

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang bisa dikatakan rumit untuk dipahami oleh peserta didik begitu juga sulit dalam pemilihan media pembelajaran. Pembelajaran matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian-pengertian itu. Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dibelajarkan (Muhsetyo, 2008:26). Untuk mempermudah memahami materi dalam pembelajaran matematika diperlukan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk memberikan sebuah pesan atau informasi dalam kegiatan belajar sehingga dapat membangkitkan perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Kondisi yang membuat pelajar mampu memperoleh ilmu, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini pendidik, buku bacaan, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar mengarah kepada alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk mengetahui, mempraktikkan, dan mendirikan kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2011:23). Media pembelajaran juga salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran terdiri dari bermacam jenis, salah satunya media pembelajaran ICT (*Information and Communication Technology*). Media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) merupakan media pembelajaran yang menggunakan komputer dalam mendukung kinerjanya. Biasanya ICT ini memanfaatkan perangkat komputer dan perangkat lunak dalam aplikasinya seperti perangkat komputer yang terhubung dengan internet, proyektor, CD pembelajaran, LCD, bahkan menggunakan web atau situs tertentu di internet. Media pembelajaran ICT juga menggunakan perangkat lunak yang mendukung kinerja media pembelajaran berbasis ICT seperti *power point, word, macromedia flash* dan lain-lain (Prasetyo, 2018:3).

Macromedia Flash diyakini sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran di masa Pandemi *Covid-19* dengan baik, serta dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik sehingga dapat memahami dan membentuk konsep pembelajaran matematika secara mandiri. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Macromedia Flash* efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada era teknologi saat ini. *Macromedia Flash* merupakan suatu program multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran interaktif di sekolah (Pratiwi, 2019:124).

Guru SD dituntut untuk lebih kreatif, inovatif dan terampil dalam mengajar serta dapat memanfaatkan teknologi untuk pembuatan media, penggunaan metode mengajar serta mengkondisikan kelas, untuk memperoleh kesenangan dan kenyamanan dalam proses pembelajaran. Guru harus

menggunakan media yang lebih menarik dimana bertujuan untuk menyampaikan maksud dari materi pelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat, motivasi, dan minat peserta didik serta antusias saat belajar. Guru juga tidak boleh selalu terfokus pada cara pengajaran yang monoton berupa ceramah, buku paket ataupun buku tema tanpa ada membuat media pembelajaran yang kreatif, karena dengan pengajaran konvensional membuat siswa menjadi bosan, jenuh dan pasif dalam kegiatan pembelajaran, untuk mengatasinya maka guru hendaknya mengembangkan wawasannya dibidang teknologi.

Terlihat bahwa sekolah tersebut sudah memanfaatkan teknologi berupa infocus namun pemanfaatannya masih berupa *powerpoint* biasa sehingga peserta didik belum mampu berinteraksi atau aktif dalam pembelajaran yang di sampaikan. SD Negeri 24 Ujung Gurun merupakan sekolah dasar yang mempunyai sarana dan prasarana teknologi yang memadai untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran menggunakan media elektronik, namun penggunaan sarana tersebut belum dimanfaatkan sepenuhnya untuk proses pembelajaran.

Dilihat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan Asistensi mengajar atau PLP tanggal 04 Agustus sampai 08 November 2021 di SD Negeri 24 Ujung Gurun, penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika sudah jarang dipakai atau digunakan dan penggunaan media pembelajaran teknologi seperti menggunakan proyektor (*infocus*) dengan penggunaan laptop hanya digunakan pada kegiatan-kegiatan tertentu misalnya memutar video ataupun film.

Masalahnya disini penggunaan media pembelajaran yang belum mampu membuat siswa antusias dalam proses pembelajaran seperti *powerpoint* biasa, media gambar yang ada di buku tema dan penggunaan papan tulis sehingga banyak peserta didik yang kurang berinteraksi serta memahami pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran yang masih biasa sehingga belum mampu membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran. Ada persepsi yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika membosankan, karena penyajiannya kurang menarik. Serta belum ada penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* di sekolah.

Penggunaan media gambar yang ada di buku tema belum mampu membuat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran matematika. Maka tidak salah jika dalam pembelajaran matematika menggunakan pemanfaatan teknologi seperti penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* dengan menggunakan proyektor. Serta belum tersedianya media pembelajaran berbasis *macromedia flash* di sekolah tersebut. Ada banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan, dalam penelitian ini peneliti akan mengangkat satu jenis media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis *macromedia flash* karena belum ada guru di SD Negeri 24 Ujung Gurun yang menggunakan media pembelajaran dengan bantuan teknologi menggunakan *macromedia flash*. *Macromedia flash* memiliki banyak kelebihan seperti membuat animasi yang bergerak memberi kesenangan bagi peserta didik berupa file movie yang memiliki unsur audiovisual, membuat aplikasi, membuat presentasi, yang dapat membuat peserta didik antusias atau tertarik mengikuti pembelajaran.

Pada Proses pembelajaran akan ditemukan masalah dalam pembelajaran matematika terdapat berbagai topik dalam pembelajaran matematika mengenai bangun datar. Masalah yang sering ditemukan pada peserta didik yaitu seperti menjawab soal sederhana, memahami gambar atau bentuk sifat-sifat dan rumus dari bangun datar. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash* pada materi bangun datar kelas IV-C SD Negeri 24 Ujung Gurun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari masalah yang tertera di latar belakang, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih biasa sehingga belum mampu membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran.
2. Guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran matematika, sedangkan di sekolah memiliki proyektor seperti *infocus*.
3. Sekolah mempunyai sarana dan prasarana teknologi yang memadai, namun belum dimanfaatkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran.
4. Belum ada penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* di sekolah

C. Pembatasan Masalah

Sehubungan dari ruang lingkup permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash* pada materi bangun datar

kelas IV-C di SD Negeri 24 Ujung Gurun Padang. Adapun isi materi yang akan dibahas yaitu keliling dan luas bangun datar. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media berbasis *macromedia flash* dengan masalah yang sering dihadapi peserta didik terhadap materi bangun datar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Apakah pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash* pada materi bangun datar kelas IV-C SD Negeri 24 Ujung Gurun, memenuhi kriteria valid?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash* pada materi bangun datar kelas IV-C SD Negeri 24 Ujung Gurun, memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan paparan dari rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yaitu:

1. Menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash* pada materi bangun datar kelas IV-C SD Negeri 24 Ujung Gurun, yang memenuhi kriteria valid.

2. Menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash* pada materi bangun datar kelas IV-C SD Negeri 24 Ujung Gurun, yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Melalui penerapan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash* pada materi bangun datar kelas IV-C SD Negeri 24 Ujung Gurun, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi siswa, dapat membantu meningkatkan minat siswa supaya bersemangat, dan antusias serta menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash*.
2. Bagi guru, sebagai alternatif guru dapat memperoleh media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar dan mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik.
3. Bagi sekolah, dapat dipergunakan untuk meningkatkan mutu sekolah dan dapat meningkatkan peringkat sekolah serta menambah referensi mengenai media pembelajaran IT.
4. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman, pengetahuan, dan wawasan baru bagi peneliti tentang media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash*.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash* pada materi bangun datar kelas IV-C SD Negeri 24 Ujung Gurun. Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash* memuat materi tentang bangun datar seperti keliling dan luas bangun datar yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran matematika kelas IV-C SD.
2. Media pembelajaran dapat digunakan secara klasikal oleh pendidik dengan memanfaatkan laptop dan LCD proyektor.
3. Media ini dibuat dalam bentuk *soft* pada medianya terdapat gambar-gambar yang mendukung materi terdiri dari banyak layar yang termuat bagian-bagian media mulai dari layar *cover* sampai layar biodata. Masing-masing layar tersebut sudah dirancang sedemikian rupa, baik penataan gambar, tulisan, kata-kata, dan materi serta animasi pendukung yang dapat ditampilkan dengan menggunakan laptop dan LCD proyektor.