

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 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 terdefinisikan 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 realita 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 karir akademi selanjutnya. Akibat keberlanjutan kesulitan belajar pada matematika dibiarkan saja, maka anak-anak akan semakin kurang berminat belajar pada pelajaran matematika.

Berdasarkan pada pelaksanaan PLP yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 45 Ganting, Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan selama 3 bulan yaitu mulai dari tanggal 20 Juli 2020 sampai 17 Oktober 2020, maka diperoleh informasi bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dan sekolah juga memiliki LCD Proyektor hanya saja penggunaan multimedia interaktif belum diterapkan dalam pembelajaran SD Negeri 45 Ganting melaksanakan pembelajaran secara tatap muka namun hanya dari jam 07.30 – 11.00 WIB SD N 45 Ganting menerapkan protokol kesehatan seperti mencuci tangan sebelum masuk kelas, memakai masker, dan menyediakan *hand sanitizer* di setiap kelas. Pada saat pembelajaran, guru memulai kegiatan pembelajaran seperti biasa misalnya 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 di rumah dan 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 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. Permasalahan lainnya yaitu siswa belum memahami materi pra syarat FPB dan KPK dikarenakan guru tidak menyediakan media dalam pembelajaran dan siswa di SDN 45 Ganting mengalami kesulitan dalam hal memahami materi pra syarat FPB KPK.

Fakta-fakta tersebut juga diperkuat dengan peneliti melakukan wawancara singkat pada saat pelaksanaan PLP tersebut dengan wali kelas IV bernama Bapak Saharuddin juga menyampaikan bahwa dalam memberikan pembelajaran kepada siswa, khususnya mata pelajaran matematika materi FPB KPK, guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif apalagi dengan kondisi pandemi covid yang membuat pembelajaran sering diliburkan sewaktu-waktu, guru 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 Persentase 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	19,04%	17 orang	80,95%

Berdasarkan tabel diatas 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 *Microsoft Power Point* yang merupakan software untuk membuat sajian visual dan audio visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media seperti video, animasi, gambar dan suara. Maka dari itu materi FPB KPK 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 FPB KPK.

Maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Untuk Penguatan Materi Pra Syarat FPB KPK untuk Kelas IV SD N 45 Ganting”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pada Penggunaan metode atau model pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode konvensional

2. Pendidik di SD N 45 Ganting pada kelas IV dalam proses belajar terutama Matematika guru belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Belum tersedia media Interaktif pada materi FPB KPK untuk kelas IV SD Negeri 45 Ganting.
4. Siswa cepat merasakan bosan saat melaksanakan pembelajaran matematika karena cara yang monoton.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran Interaktif pada materi FPB KPK untuk siswa kelas IV SD Negeri 45 Ganting sampai validitas dan praktikalitas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Interaktif pada materi pra syarat FPB KPK untuk siswa kelas IV SD Negeri 45 Ganting yang valid ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Interaktif pada materi pra syarat FPB KPK untuk siswa kelas IV SD Negeri 45 Ganting yang praktis ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di kemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif pada materi pra syarat FPB KPK untuk siswa kelas IV SD Negeri 45 Ganting memenuhi kriteria valid
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif pada materi pra syarat FPB KPK untuk siswa kelas IV SD Negeri 45 Ganting memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang di dapat dari pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah :

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Matematika sehingga hasil belajarnya meningkat.
2. Bagi guru, sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran Matematika.
3. Bagi sekolah, meningkatkan hasil belajar Matematika serta meningkatkan citra sekolah di mata masyarakat.
4. Bagi peneliti yang lain, sebagai masukan yang berharga untuk melaksanakan tugas di masa yang akan datang.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Interaktif ini adalah :

1. Media pembelajaran matematika interaktif dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memanfaatkan fasilitas yang ada dalam aplikasi *Power Point* terutama *animations* dan *hyperlink*.
3. Animasi digunakan pada media ini untuk menarik perhatian siswa. Pembuatan animasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan fitur *animations* atau mengunduh dari internet kemudian disisipkan pada slide dengan memanfaatkan fitur yang ada pada *Microsoft Power Point*.
4. Desain *background* di kembangkan dengan mengunduh di internet.
5. Warna *background* didominasi warna muda dan warna pendukung lainnya agar memberikan kesan keceriaan serta menarik perhatian siswa.
6. Media pembelajaran interaktif ini besarnya 50 MB terdiri dari bagian menu yang akan digunakan yaitu :
 - a. Menu *Home*, berisi Menu Petunjuk, Menu Kompetensi, Menu Profil, Menu Materi, Dan Menu Latihan Soal/ Evaluasi.
 - b. Menu Petunjuk berisi dari petunjuk penggunaan media

- c. Menu Kompetensi berisikan tentang jabaran KI,KD dan Indikator pembelajaran yang akan dicapai.
- d. Menu Profil, berisikan tentang biodata.
- e. Menu Materi, berisi tentang materi pembelajaran.
- f. Menu Evaluasi, berisikan soal – soal latihan.