

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan kehidupan bangsa Indonesia. Pendidikan yang berkualitas sangat dibutuhkan untuk menciptakan suatu masyarakat yang beradab sesuai dengan filsafah hidup suatu bangsa. Hal tersebut sesuai dengan definisi pendidikan dalam Undang-Undang (UU) No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran penting untuk membentuk sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan dapat mencapai tujuan dari sistem pendidikan nasional.

Pada saat ini, sistem pendidikan di Indonesia sudah menetapkan kurikulum baru yaitu kurikulum sekolah penerak (KSP) sebagai penyempurnaan dari kurikulum 13 (K-13). Kurikulum ini akan berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistik yang mencakup kompetensi (literasi dan numeris) dan karakter. Hal tersebut akan diawali dengan sumber daya manusia (kepala sekolah dan guru) yang unggul dalam segala bidang pendidikan dan mampu untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran yang di harapkan.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan dari pembelajaran sudah tercapai. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran adalah suatu tujuan yang utama dari proses pembelajaran. Banyak strategi atau metode yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Salah satunya yaitu dengan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut guru agar dapat mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Tuntutan perkembangan zaman di era globalisasi dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang harus dikuasai oleh siswa dan sangat berguna dalam kehidupan masyarakat. Menurut Freundenthal, (dalam Susanto, 2013:189), menyatakan bahwa matematika adalah aktivitas manusia yang harus dikaitkan dengan realitas. Matematika mempunyai peranan penting dalam berbagai bidang ilmu yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep yang matang oleh siswa, karena dengan matangnya pemahaman konsep oleh siswa, maka siswa akan mampu untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam kehidupan nyata. Untuk menanamkan pemahaman konsep kepada siswa, maka cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menemukan suatu sumber belajar yang dapat menarik perhatian siswa.

Sumber belajar yang dapat digunakan untuk pemahaman matematika dan dapat untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menghubungkan antara benda konkret ke benda abstrak. Menurut (Rusman, 2017:214), media pembelajaran merupakan komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 30 Agustus 2021, ditemukan beberapa kenyataan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Kenyataan yang ditemukan seperti penggunaan metode dan media pembelajaran masih bersifat umum yaitu dengan menggunakan video pembelajaran, karena pada saat observasi dilakukan kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan sistem pembelajaran daring atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dari hasil pengamatan peneliti terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung, umumnya sudah berjalan dengan sangat baik. Pokok pembahasan yang dibahas adalah mengenal satuan volume. Peneliti mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu, guru hanya mengirimkan video tanpa adanya penjelasan terkait dengan materi yang sedang di ajarkan, sehingga siswa kurang paham dan sering terlambat dalam mengumpulkan tugas di setiap minggunya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 09 Surau Gadang pada tanggal 04 September 2021, guru kelas V.B yaitu ibu Povit Yoga, S.Pd., mengatakan bahwa pada saat pembelajaran tatap muka, khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang jaring-jaring kubus dan balok, guru belum

pernah menggunakan media pembelajaran interaktif, guru hanya menggunakan media berupa kertas HVS yang dilipat berbentuk seperti jaring-jaring kubus dan balok, selain itu guru juga menggunakan sumber belajar berupa buku tematik dan lembar kerja siswa (LKS) sesuai dengan tema yang akan dipelajari. Hasil dari pengamatan terhadap buku dan LKS yang digunakan oleh siswa, yaitu didalam buku sudah terdapat konsep matematika namun hanya dijelaskan secara umum seperti menjelaskan jaring-jaring kubus dan balok, contoh soal, dan dilanjutkan dengan pemberian latihan tanpa adanya penanaman konsep konkret seperti benda-benda yang ditemukan dalam kehidupan nyata yang diberikan terlebih dahulu.

Permasalahan yang telah di paparkan diatas perlu adanya suatu media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk melakukan proses pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik yang disertai dengan penanaman konsep yang konkret, sehingga dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki khususnya pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas V SDN 09 Surau Gadang.

Solusi yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional*. Penggunaan media pembelajan ini dapat diakses melalui *personal computer* PC/laptop dan *handpone* yang sudah memiliki aplikasi *adobe flash player*. Media ini akan dirancang dan dimulai dari permasalahan kehidupan sehari-hari siswa dan dari sana penanaman konsep akan dilakukan, sehingga apabila siswa dihadapkan secara langsung dengan permasalahan, maka

siswa akan dapat menyelesaikan masalah tersebut berdasarkan pada pengalaman yang mereka temui secara nyata.

Sutopo (dalam Anwar, 2020:85), menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan simulasi karena ketersediaan animasi, grafik dan warna seperti dengan pemanfaatan *adobe flash professional*. Mustahmid (dalam Siregar, 2019:79), juga berpendapat bahwa *macromedia/adobe flash professional* adalah salah satu solusi yang tepat digunakan dalam pengajaran matematika, aplikasi *Macromedia/adobe Flash Professional* ini dapat digunakan sebagai media dalam menyajikan symbol-simbol matematika menjadi lebih menarik, yang membuat siswa semakin tertarik belajar matematika. Apriyani (dalam Rezeki, 2018:856),

*Adobe Flash Professional* adalah *Software* yang baik digunakan untuk mendukung pembelajaran multimedia. Karena, media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *adobe flash profesional* dapat menghubungkan grafis, animasi, suara, serta memiliki kemampuan untuk melakukan interaksi dengan penggunaannya.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa pentingnya pemahaman konsep yang konkret pada mata pelajaran matematika, maka diperlukan solusi yang di rasa tepat untuk memperbaiki proses pembelajaran menjadi lebih baik yaitu, dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan akan mampu membangkitkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Profesional*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Professional* pada materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Siswa Kelas V di SDN 09 Surau Gadang”

### **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru masih terfokus kepada buku tematik dan lembar kerja siswa (LKS) sehingga siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang sedang dilakukan.
2. Pembelajaran dilakukan tanpa terlebih dahulu menanamkan konsep yang konkret kepada peserta didik, melainkan guru langsung masuk ke dalam materi pembelajaran, contoh soal dan dilanjutkan dengan pemberian latihan
3. Kurangnya kemampuan guru dalam teknologi dan terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah sehingga guru mengajar tanpa pemanfaatan media pembelajaran interaktif.

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan dan supaya penelitian ini menjadi lebih efektif, maka penelitian ini dibatasi pada kurangnya kemampuan guru dan terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah maka guru mengajar tanpa pemanfaatan media pembelajaran interaktif.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Profesional* pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas V di SDN 09 Surau Gadang?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Profesional* pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas V di SDN 09 Surau Gadang?

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

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah di kemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Profesional* pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas V di SDN 09 Surau Gadang yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Profesional* pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas V di SDN 09 Surau Gadang yang memenuhi kriteria praktis.

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

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka hasil pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional*, peneliti berharap dapat memberikan manfaat teoritis yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- a. Menambah pengetahuan pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini serta agar dapat mengetahui cara mengatasi permasalahan yang ada.
- b. Menambah wawasan pembaca yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini serta agar dapat mengetahui cara mengatasi permasalahan yang ada.

## 2. Manfaat praktis

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional*, peneliti berharap dapat memberikan manfaat praktis yang diharapkan adalah sebagai berikut:

### a. Bagi Mahasiswa

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan pengalaman baru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional* pada materi jaring-jaring kubus dan balok untuk siswa kelas V.

### b. Bagi Guru

Media pembelajaran *adobe flash professional* ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk mengembangkan kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif sehingga akan menarik



minat siswa dalam pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Penelitian dan pengembangan ini dapat di jadikan bacaan atau rujukan bagi guru maupun kepala sekolah tentang pengembangan media berbasis *adobe flash professional*. Sehingga akan dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran lainnya.

### **G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini diharapkan menghasilkan sebuah produk yang menarik, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional* pada materi bangun ruang jaring-jaring kubus dan balok untuk siswa kelas V di sekolah dasar. Dengan spesifikasi produk yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran nteraktif dibuat dengan menggunakan aplikasi *adobe flash profesional*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada pembelajaran yang akan diajarkan.
3. Media pembelajaran *adobe flash profesional* yang telah dikembangkan dengan proses penanaman konsep yang konkret seperti menjelaskan contohnya dalam kehidupan nyata, pengertian, sifat-sifat dan bentuk dari bagian-bagian materi pembelajaran tersebut.

4. Media pembelajaran dengan *adobe flash profesional* memiliki ukuran resolusi 800 x 600 *pixel*.
5. Media pembelajaran *adobe flash profesional*, dilengkapi dengan animasi dan warna-warna yang beragam sehingga akan terlihat lebih menarik.
6. Media pembelajaran *adobe flash profesional*, dilengkapi dengan soal evaluasi yang interaktif. Yang terdiri dari 5 buah soal quiz, dan siswa dapat menjawab pertanyaan didalam media pembelajaran tersebut dan siswa juga dapat melihat berapa skor nilai yang diperoleh begitu juga dengan berapa jumlah salah dan betul siswa.
7. Media pembelajaran *adobe flash profesional*, dapat digunakan pada *personal computer (PC)/laptop* dan *handphone* apa saja yang memiliki aplikasi *adobe flash player* dengan format file *swf*.