

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu proses agar siswa diharapkan dapat berkembang dengan potensi yang dimilikinya tanpa paksaan. Pendidikan diharapkan dapat berkembang dengan kondisi yang kondusif bagi perkembangan anak untuk mengembangkan potensi yang ada pada siswa seoptimal mungkin. Menurut Sunaengsih (2016:183). “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”. Untuk melaksanakan pendidikan tersebut dengan seoptimal mungkin peran media pembelajaran sangat diperlukan agar mengembangkan potensi yang ada pada siswa.

Dengan adanya media pembelajaran Menurut Arsyad (2016:3) menyatakan bahwa “kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Maka media merupakan perantara untuk menyampaikan informasi dari seseorang ke orang lain.

Menurut Hamalik (Arsyad 2016:4) berpendapat bahwa “hubungan komunikasi akan berjalan dengan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi”. Semakin baik komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, maka akan semakin cepat tujuan

pembelajaran akan tercapai. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang membantu guru agar materi ajar dapat dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan harus efektif dan selektif dengan pokok bahasan yang diajarkan. Guru sebagai salah satu unsur penting dalam pembelajaran hendaknya memiliki kompetensi untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa, memilih alat, bahan dan media yang tepat, serta menerapkan prosedur, metode dan teknik pembelajaran yang dianggap paling tepat dan efektif, sehingga mampu menyajikan materi agar mudah dipahami siswa.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, solusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian matematika merupakan ilmu yang dapat merumuskan unsur-unsur yang tidak terdefiniskan kedalam unsur yang dapat didefinisikan. Dalam hal ini matematika menggunakan cara-cara yang logis sehingga dapat didefinisikan dan dibuktikan kebenarannya. Dalam pembelajaran matematika jika anak mengalami kesulitan belajar dianggap sebagai sebuah hal yang biasa dan sudah realitas umumnya. Menurut Yeni (2015:1) “Kesulitan belajar juga dapat diartikan sebagai ketidakmampuan anak dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Anak-anak dengan ketidakmampuan belajar memiliki karakteristik unik mereka sendiri dan gaya belajar yang berbeda”. Hal ini disebabkan karena matematika merupakan pelajaran menakutkan bagi anak-anak. Matematika dianggap sebagai ilmu yang sulit untuk dipahami oleh siswa

tingkat sekolah dasar. Kesulitan belajar anak merupakan masalah yang harus ditanggulangi sejak dini karena akan mempengaruhi anak dalam karier akademik selanjutnya. Akibat keberlanjutan kesulitan belajar pada matematika dibiarkan saja, maka anak-anak akan semakin kurang berminat belajar pada pelajaran matematika.

Solusi untuk memecahkan permasalahan proses pembelajaran matematika yakni dengan menerapkan strategi atau cara belajar secara bertahap yang dilakukan secara langsung oleh siswa sendiri. Dalam hal ini pembelajaran matematika hendaknya menuntun siswa untuk aktif atau siswa menjadi subjek dalam pembelajaran. Pengembangan media dilakukan dengan mempertimbangkan model pembelajaran yang cocok untuk digunakan agar tujuan akhir dari pembelajaran dapat tercapai, sesuai dengan permasalahan tersebut maka peneliti akan menggunakan salah satu model pembelajaran yaitu *Problem Based Learning* model ini menitikberatkan pada adanya suatu masalah yang siswa hadapi dalam pembelajaran.

*Problem Based-Learning* (PBL) merupakan istilah lain dari pembelajaran berbasis masalah (PBM) yang menitikberatkan pada adanya suatu permasalahan yang siswa hadapi dalam pembelajaran. Pembelajaran dijadikan titik awal dalam membangun konsep. Dalam pembelajaran matematika, siswa diberi suatu masalah kehidupan seputar konsep matematika. Melalui permasalahan tersebut siswa dapat belajar dari lingkungan sehari-hari sehingga dapat mempermudah mereka dalam memahami dan menerapkan matematika dalam kehidupan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yessy Mardiana.S.Pd bahwasanya di SDN 126/VI Muara Jernih II (1) Guru menggunakan media LKS (Lembar Kerja Siswa) dan buku kurikulum 2013 belum optimal karena pada saat kegiatan pembelajaran siswa masih ada yang kebingungan dalam soal-soal sesuai dengan langkah-langkah yang disampaikan pada buku dan LKS. (2) Pembelajaran masih berpusat pada guru menggunakan metode ceramah. (3) Kurangnya minat siswa pada LKS dikarenakan materi yang disajikan di LKS berupa teks yang panjang dan kurang menarik bagi siswa. (4) Pihak sekolah dan guru belum menyediakan media pembelajaran *Microsoft power point* berbasis *problem based learning* tetapi hanya menggunakan buku panduan guru dan siswa.

Dari hasil observasi ke sekolah pada tanggal 11 januari 2021 fasilitas yang ada di sekolah seperti pada tabel 1 :

**Table 1. Fasilitas Sekolah**

No	Fasilitas	Jumlah
1	<i>sound system</i>	1
2	Laptop	1
3	Printer	1
4	Infokus	1
5	Tablet	14

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya upaya untuk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis model *Problem Based Learning* untuk itu, penulis tertarik ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Microsoft Power Point* Berbasis Model *Problem Based Learning* Materi Pengukuran Untuk Siswa Kelas IV SDN 126/VI Muara Jernih II”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru menggunakan media LKS (Lembar Kerja Siswa) dan buku kurikulum 2013 belum optimal karena pada saat kegiatan pembelajaran siswa masih ada yang kebingungan dalam soal-soal sesuai dengan langkah-langkah yang disampaikan pada buku dan LKS.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru menggunakan metode ceramah.
3. Kurangnya minat siswa pada LKS dikarenakan materi yang disajikan pada LKS berupa teks yang panjang dan kurang menarik bagi siswa.
4. Pihak sekolah dan guru belum menyediakan media pembelajaran *Microsoft power point* berbasis *problem based learning*, tetapi hanya menggunakan buku panduan guru dan siswa.

## **C. Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang sudah ada peneliti tidak akan mungkin membahas semuanya karena keterbatasan waktu maka peneliti hanya membatasi masalah ini pada Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Microsoft Power Point* Berbasis Model *Problem Based-Learning* Materi Pengukuran KD 3.2 Menentukan hubungan antar satuan panjang, antar satuan berat, dan antar satuan waktu pada kelas IV, hanya sampai validitas dan praktikalitas mengingat keterbatasan waktu.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan *Microsoft Power Point* berbasis model *Problem Based-Learning* Materi Pengukuran untuk siswa kelas IV SDN 126/VI Muara Jernih II yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan *Microsoft Power Point* berbasis model *Problem Based-Learning* Materi Pengukuran untuk siswa kelas IV SDN 126/VI Muara Jernih II yang praktis?

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

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan *Microsoft Power Point* berbasis model *Problem Based-Learning* Materi Pengukuran untuk siswa kelas IV SDN 126/VI Muara Jernih II yang memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan *Microsoft Power Point* berbasis model *Problem Based-Learning* Materi Pengukuran untuk siswa kelas IV SDN 126/VI Muara Jernih II yang memenuhi kriteria praktis.

## **F. Manfaat Pengembangan**

1. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti mengenai perangkat pembelajaran yang valid dan praktis. Selain itu, juga bisa digunakan peneliti untuk mempersiapkan diri mengajar di kemudian hari.
2. Bagi siswa, membantu siswa dalam proses pemahaman konsep, menguatkan daya ingat, meningkatkan minat terhadap materi pembelajaran dan membantu siswa belajar mandiri di rumah.
3. Bagi guru, membantu guru dalam menjelaskan materi Pengukuran.
4. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dalam penggunaan media pembelajaran.

## **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah:

1. Media pembelajaran *Microsoft Power Point* mata pelajaran matematika kelas IV SDN 126/VI Muara Jernih II materi pengukuran.
2. Media pembelajaran *Microsoft Power Point* berbasis Model *Problem Based Learning*.
3. Media pembelajaran *Microsoft Power Point* dapat dijalankan dalam perangkat komputer dengan menggunakan *Microsoft Office 2010* terutama *Microsoft power point 2010*.
4. Media pembelajaran *Microsoft Power Point* dapat digunakan secara mandiri di *smartphone android*.

5. Media pembelajaran *Microsoft Power Point* ini terdiri dari bagian menu yang akan digunakan yaitu :
- a. Menu *Home*, berisi Menu Materi, Menu Kompetensi Inti (KI) Kompetensi Dasar (KD) Dan Indikator , Menu Profil, Menu Video Animasi, Dan Menu Latihan Soal/ Evaluasi.
  - b. Menu Materi, doa dan materi pembelajaran.
  - c. Menu KI, KD dan Indikator berisikan tentang jабaran KD pembelajaran yang akan dicapai.
  - d. Menu Biodata, berisikan tentang biodata.
  - e. Menu Video, berisi tentang video pembelajaran yang disajikan untuk menjelaskan materi yang abstrak.
  - f. Menu Latihan Soal, berisikan soal – soal latihan yang dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran.

