

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dari pengertian pendidikan yang ada dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat, dimana ia hidup dan dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol khususnya yang datang dari sekolah, sehingga peserta didik dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimum. Dalam dunia pendidikan tentu tidak akan pernah terlepas dari peran seorang pendidik. Pendidik memiliki peran yang penting dan selalu terlibat dalam setiap proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktifitas belajar dan mengajar. Aktifitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh pendidik, untuk itu pendidik harus dituntut aktif dan kreatif mengembangkan pengetahuannya dalam

menguasai berbagai hal pengetahuan tentang dunia pendidikan yang bertujuan untuk tercapainya proses pembelajaran yang efektif. (Susanto, 2013:18) menyatakan bahwa “Proses pembelajaran yang efektif juga dapat dibangun untuk mengembangkan kreatifitas berfikir peserta didik serta dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan baru untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran”. Sebagai seorang pendidik, guru lebih banyak berhadapan langsung dengan siswa pada saat proses pembelajaran. Selain memberikan pengetahuan pendidik juga membimbing siswa, serta memberikan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik harus memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyampaikan materi agar siswa tertarik dan memperhatikan kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Kenyataan yang ada di lapangan, matematika merupakan salah satu pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan kurang disukai. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika dan juga dikarenakan cara guru mengajar matematika cenderung serius dan kurangnya media yang digunakan dalam mengajar matematika. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif diperlukan berbagai keterampilan, salah satunya adalah keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk dijadikan sebagai media yang dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV, pada saat observasi di SD N 25 Pasaman pada tanggal 12 Oktober sampai dengan 16 Oktober 2020. Dalam proses pembelajaran di kelas IV terutama pembelajaran matematika mengenai materi pecahan pendidik di SD N 25 Pasaman cenderung menggunakan media pembelajaran berupa buku teks dan lembar kerja siswa (LKS). Sedangkan media lain seperti media visual atau media yang menggunakan perangkat elektronik belum mampu di manfaatkan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, wali kelas IV tersebut juga mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran terkadang hanya pada materi yang berkaitan dengan percobaan saja seperti mata pelajaran olahraga, sedangkan pada mata pelajaran matematika belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer karena wali kelas menyatakan kurang cakap mengoperasikan komputer, sehingga proses pembelajaran masih terbilang biasa saja. Karena belum puas dengan pernyataan wali kelas IV, peneliti melanjutkan wawancara dengan beberapa siswa kelas IV.

Dalam wawancara tersebut siswa mengatakan pada saat proses pembelajaran yang terjadi di kelas pendidik menyampaikan teori pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran. Siswa juga menyatakan dalam proses pembelajaran guru belum pernah menyampaikan materi pelajaran matematika menggunakan media pembelajaran melalui perangkat elektronik. Pada saat wawancara siswa juga menyebutkan dalam proses pembelajar siswa sangat membutuhkan alat peraga untuk pemahaman lebih lanjut mengenai penyampaian materi oleh guru di depan kelas. Karena tidak adanya media perantara seperti media gambar, video, ataupun

media interaktif lainnya dalam penyampaian materi pembelajaran di sekolah, hal inilah yang menyebabkan siswa kurang bersemangat serta cenderung cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran, dalam hal ini penggunaan media pembelajaran sangatlah diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran agar pemahaman peserta didik dalam belajar lebih aktif lagi.

Dari pernyataan pendidik dan siswa pada saat wawancara dapat disimpulkan bahwa dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran diakui masih minim. Sejalan dengan hal tersebut, alasan peneliti mengangkat judul ini adalah peneliti merasa tertantang dalam proses pembelajaran yang terjadi di SD N 25 Pasaman. Karena peneliti melihat proses pembelajaran di sekolah tersebut masih terbilang biasa saja, apalagi dalam proses pembelajaran matematika peserta didik hanya terpaku terhadap contoh seadanya yang di tuliskan di papan tulis, tanpa menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang menarik. Jadi dalam hal ini peneliti ingin membantu pendidik dan peserta didik di sekolah tersebut untuk meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dari aplikasi *Lectora*.

Lectora adalah sebuah media pembelajaran berupa perangkat *software* yang menyediakan fitur-fitur menarik dalam proses pembelajaran seperti menggunakan teks, audio, video, animasi, serta teknologi internet yang lebih canggih dari perangkat *software* berupa *powerpoint*. Dengan menggunakan media interaktif *Lectora*, pendidik dapat mengembangkan pengetahuan melalui konten-konten yang disediakan oleh aplikasi dalam *Lectora*. Penggunaan media

pembelajaran dari *Lectora* bertujuan untuk memperjelas pembelajaran yang lebih konkrit kepada peserta didik sehingga peserta didik terangsang dalam memahami pembelajaran di sekolah. Dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul penelitian yang terfokus pada mata pelajaran matematika materi pecahan yang mana nantinya peneliti akan membuat sebuah produk berupa media pembelajaran dari aplikasi *Lectora*.

Rendahnya kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran tentu memberikan dampak dalam kualitas hasil belajar peserta didik, hal ini terlihat dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS) tahun pelajaran 2020/2021. Dari 23 peserta didik terdapat 60,13% hasil belajar peserta didik yang belum mencapai sedangkan kriteria ketuntasan Minimum (KKM) yang harus di capai oleh siswa adalah 75. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum terlaksana dengan efektif. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlunya upaya untuk meningkatkan kualitas belajar yang efektif di SD N 25 Pasaman dengan lebih baik lagi, salah satunya melalui pengembangan media *Lectora* pada mata pelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pendidik kelas IV SD N 25 Pasaman kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT.

2. Proses pembelajaran yang dilaksanakan masih terbilang biasa saja sehingga membuat peserta didik cepat bosan dalam proses pembelajaran.
3. Pendidik SD N 25 Pasaman belum pernah menggunakan media *Lectora*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Interaktif *Lectora* Pada Materi Pecahan Kelas IV SDN 25 Pasaman. 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 di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media interaktif *Lectora* pada materi pecahan kelas IV SD N 25 Pasaman, yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana mengembangkan media interaktif *Lectora* pada materi pecahan kelas IV SD N 25 Pasaman, yang memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Pengembangan

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

1. Menghasilkan media interaktif *Lectora* pada materi pecahan kelas IV SD N 25 Pasaman, yang memenuhi kriteria valid.

2. Menghasilkan media interaktif *Lectora* pada materi pecahan kelas IV SD N 25 Pasaman, yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat pengembangan

Melalui hasil pengembangan media interaktif *Lectora* pada materi pecahan kelas IV SD N 25 Pasaman ini, dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis, dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi Guru, dengan adanya penelitian ini diharapkan pendidik mendapatkan pengetahuan baru mengenai pembelajaran berbasis komputer yang digunakan atau dikembangkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Lectora* dalam pembelajaran matematika serta dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memanfaatkan IT dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
- b. Bagi Siswa, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mempelajari matematika melalui media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan.

- c. Bagi peneliti dan calon guru, untuk menambah dan memiliki wawasan, ilmu pengetahuan serta kreatifitas dalam pemanfaatan *lectora* dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai bahan informasi dan pengalaman dalam menerapkan ilmu yang telah di pelajari yang dikaitkan dengan situasi dan kondisi di lapangan (sekolah). Serta sebagai salah satu syarat dalam mersih gelar Sarjana Pendidikan Pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

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

1. Media pembelajaran matematika dibuat dengan menggunakan aplikasi *Lectora*.
2. Media ini memiliki berbagai tombol yaitu, tombol menu mulai, tombol menu doa, tombol menu petunjuk pengguna, tombol menu kompetensi inti, tombol menu materi , tombol menu profil, dan tombol menu latihan.
3. Media interaktif *lectora* memuat audio dan gambar bergerak.
4. Media *Lectora* dalam pembelajaran matematika ini terdiri dari bagian menu yang akan digunakan, yaitu:

- a. Pada halaman pertama terdapat sebuah halaman yang disana terdapat tombol mulai yang mana tombol tersebut akan langsung menuju ke halaman cover.
 - b. Menu *Cover*, berisi cover media pembelajaran
 - c. Menu Doa, berisikan doa sebelum belajar
 - d. Menu KI dan KD, berisi tentang Kopetensi Inti, Kopetensi Dasar, Indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran.
 - e. Menu Materi, berisikan materi pembelajaran dan soal latihan.
 - f. Menu Profil, berisikan tentang biodata peneliti.
 - g. Menu Latihan, berisikan soal-soal yang dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran.
5. Penyajian media pembelajaran matematika disajikan desain *stage* yang menarik dan mudah dipahami siswa dan penyampaian materi dapat dilihat oleh siswa secara langsung.
 6. Pemilihan gradiasi warna layar yang kontras, sehingga tidak mempengaruhi penglihatan siswa.
 7. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran menggunakan bahasa yang jelas.
 8. Gaya tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran ini menggunakan *Comic Sans MS* dan *Time New Roman*

9. Penyajian media pembelajaran matematika menggunakan gambar-gambar yang didownload dari internet, animasi, dan tombol interaktif sehingga terlihat menarik, hal ini tentunya akan membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.
10. Media ini dirancang sedemikian rupa dengan menggunakan aplikasi *Lectora*, setelah itu juga membutuhkan buku guru dan buku siswa untuk memasukkan materi serta pengisian suara yang bertujuan agar media yang diterapkan dapat dimengerti oleh peserta didik.
11. Media yang dikembangkan sangat membantu guru untuk memberikan pemahaman pembelajaran matematika terhadap materi pecahan.

