

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan manusia untuk mendapatkan ilmu pengetahuan sehingga dapat menambah wawasan seseorang dalam meningkatkan kemampuan memahami dan menyerap pelajaran hal tersebut biasanya dimulai dari tingkat rendah sampai tingkat tinggi.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Pendidikan adalah “usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Perlu diketahui bahwa dalam bidang pendidikan hal yang perlu mendapatkan perhatian khusus adalah proses pembelajaran karena hal tersebut dapat membantu peserta didik mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya semaksimal mungkin.

Pembelajaran adalah proses belajar dan mengajar yang dilakukan guru untuk menambah pengetahuan peserta didik. Pembelajaran Menurut Pane (2017:337) diartikan sebagai “suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar”. Sedangkan menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah “proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu

lingkungan belajar”. Pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran guru mengajar dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran supaya dapat mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Media pembelajaran adalah sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang berupa alat atau media yang digunakan saat proses belajar mengajar terjadi. Dalam media pembelajaran terdiri beberapa gabungan berupa audio, video, gambar-gambar, dan slide slide yang menunjukkan materi. Media Pembelajaran Menurut Azhar (2015:3) diartikan sebagai “alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan supaya memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika yang terbilang sulit.

Matematika adalah materi yang dapat berupa angka-angka maupun simbol yang sulit dipahami sehingga memerlukan konsentrasi yang tinggi. Menurut Menurut *National Research Council* (NRC, 1989:1) dari Amerika Serikat dalam Hasratuddin (2014:31) menyatakan bahwa “*Mathematics is the key to opportunity*”. Matematika adalah kunci ke arah peluang-peluang keberhasilan. Dari pengertian tersebut Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran. Karena hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti dapatkan di SD Negeri 23 OKU bahwa sudah ada beberapa media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru. Tetapi, media tersebut masih banyak bersifat konvensional. Media Cetak yang

biasa digunakan guru kelas V di SD Negeri 23 OKU yaitu papan tulis, Buku Cetak, LKS, dan alat peraga dalam belajar salah satunya seperti benda segitiga. Kemudian selain itu siswa yang ada di SD Negeri 23 OKU memiliki motivasi dalam belajar sehingga hal tersebut dapat meningkatkan proses belajar siswa. Selanjutnya metode yang biasa digunakan oleh guru banyak hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang bersifat konvensional sehingga terkesan proses belajar itu tidak bervariasi. Adapun sumber yang biasa digunakan oleh guru kelas V di SD Negeri 23 OKU yaitu hanya menggunakan LKS dan Buku Paket Matematika.

Oleh karena itu peneliti memilih mata pelajaran matematika berdasarkan hasil observasi yang didapat. Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan multimedia pembelajaran sesuai yang dibutuhkan untuk mempermudah belajar mengajar siswa dan guru sehingga belajar tersebut bervariasi.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri 23 OKU”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana mengembangkan multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 23 OKU”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah Mengembangkan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 23 OKU

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran Matematika, dan juga dapat memberikan wawasan maupun referensi bagi guru dengan menggunakan media, khususnya Media Pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* Pada Mata Pelajaran Matematika kelas V.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash*, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan kreatifitas diri dalam menggunakan Media pembelajaran yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan

- c. Bagi siswa, siswa dapat belajar dengan media pembelajaran yang baru sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi. Dengan demikian diharapkan hasil belajar mata pelajaran matematika siswa akan meningkat.
- d. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan serta memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan Strata-1 (S-1) Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja.

E. Spesifik Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini antara lain adalah:

1. Program aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*.
2. Mata pelajaran yang dijadikan uji coba adalah Matematika dengan materi bangun ruang.
3. Bentuk produk terdiri dari gabungan teks, gambar, audio, video, animasi, tombol navigasi yang saling terhubung antara satu dengan yang lainnya sehingga memudahkan pengguna.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti mengemukakan asumsi bahwa dengan dikembangkannya multimedia pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* proses belajar akan lebih menarik

minat siswa dalam pembelajaran matematika sehingga lebih memahami materi yang disampaikan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Produk ini memiliki keterbatasan dalam pengembangannya antara lain:

- a. Pengembangan multimedia ini berfokus pada mata pelajaran matematika
- b. Pengembangan produk hanya pada materi bangun ruang semester 2 dengan kompetensi Dasar:
 - 3.5. Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.
 - 4.5. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) melibatkan pangkat tiga dan akar pangkat tiga.
 - 3.6. Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus, Balok).
 - 4.6. Membuat jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).
- c. Multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan secara offline