

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu kegiatan interaksi yang dilakukan antara guru dan siswa yang memiliki tujuan untuk memandirikan diri siswa. Semua itu mencerminkan bahwa proses selama pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan yang kompleks tidak hanya kecerdasan tetapi juga sikap dan spiritualnya. Namun dalam pencapaian harapan tersebut perlu didukung oleh berbagai persyaratan yaitu harus memahami psikologi siswa, pengembangan kurikulum yang mampu mengantisipasi realita kehidupan siswa, menguasai dan mampu menerapkan metode ataupun model pembelajaran, merancang media pembelajaran yang baik dan memahami konsep implementasi pendidikan itu. “Kualitas pendidikan tergantung bagaimana pembelajaran yang dijalankan pada sebuah sistem itu sendiri. Begitupun dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh mutu guru dan implementasinya selama proses pembelajaran” (Sunaengsih, 2016:183).

Pendidikan juga merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting diperoleh oleh manusia. Baik pendidikan yang diperoleh secara akademik dan non akademik melalui pendidikan formal maupun melalui pendidikan non formal. Khusus pada pendidikan formal, telah diatur ke dalam beberapa tingkatan atau jenjang pendidikan yaitu Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah sampai ke Perguruan Tinggi. Salah satu tujuan umum pendidikan adalah untuk mencerdaskan anak bangsa. Menurut Maryani dan Syamsudin (2009:3) bahwa *“according psychologist agree that IQ contibutes only 20 % of the factor that*

*determine access, a full 80 % comes from other factors, including emotional intelligence,*”selanjutnya dikatakan EQ meliputi *self awareness, mood management, self motivation, impulse control and people skill*. Dapat diketahui bersama, bahwa pendidikan itu tidak hanya untuk mencerdaskan saja atau meningkatkan di ranah kognitif saja, tetapi kemampuan yang holistik serta terintegrasi menjadi sangat penting agar siswa mampu bersaing.

Dalam dunia pendidikan diperlukan guru yang profesional dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik dan pengajar serta bisa membuat suasana belajar yang membuat siswa aktif dan tidak cepat merasa bosan. ”Profesionalitas guru terlihat melalui upayanya untuk meningkatkan pengetahuan yang dimiliki, kemampuan dalam pengelolaan proses pembelajaran, memahami keadaan dan kondisi siswanya, kemampuan menerapkan berbagai metode mengajar serta terjalinnya kerjasama yang baik dengan pihak terkait” (Bulan, 2020:18-19). Pembelajaran merupakan proses transfers informasi baik ilmu pengetahuan atau materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru ataupun sumber lain kepada siswa ataupun penerima informasi lain melalui alat atau media tertentu sehingga tercapainya suatu tujuan dimana tujuannya yaitu siswa memperoleh informasi atau ilmu yang bermanfaat. Untuk itu, guru harus mempunyai cara tertentu untuk meningkatkan kualitas belajar diantaranya merancang media pembelajaran.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad,

2011:23). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran di sekolah karena membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan mempermudah siswa memahami materi atau sesuatu yang abstrak menjadi konkret.

Di zaman yang modern dan maju seperti sekarang serta dituntut untuk penguasaan teknologi atau lebih dikenal dengan istilah revolusi industri 4.0, penggunaan teknologi dan mesin menjadi salah satu kebutuhan penting bagi manusia untuk menjalankan aktivitas dalam artian lain manusia tidak terlepas dari adanya teknologi, termasuk juga guru. Apalagi di masa pandemi seperti sekarang penggunaan teknologi memang menjadi salah satu cara buat guru supaya tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai. Guru menjadi tertantang dalam menghadapi kemajuan teknologi tersebut sehingga peran guru dalam kelas ataupun pada saat pembelajaran harus membutuhkan kreativitas yang tinggi dan penguasaan teknologi yang baik.

Kreativitas seorang guru dapat dilihat dari pemilihan strategi atau model pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan materi pembelajaran disamping dari penggunaan media pembelajaran. Dengan pemilihan model yang tepat dapat membuat tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan siswa dapat memahami materi dengan baik pula. Siswa juga dituntut untuk lebih aktif dan itu memerlukan bantuan serta dorongan dari guru. Guru harus bisa menciptakan atmosfer belajar dimana siswa menjadi lebih kreatif dan mengembangkan potensinya.

Pada tanggal 20 Juli 2020 sampai dengan 17 Oktober 2020 peneliti melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan atau disingkat PLP di SD Negeri 45 Ganting, Kecamatan Lengayang, Kabupaten Pesisir Selatan dimana peneliti memperoleh informasi bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dan sekolah juga memiliki sarana prasarana yang cukup lengkap seperti LCD proyektor namun untuk penerapan multimedia interaktif belum diterapkan. SD Negeri 45 Ganting melaksanakan pembelajaran secara tatap muka namun dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama datang 07.30 – 10.00 WIB sedangkan kelompok kedua datang 10.15-12.30 WIB. SD N 45 Ganting masih menerapkan protokol kesehatan seperti mencuci tangan sebelum masuk kelas, memakai masker, dan menyediakan *hand sanitizer* di setiap kelas.

Pada saat kelompok pertama datang, guru memulai kegiatan pembelajaran seperti biasa yaitu berdoa, absen, dan lain-lain. Namun pada saat pembelajaran, materi disampaikan atau dijelaskan oleh guru dengan waktu yang singkat dibantu dengan penggunaan buku paket matematika dan LKS. Setelah selesai pembelajaran guru memberikan siswa tugas untuk dirumah dan dikumpulkan pada waktu yang sudah ditentukan gurunya begitupun dengan kelompok kedua. Pada saat pelaksanaan PLP tersebut, didapat beberapa fakta diantaranya yaitu fakta pertama, guru masih menggunakan metode ceramah serta ada beberapa materi yang disampaikan melalui media konvensional seperti penggunaan papan tulis. Fakta kedua, guru menyampaikan materi hanya bersumber dari Buku paket dan LKS Matematika. Fakta ketiga, media pembelajaran tidak ada, baik itu berupa gambar atau media lainnya apalagi penggunaan media berbasis aplikasi komputer.

Fakta-fakta tersebut juga diperkuat dengan peneliti melakukan wawancara singkat pada saat pelaksanaan PLP tersebut dengan wali kelas IV SD N 45 Ganting bernama Bapak Saharuddin, S.Pd., SD juga menyampaikan bahwa dalam memberikan pembelajaran kepada siswa, khususnya mata pelajaran matematika materi segibanyak, guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif karena kurang terkuasainya teknologi apalagi dengan kondisi pandemi covid yang membuat pembelajaran yang semulanya tatap muka menjadi *online* atau dirumahkan jadi guru hanya menggunakan buku Paket Matematika dan LKS. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa tidak mampu memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, kreatif, sistematis, dan tidak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS) tahun pelajaran 2020/2021. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Presentase hasil UTS siswa dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Jumlah siswa dan Presentase Ketuntasan Nilai UTS Matematika Kelas IV Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021

Jumlah siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
21 orang	4 orang	19,05%	17 orang	80,95%

Berdasarkan tabel di atas ternyata sebagian besar siswa (80,95%) tidak tuntas pada pembelajaran matematika atau lebih dari separuh dikategorikan tidak tuntas. Hal itu diakibatkan kurangnya pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan dan kurang terkuasainya media pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas, maka penting sekali dibuat sebuah media pembelajaran matematika kelas IV SD untuk memudahkan guru dalam membuat siswanya paham dengan materi yang diajarkan sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa. Salah satunya

dengan memanfaatkan aplikasi *lectora* yang merupakan *software* untuk membuat sajian visual dan audio visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media seperti video, animasi, gambar dan suara.

*Lectora inspire* merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran. Shalikhah, dkk (2017:11) menyatakan bahwa “*Lectora inspire* merupakan software pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih”. Materi segibanyak dalam proses pembelajaran guru kesulitan dalam menjelaskan materi sehingga berdampak pada hasil belajar. Maka dari itu materi segibanyak sangat cocok dikembangkan untuk media ini karena banyak menampilkan gambar, video ataupun animasi yang memudahkan guru dalam proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang diinginkan. Walaupun sebenarnya konsep nya sama saja tetapi perlu adanya sebuah alat atau media yang dapat menunjang lagi bagi proses pembelajaran terutama untuk materi segibanyak.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, guru juga menggunakan model pembelajaran sebagai penunjangnya. Amrina (2014:14) mendefinisikan *problem based learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang diawali dengan pemberian masalah kepada siswa di mana masalah tersebut dialami atau merupakan pengalaman sehari-hari siswa. Maka, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model *Problem Based Learning* dengan Menggunakan Aplikasi *Lectora* pada Pembelajaran Matematika Materi Segibanyak untuk Kelas IV SD N 45 Ganting**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan metode atau model pembelajaran belum seluruhnya diterapkan, materi disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah dan masih konvensional atau dengan dituliskan ke papan tulis.
2. Guru di SD N 45 Ganting pada kelas IV dalam proses belajar terutama matematika belum menggunakan media interaktif yang berbasis aplikasi komputer hanya terfokus pada buku paket matematika dan LKS.
3. Guru masih belum bisa menguasai teknologi terutama aplikasi komputer.
4. Sebagian besar siswa (80,95%) tidak tuntas pada pembelajaran matematika.
5. Pembelajaran dilaksanakan berdasarkan *shift* dikarenakan pandemi covid-19.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis model *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi *lectora* pada pembelajaran matematika materi segibanyak yaitu segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan pada kelas IV SD N 45 Ganting.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran berbasis model *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi *lectora* pada pembelajaran

matematika materi segibanyak untuk siswa kelas IV SD Negeri 45 Ganting yang dikembangkan?

2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran berbasis model *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi *lectora* pada pembelajaran matematika materi segibanyak untuk siswa kelas IV SD Negeri 45 Ganting yang dikembangkan?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

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

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis model *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi *lectora* pada pembelajaran matematika kelas IV materi segibanyak yaitu segibanyak beraturan dan tidak beraturan yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis model *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi *lectora* pada pembelajaran matematika kelas IV materi segibanyak yaitu segibanyak beraturan dan tidak beraturan yang memenuhi kriteria praktis.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Manfaat yang di dapat dari pengembangan media pembelajaran berbasis *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi *lectora* ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

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

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat membantu siswa dalam proses pemahaman konsep dengan dilakukan secara menyenangkan, menguatkan daya ingat, meningkatkan minat, keaktifan serta mandiri terhadap pembelajaran matematika sehingga mendapatkan hasil belajar yang bagus.
- b. Bagi guru, dapat menambah pengetahuan media pembelajaran berbasis model *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi *lectora* serta dapat dijadikan referensi dan inovasi dalam mengajar.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika terutama dalam penggunaan media pembelajaran.

### G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis model *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi *lectora* ini adalah :

1. Media pembelajaran matematika dibuat menggunakan aplikasi *lectora* yang berbentuk *softcopy*.
2. Media pembelajaran matematika terdiri dari lima bagian, yaitu :
  - a. Petunjuk, berisi petunjuk tombol-tombol penggunaan, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
  - b. Materi, berisi materi ajar berupa pengertian segibanyak beraturan dan tidak beraturan serta sifat-sifat segibanyak beraturan dan tidak beraturan.
  - c. Penutup, berisi simpulan materi.

- d. Penyusun, berisi tentang biodata penulis secara lengkap.
  - e. Final Assesment, berisi latihan sebanyak 5 soal yang disesuaikan dengan materi.
3. Penyajian media pembelajaran di desain dengan indah ukuran 785 x 600 pixel, jenis tulisan *Palatino Linotype*.
  4. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran matematika ini menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan karakteristik dan usia siswa SD .
  5. Penyajian media pembelajaran matematika didukung dengan animasi, suara, video dan tombol interaktif sehingga lebih menarik.