

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berguna bagi manusia. Tidak seorangpun yang dilahirkan di dunia ini memiliki kemampuan, pengetahuan dan keterampilan tanpa melalui proses pendidikan. Hisbullah (2018:4), menyatakan pendidikan merupakan fenomena manusia yang fundamental yang mempunyai sifat konstruktif dalam hidup manusia. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri atau dengan kata lain “ membudayakan manusia”.

Selain itu, dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Namun, jika dilihat pada saat ini tujuan pendidikan belum tercapai sepenuhnya. Hal ini juga dapat dilihat pada pembelajaran matematika.

Menurut Susanto (2014:186) “pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika”. Dalam proses pembelajaran matematika, guru dan peserta

didik bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Untuk itu, pendidik harus mempunyai cara tertentu untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan merancang media pembelajaran.

Menurut Pribadi (2017:23), media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bermanfaat untuk melengkapi, memelihara dan bahkan meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar, meningkatkan aktivitas siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu dengan adanya media dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, serta interaksi antara guru dan peserta didik akan lebih efisien jika menggunakan media.

Pada saat ini, salah satu media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media berbasis teknologi. Guru memanfaatkan teknologi sebagai media untuk mengajar dikelas. Pada umumnya, guru hanya menggunakan buku paket, LKS sebagai penunjang pembelajaran. Namun dengan perkembangan zaman, guru dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, salah satunya penggunaan multimedia.

Multimedia merupakan perpaduan dari berbagai bentuk teks, grafik, gambar, animasi, audio, dan video yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Multimedia ditampilkan dengan tujuan untuk menyajikan

informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Multimedia pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada saat pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) selama 3 bulan dimulai dari tanggal 20 Juli sampai dengan 17 Oktober 2020, kegiatan observasi dilakukan di kelas IV SDN 01 IX Koto yang terletak di Kecamatan IX Koto Kabupaten Dharmasraya. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui tentang bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran matematika. Dari hasil observasi tersebut ditemukan fakta bahwa fasilitas sarana dan prasarana sudah lengkap, masing-masing guru mempunyai laptop dan masing-masing kelas mempunyai LCD Proyektor. Dalam pembelajaran matematika guru menggunakan buku paket matematika dan LKS. Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab yang dijelaskan menggunakan papan tulis kemudian siswa mengerjakan latihan soal yang terdapat di LKS tersebut.

Dalam pembelajaran matematika guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan merancang media berbasis teknologi. Proses pembelajaran masih berpusat kepada pada guru, sementara siswa cenderung pasif. Akibatnya siswa merasa bosan dalam pembelajaran matematika. Siswa cenderung melakukan aktivitas lain yang lebih menarik perhatian, misalnya bermain dan mengobrol dengan temannya.

Dalam pembelajaran siswa enggan bertanya, takut atau malu bertanya. Bila ada yang kurang paham atau tidak mengerti tentang suatu materi mereka cenderung untuk diam. Siswa mengalami kesulitan mempelajari maupun menyelesaikan soal-soal matematika. Soal matematika dianggap sesuatu yang rumit, membutuhkan energi, pikiran, dan waktu yang banyak untuk menyelesaikannya. ketika guru meminta siswa untuk menyelesaikan masalah, beberapa siswa merasa kebingungan dan kesulitan sehingga tidak dapat memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Guru mengulang penjelasan yang telah diberikan barulah kemudian siswa dapat memecahkan masalah tersebut.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD N 01 IX Kotopada tanggal 11 sampai 13 November 2020 dengan ibu Rosi Delma Delita, S. Pd, pada pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan menggunakan buku paket matematika dan LKS. Setelah penyampaian materi kemudian siswa mengerjakan latihan yang terdapat di LKS tersebut. Beliau juga mengatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam penyajian materi pecahan memang belum pernah dilakukan, dikarenakan untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi sangat sulit dilakukan karena terbatasnya kemampuan atau keahlian yang dimiliki serta waktu yang juga terbatas dalam pembuatan media tersebut.

Sekiranya jika media yang digunakan bervariasi dengan menggunakan media berbasis teknologi pada mata pelajaran matematika tentu siswa akan lebih tertarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Setiap materi yang

disampaikan akan membekas dalam ingatan siswa. Hal tersebut tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar peserta didik terlihat pada nilai UTS (Ujian Tengah Semester) mata pelajaran matematika tahun ajaran 2020/2021. Dari 9 peserta didik kelas IV terdapat 0% hasil belajar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Persentase nilai UTS peserta didik dapat dilihat dari Tabel 1.

**Tabel 1. Jumlah Peserta Didik dan Persentase Ketuntasan Nilai UTS Matematika Semester GanjilT.A 2020/2021**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	Rata-rata	Jumlah	Rata-rata
IV	9 orang	-	0 %	9 Orang	100 %

*Sumber : Guru Kelas IV SDN 01 IX Koto*

Pada Tabel 1 terlihat bahwa hasil belajar matematika peserta didik tergolong sangat rendah, karena 0% nilai peserta didik yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai dengan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penting dibuat sebuah media pembelajaran matematika di kelas IV SD, salah satu media yang digunakan yaitu multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.

*Lectora Inspire* merupakan alat pengembangan pembelajaran elektronik (*e-learning*), yang dikembangkan oleh Triviant Corporation. *Lectora Inspire*

merupakan aplikasi pengembangan yang simpel, sehingga memungkinkan *non programmer* dapat mengembangkan konten *e-learning* atau multimedia pembelajaran. (Astuti, 2018:17). *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. *Lectora Inspire* saat ini sedang banyak diterapkan di beberapa lingkungan instansi keguruan karena sangat mudah dalam penggunaannya dalam menciptakan media pembelajaran. *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai alternatif aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Setelah media pembelajaran tersedia, tentu perlunya metode yang dapat mengkondisikan siswa untuk berpartisipasi aktif, salah satunya metode penemuan terbimbing. Penemuan terbimbing merupakan suatu metode pembelajaran yang mengungkapkan bahwa belajar merupakan proses aktif yang dilakukan dalam membentuk dan membangun pengetahuan sendiri sehingga pengetahuan yang diterima dapat bertahan lebih lama dalam ingatan serta prestasi belajar siswa dapat meningkat. Metode penemuan terbimbing menggabungkan pemberian petunjuk untuk mencapai pemahaman dengan penemuan fakta, hubungan, serta pemecahan masalah oleh siswa dengan cara mengeksplorasi, berdiskusi, melakukan percobaan, atau mengemukakan pengalaman dan pengetahuan yang sudah mereka miliki.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka dilakukannya penelitian dengan judul “ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Penemuan Terbimbing pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas IV SDN 01 IX Koto”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang ditemukan yaitu :

1. Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam menemukan suatu konsep materi.
2. Guru belum merancang media berbasis teknologi pada pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan dan mengerjakan latihan soal matematika.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, maka penelitian ini dibatasi dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika dengan mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SDN 01 IX Koto dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas pengembangan multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SDN 01 IX Koto ?

2. Bagaimana praktikalitas pengembangan multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SDN 01 IX Koto ?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan di atas, maka tujuan pengembangannya yaitu :

1. Menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SDN 01 IX Koto yang valid.
2. Menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SDN 01 IX Koto yang praktis.

### **F. Manfaat Pengembangan**

Melalui pengembangan multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing, peneliti berharap dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis.

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya ranah teknologi pendidikan yaitu tentang bagaimana membuat dan menghasilkan bahan ajar berupa multimedia yang layak baik dari segi materi dan segi media.

## 2. Manfaat praktis.

- a. Bagi Peneliti, menambah pengetahuan dan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran matematika, dan media yang dikembangkan lebih bervariasi untuk diajarkan dalam pembelajaran
- b. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan bahan ajar untuk pembelajaran matematika kelas IV SD serta menyediakan media baru yang menarik dan bervariasi.
- c. Bagi peserta didik, memudahkan siswa dalam proses pembelajaran matematika, siswa menjadi lebih mandiri dalam proses pembelajarannya, dapat menumbuhkan dan menambah minat serta motivasi siswa dalam belajar.
- d. Bagi sekolah, menambahkan ketersediaan media pembelajaran pada pembelajaran matematika kelas IV SD dan memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana teknologi informasi yang ada di sekolah.

## G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media ini berupa multimedia pembelajaran berbasis metode penemuan terbimbing dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.
2. Multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing memuat materi pecahan yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran matematika kelas IV SD.
3. Multimedia pembelajaran matematika terdiri dari lima bagian, yaitu :
  - a. Menu Petunjuk, berisi petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran

- b. Menu KD, Indikator dan Tujuan, berisi tentang kompetensi dasar dan indikator.
  - c. Menu Materi, berisikan materi pembelajaran.
  - d. Menu Latihan, berisikan tentang soal-soal yang dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran.
  - e. Menu Profil, berisikan tentang biodata peneliti dan pembimbing.
4. Multimedia pembelajaran ini mengacu langkah-langkah penemuan terbimbing, yaitu merumuskan masalah, menyusun dan memproses data, menyusun prakiraan, menyusun kesimpulan, memberikan latihan.
  5. Penyajian multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing ini didesain dengan ukuran 785 x 600 pixel
  6. Penyajian multimedia pembelajaran berbasis penemuan terbimbing menggunakan animasi, suara, video, dan juga tombolpetunjuksehingga lebih menarik.
  7. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia.