

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan sebagai bekal hidup setiap orang untuk mempersiapkan diri agar dapat hidup bermasyarakat dengan pengetahuan dan keterampilan. Pemerintah senantiasa mengusahakan untuk meningkatkan mutu pendidikan baik dari tingkat yang paling rendah maupun sampai ke tingkat perguruan tinggi. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan diawali dari tingkat rendah atau sekolah dasar. PP No 28 Tahun 1990 pasal 3, pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah. Johnson dalam Bafadal (2012: 9) mengatakan bahwa pendidikan di SD merupakan dasar dari semua pendidikan, keberhasilan seorang anak didik mengikuti pendidikan di sekolah menengah dan perguruan tinggi sangat ditentukan oleh keberhasilannya dalam mengikuti pendidikan di SD.

Mata pelajaran yang dianggap sulit di sekolah salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang diikutsertakan dalam Ujian Nasional. Perlu adanya pemahaman yang baik yang harus dimiliki siswa pada mata pelajaran matematika agar dalam ujian siswa mendapat nilai yang baik. *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* tahun

2007 dan *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2009, menunjukkan rendahnya minat belajar matematika bangsa Indonesia pada lima tahun terakhir. Koran pendidikan Jawa Timur juga menunjukkan bahwa nilai siswa pada bidang studi matematika selalu menjadi sorotan dan momok kegagalan siswa pada Ujian Nasional (Mab, 2015).

Hasil penelitian PPPG matematika di beberapa sekolah di Indonesia Tahun 2008 mengungkapkan bahwa rendahnya prestasi siswa Sekolah Dasar dalam mata pelajaran matematika bersamaan dengan variasi metode yang digunakan guru, yaitu 70% responden mengungkapkan menggunakan metode ceramah (Danoebroto, 2008). Begitu juga di SD Negeri Negarayu 02, hampir semua proses pembelajaran matematika di kelas IV menggunakan metode ceramah dengan media pembelajaran yang minim. Karena kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang memadai, kebanyakan siswa merasa enggan untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga banyak siswa yang mengantuk, bersandar di bangku, bahkan ada yang mengeluh kesulitan dan ingin segera pulang.

Berdasarkan hasil observasi saya di kelas IV SD Negeri Negarayu 02, dari semua materi matematika yang di ajarkan kebanyakan siswa mengalami kesulitan pada materi pecahan. Kebanyakan dari mereka sulit untuk menghitung pecahan baik itu dalam penjumlahan, pengurangan, perkalian dan campuran. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang rata-rata di bawah KKM dengan nilai rata-rata 58 dari keseluruhan siswa dengan nilai KKM sebesar 65. Dari 15 siswa hanya 3 anak yang lulus KKM. Hal ini menunjukkan bahwa rata-

rata siswa masih belum memahami materi pecahan. Maka dari itu media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif sangat di perlukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pecahan. Terlebih adanya dukungan sarana dan prasarana di SD Negeri Negarayu 02 yang berupa teknologi digital seperti proyektor dan laptop yang dapat menunjang adanya media pembelajaran berbasis multimedia seperti media pembelajaran interaktif.

Syaiful Bahri Djamarah mengungkapkan beberapa manfaat penggunaan media bagi kegiatan belajar mengajar, yaitu: 1) Kerumitan bahan yang disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media, 2) media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, 3) Keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media, dan 4) anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media (Mab, 2015).

Beberapa manfaat tersebut telah menjadikan media pembelajaran sebagai salah satu alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan lebih sederhana dan nyata sehingga lebih mudah dipahami oleh siswanya. Salah satu media yang relevan digunakan guru untuk proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif, yaitu media pembelajaran yang terkendali dan dirancang menggunakan software dan hardware computer (Deni, 2011: 41).

Salah satu faktor pendukung utama dalam penerapan media pembelajaran adalah sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Guru dapat

mengaplikasikan suatu media pembelajaran dengan baik dan menyenangkan apabila tempat dan suasananya mendukung, serta fasilitas yang ada disekolah dapat menjadi penunjang utamanya. Sarana dan prasarana yang ada di SD Negeri Negarayu 02 sudah cukup lengkap dan mendukung seperti adanya ruang kelas yang memadai, kursi-kursi yang sesuai dengan jumlah siswanya, ventilasi udara, penempatan jendela yang tepat sehingga cahaya dapat masuk ke segala sisi, adanya proyektor, laptop, alat-alat mengajar, dan alat-alat marching band. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran juga seharusnya menggunakan teknologi informasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran agar anak-anak lebih senang dan bersemangat dalam belajar. Untuk melaksanakan hal ini tentunya penguasaan teknologi harus menjadi salah satu standar kompetensi guru profesional dalam melaksanakan tugas dan tanggungjawabnya.

Kesadaran terhadap pentingnya penggunaan computer sebagai media pembelajaran juga dapat dipelajari dari Negara maju, seperti: 1) di Australia, computer telah digunakan sebagai media pembelajaran di kelas untuk mata pelajaran computer, menggambar melalui computer, menulis/mengarang, mencari informasi melalui computer (internet) dan lain sebagainya, 2) di Jepang, media pembelajaran berbasis computer digunakan pada pembelajaran Matematika dan IPA, 3) di Amerika Serikat, rata-rata di setiap Sekolah Dasar pada tahun 1998 sudah tersedia 69 komputer yang digunakan sebagai media pembelajaran dan tiap tahunnya meningkat 15% (Robert E. Slavin, 2011: 70). Sedangkan di Indonesia penggunaan computer masih cenderung monoton

digunakan untuk kegiatan administrasi saja. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran interaktif sebagai pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang.

Media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan melalui sebuah aplikasi yang mudah untuk dipelajari yaitu *macromedia flash 8*. Selain mudah dipelajari, *macromedia flash 8* juga memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan program animasi lainnya, yaitu:

1. Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat dengan mudah mempelajari dan memahami *macromedia flash 8* tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi tentang bidang tersebut;
2. Pengguna *macromedia flash 8* dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan luwes (bebas) sesuai dengan alur adegan yang diinginkan;
3. *Macromedia flash 8* ini dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan, *flash* menggunakan animasi dengan *basic vektor* dan juga ukuran file *flash* yang kecil ini berguna ketika digunakan pada halaman web yang akan berdampak tidak dibutuhkannya waktu loading yang lama untuk membuka halaman web tersebut;
4. *macromedia flash* menghasilkan file bertipe (ekstensi) **.FLA** yang bersifat fleksibel karena dapat dikonversikan menjadi **.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov**. hal ini memungkinkan penggunaan program *macromedia flash 8* ini untuk berbagai keperluan yang kita inginkan (Anggra, 2008: 11-12).

Dengan keunggulan-keunggulan *macromedia flash 8* tersebut maka media pembelajaran interaktif akan lebih mudah dikembangkan menggunakan aplikasi tersebut. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu peserta didik yang memiliki kecepatan belajar lebih lambat (*slow learner*) agar dapat belajar secara efektif, karena media dapat di bagi melalui *smartphone* sehingga dapat menayangkan kembali informasi yang diperlukan, sedangkan bagi peserta didik yang lebih cepat (*fast learner*) dapat memacu aktifitas belajar.

Keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran, disamping itu belajar dapat dilakukan di sekolah maupun di rumah. Untuk itu, peneliti tertarik mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Macromedia Flash 8* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri Negerayu 02 Kecamatan Tonjong Kabupaten Brebes”.

B. Identifikasi Masalah

1. Belum tersedianya *software* untuk pembelajaran Matematika khususnya kelas IV SD Negeri Negerayu 02 dalam bentuk multimedia interaktif.
2. Pembelajaran Matematika dianggap sulit dan kurang menarik oleh peserta didik.
3. Guru belum begitu optimal menggunakan media dalam pembelajaran Matematika.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang akan dikaji pada penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berupa video animasi.
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya mencakup materi pecahan kelas IV SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* untuk siswa kelas IV SD pada pembelajaran matematika materi pecahan yang memenuhi kriteria kualitas yang baik?
2. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* untuk siswa kelas IV SD pada pembelajaran matematika materi pecahan yang dihasilkan?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang di kemukakan diatas, maka tujuan dari pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* untuk siswa kelas IV SD pada pembelajaran matematika materi pecahan yang memenuhi kriteria kualitas yang baik.
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* untuk siswa kelas IV SD pada pembelajaran matematika materi pecahan.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif yang di kembangkan pada penelitian ini berupa *software* aplikasi pembelajaran interaktif yang berisi film animasi singkat mengenai materi pecahan.
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
3. *Software* aplikasi pembelajaran ini dapat digunakan secara klasikal pada pembelajaran di kelas dan guru matematika sebagai fasilitator dan dapat digunakan secara mandiri atau individu oleh siswa di luar kelas.
4. Jenis media pembelajaran yang dibuat hanya dibatasi pada media berupa *software*.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoretis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam Pembelajaran matematika materi pecahan di Sekolah Dasar kelas IV agar dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat lebih tertarik, berminat dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar dan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta meningkatkan hasil belajar kognitif materi pecahan.

b) Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan mengenai media pembelajaran menggunakan *macromedia flash 8*.

c) Bagi Kepala Sekolah

Dapat menambah media pembelajaran baru yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

d) Bagi Peneliti

Sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir skripsi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan untuk mengembangkan serta menguji media pembelajaran interaktif yang telah di ciptakan oleh penulis ke dalam materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

e) Bagi Universitas Peradaban/Perguruan Tinggi

Dalam rangka pengembangan media pembelajaran interaktif untuk peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan tentang prestasi belajar yang ada hubungannya dengan cara belajar yang dimiliki siswa.



H. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi pecahan.
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik kelas IV SD.
3. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kebenaran, kesesuaian dengan materi, serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai perangkat pembelajaran yang berkualitas baik.

