

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang menarik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan bertujuan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan harus melalui tahap yang sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik, agar peserta didik mampu membentuk dirinya menjadi pribadi yang lebih baik.

Tujuan pendidikan nasional Indonesia tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran Matematika.

Pembelajaran matematika membekali kemampuan logika dan penalaran mengenal hitungan dasar, bentuk, susunan besaran serta memiliki konsep-konsep dasar. Bishop dalam Runtukahu (2016: 29) menjelaskan pembelajaran dalam setiap kebudayaan bangsa terdapat enam kegiatan matematika secara umum, yaitu menghitung, menempatkan, mengukur, mendesain, bermain dan menjelaskan. Materi dalam pembelajaran matematika tidak mudah dipelajari, karena materi pada pembelajaran matematika bersifat abstrak. Untuk mempermudah memahami materi dalam pembelajaran matematika diperlukan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah penunjang komponen kegiatan belajar mengajar. Media dianggap sangat perlu digunakan saat proses pembelajaran yaitu sebagai alat bantu guru dalam menerangkan materi pelajaran. Arsyad (2017: 3) menjelaskan bahwa media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Peranan media pembelajaran akan sangat membantu poses penanaman konsep dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran membantu proses penyampaian materi pelajaran dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran terdiri dari berbagai jenis. Salah satunya media pembelajaran yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*).

Media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) merupakan media pembelajaran yang menggunakan komputer dalam mendukung kinerjanya. Media pembelajaran berbasis ICT (*Information*

and Communication Technology) menurut Zaniyati (2017: 117) adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran yang menggunakan ICT (*Information and Communication Technology*) biasanya memanfaatkan perangkat komputer dan perangkat lunak dalam aplikasinya seperti perangkat komputer yang tersambung dengan internet, LCD, proyektor, CD pembelajaran, televisi, bahkan menggunakan web atau situs-situs tertentu di internet.

Media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*), selain menggunakan perangkat komputer juga menggunakan perangkat lunak yang mendukung kinerja dari media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*). Perangkat lunak yang mendukung kinerja media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) seperti *power point*, *word*, *macromedia flash*, dan lain-lain. Media pembelajaran berbasis ICT yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran yang menggunakan *power point*. Selain menggunakan *power point* media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) juga menggunakan perangkat lunak *macromedia flash*.

Macromedia flash merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung kinerja media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*). Yanto (2012:1) menjelaskan bahwa *macromedia flash* adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk menambah aspek dinamis sebuah web atau membuat film anime interaktif. Media pembelajaran

yang menggunakan *macromedia flash* dapat dengan mudah menyampaikan materi kepada peserta didik.

SD Negeri 2 Mersi dan SD Negeri 3 Mersi merupakan sekolah yang mempunyai sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran menggunakan elektronik. Hasil observasi awal di SD Negeri 2 Mersi dan SD Negeri 3 Mersi penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika sudah jarang dipakai dan penggunaan media pembelajaran teknologi yang menggunakan laptop hanya digunakan pada kegiatan-kegiatan tertentu seperti memutar video dan film. Serta belum tersedianya media pembelajaran yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dan belum tersedianya media pembelajaran yang berbasis *macromedia flash*. Masalah tidak sebanding dengan tersedianya sarana prasarana yang mendukung pembelajaran teknologi, seperti laptop dan LCD.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 2 Mersi dan SD Negeri 3 Mersi menyatakan bahwa kendala yang dihadapi untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika yang disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: (1) kurangnya pemahaman guru mengenai metode, model dan pendekatan pembelajaran, sehingga guru hanya menggunakan metode konvensional (ceramah), (2) penggunaan bahan ajar yang kurang menarik, (3) minimnya penggunaan media saat proses pembelajaran yang disebabkan belum banyak tersedianya media pembelajaran yang sesuai materi yang berupa media pembelajaran konkret atau media pembelajaran ICT (*Information and Communication Technology*). Guru kelas V SD Negeri 2 Mersi dan SD Negeri

3 Mersi juga memberikan penjelasan bahwa pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar pada tahun 2016/2017, hanya menggunakan media gambar yang ada di buku cetak dan macam-macam bangun datar. Guru juga menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang hanya buku cetak saja, kurang dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media gambar yang berada di buku cetak belum mampu membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran matematika.

Kepala Sekolah SD Negeri 2 Mersi dan SD Negeri 3 Mersi juga menyatakan hal yang sama, penggunaan media dalam pembelajaran matematika sudah jarang dipakai. Alasan dari jaranginya penggunaan media pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah banyak media pembelajaran matematika yang sudah rusak, karena kurang terawatnya media pembelajaran tersebut. Beliau juga menyatakan bahwa sekolah telah memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk proses pembelajaran. Sarana dan prasarana tersebut berupa laptop dan LCD, tetapi guru belum dapat memanfaatkan dengan maksimal dan belum tersedianya media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8*. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru dan kepala sekolah tersebut. Membuat peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang dapat memanfaatkan laptop dan LCD.

Penelitian yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* adalah penelitian oleh Bukova-Güzel & Cantürk-Günhan. Bukova-Güzel & Cantürk-Günhan menjelaskan bahwa penggunaan *flash* dalam pelajaran matematika dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam

pelajaran matematika. Selain itu penelitian oleh Waskito, dalam penelitiannya mampu menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran interaktif dan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang dulunya bersifat konvensional menjadi interaktif.

Latar belakang tersebut melandasi ketertarikan peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) *macromedia flash 8*. Pengembangan media pembelajaran ini menjelaskan sifat-sifat bangun datar pada mata pelajaran matematika. Penelitian pengembangan ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* pada Mata Pelajaran Matematika Materi Sifat-Sifat Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar”. Diharapkan penggunaan media pembelajaran materi sifat-sifat bangun datar berbasis *macromedia flash 8* dapat membuat peserta didik menjadi lebih antusias dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran yang digunakan juga diharapkan dapat memotivasi peserta didik dan mendapat respon yang baik dari guru atau peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar di kelas V Sekolah Dasar?

2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar di kelas V Sekolah Dasar?
3. Apakah pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar di kelas V Sekolah Dasar valid?
4. Bagaimana respon guru dan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* datar pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar di kelas V Sekolah Dasar?
5. Apakah terdapat pengaruh pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran matematika terhadap prestasi belajar peserta didik materi sifat-sifat bangun datar di kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Mengetahui kondisi awal media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar di kelas V Sekolah Dasar.
2. Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar di kelas V Sekolah Dasar.

3. Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar di kelas V Sekolah Dasar yang valid.
4. Mengetahui respon guru dan respon peserta didik pengembangan media berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar di kelas V Sekolah Dasar.
5. Mengetahui pengaruh pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran matematika terhadap prestasi peserta didik materi sifat-sifat bangun datar di kelas V Sekolah Dasar.

D. Manfaat

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi peserta didik

Media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar dapat bermanfaat bagi peserta didik. Manfaat media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* bagi peserta didik dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, memotivasi peserta didik, menumbuhkan minat belajar peserta didik, dan meningkatkan pemahaman materi kepada peserta didik.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar dapat bermanfaat bagi guru. Guru dapat memperoleh media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran Matematika materi sifat-sifat bangun datar yang baru dan mempermudah penyampaian materi sifat-sifat bangun datar kepada peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar dapat bermanfaat bagi sekolah. Sekolah dapat memperoleh media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran Matematika materi sifat-sifat bangun datar yang baru dan tambahan referensi mengenai media pembelajaran.

