, dan 6, maupun pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Keunggulan lainnya yaitu semua peserta didik yang ada di kelas III A diwajibkan untuk mengerjakan latihan dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi tertarik dengan materi yang disampaikan oleh pendidik melalui media pembelajaran.

H. Pentingnya Pengembangan

Alasan kenapa pentingnya melakukan pengembangan adalah karena pengembangan merupakan suatu langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Pengembangan media pembelajaran dilakukan karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik yang akan mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Dilakukannya pengembangan terhadap media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan Indonesia.