

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap manusia dalam menjalani kehidupannya. Melalui pendidikan, diharapkan masyarakat dapat mengembangkan potensi dirinya dan menjadi individu 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 sesuai dengan tujuan nasional pendidikan yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Pendidikan di dalamnya terdapat proses yang melibatkan unsur-unsur yang diharapkan meningkatkan pendidikan yang berkualitas. Unsur-unsur tersebut ialah tujuan pembelajaran, guru, siswa, kurikulum, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.<sup>1</sup> Hubungan antara unsur-unsur tersebut salah satunya akan membentuk suatu kegiatan yang bernama proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan keseluruhan kegiatan yang dirancang untuk membelajarkan siswa. Pada satuan pendidikan seperti sekolah dasar, proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi

---

<sup>1</sup> Ernawati S, *Komponen-Komponen Dasar Pelaksanaan Pendidikan*, (Surabaya: UIN Surabaya, 2016), p. 82

siswa untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.<sup>2</sup> Dengan kata lain, proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah perlu dirancang dengan baik agar dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki siswa. Guru yang berkompeten adalah yang dapat merancang kegiatan pembelajaran dengan baik, mulai dari merencanakan pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran, serta mengadakan evaluasi pembelajaran.<sup>3</sup> Guru harus berani dan selalu mencoba untuk mendesain, membuat dan berlatih menggunakan media pembelajaran. Jika tidak terdapat media yang digunakan dalam pembelajaran, maka pembelajaran menjadi kurang menarik. Pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Saat ini, perkembangan teknologi semakin pesat dan bergerak ke segala bidang, termasuk pendidikan. Guru dituntut untuk dapat menguasai teknologi dan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Salah satu cara memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran ialah membuat media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, yaitu media pembelajaran elektronik atau *digital*. Media elektronik berbentuk visual, audio,

---

<sup>2</sup> Dedi Mulyasana, *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), p. 155

<sup>3</sup> RA Lestari, *Guru Profesional*, 2016, diunduh dari <http://eprints.walisongo.ac.id/6934/3/3%20BAB%202.pdf> pada tanggal 24 Oktober 2018

maupun audiovisual menjadi pilihan yang menarik bagi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran elektronik yang selanjutnya disebut media pembelajaran berbasis multimedia memberi nilai tersendiri dalam menarik minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran karena dalam penyampaian mampu mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video, dan animasi) sehingga pembelajaran interaktif dapat berlangsung.<sup>4</sup>

Terdapat banyak jenis media pembelajaran berbasis multimedia yang disarankan untuk digunakan dalam mempermudah proses pembelajaran. Beberapa media tersebut ialah *power point*, *macromedia flash*, *adobe flash*, dan *lectora inspire*. *Lectora inspire* adalah alat pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*. *Lectora inspire* menyediakan konten interaktif yang dapat dijadikan media pembelajaran sehingga mempermudah proses pembelajaran karena di dalamnya dilengkapi dengan kemampuan menggabungkan audio, video, animasi, serta *games*. Di dalam *lectora inspire* juga terdapat *fitur Title Wizard* yang cukup banyak pilihannya sehingga pengguna yang tergolong pemula dapat menggunakan *template* yang tersedia dengan mudah.

---

<sup>4</sup> Asni Widiastuti & Muhammad Nur Wangid, Pengembangan Multimedia Lectora pada Pembelajaran Tematik-Integratif berbasis *Character Building* bagi Siswa Kelas IV SD, *Jurnal Pendidikan Karakter*, V (2): 233, Oktober 2015.

Adanya kemudahan dalam menggunakan *lectora inspire*, maka akan membantu guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, khususnya pada mata pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa sejak tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal tersebut terjadi karena matematika dianggap berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika tidak hanya sekedar dipelajari, akan tetapi juga digunakan dalam menyelesaikan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari. Matematika sendiri pada dasarnya memiliki objek dasar yang abstrak, sedangkan siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga objek yang abstrak dalam matematika tersebut harus dikonkretkan atau divisualisasikan selama proses pembelajaran.<sup>5</sup> Untuk memvisualisasikan konsep abstrak tersebut, maka seorang guru memerlukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan perkembangan zaman tanpa mengesampingkan karakteristik siswa seperti *lectora inspire*.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di kelas IV SDN Karawaci Baru 3 Kota Tangerang, ditemukan bahwa materi yang sulit dipahami oleh siswa adalah materi pecahan. Hal ini juga diperkuat dengan daftar nilai rata-rata pada ulangan harian materi pecahan adalah 65. Nilai tersebut termasuk di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah tersebut yaitu 70. Oleh

---

<sup>5</sup> Almira Amir, Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif, *Forum Pedagogik*, VI (01): 73, Januari 2014.

karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah multimedia interaktif dengan berbantuan *lectora inspire* pada materi pecahan.

Media *lectora inspire* pada materi pecahan masih jarang digunakan di sekolah dasar. Widiastuti dan Wangid telah melakukan penelitian pada tahun 2015 yang menghasilkan bahwa media *lectora inspire* ini sangat baik untuk dijadikan media pembelajaran sekaligus media pembentukan karakter siswa karena membuat siswa menjadi lebih aktif, disiplin, jujur, kreatif serta bertanggung jawab.<sup>6</sup> Pengembangan yang dilakukan Widiastuti & Wangid menggunakan media *lectora inspire* pada tingkat sekolah dasar, dengan bertujuan untuk pembentukan karakter pada siswa. Sedangkan media *lectora inspire* pada materi pecahan ini dibuat dengan tujuan untuk menarik minat siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi pecahan di kelas IV SD.

Keunggulan media *lectora inspire* pada materi pecahan ini adalah dapat memvisualisasikan konsep abstrak pecahan ke dalam bentuk gambar dan video yang dapat dimengerti siswa dengan mudah karena gambar dan videonya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Di bagian akhir materi pecahan terdapat tes atau kuis yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara keseluruhan. Setelah siswa menjawab pertanyaan, siswa akan mendapatkan *feedback* berupa keterangan benar dan salah berikut dengan penjelasannya sehingga siswa akan lebih mudah

---

<sup>6</sup> Widiastuti & Wangid, *op.cit.*, pp. 229-247

mengingat dan memahami kembali materi yang sudah dipelajari. Media *lectora inspire* ini berbentuk *file executable (.exe)* yang membuat siswa maupun guru dapat membawanya kemanapun sehingga proses pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan di dalam kelas melainkan juga dapat dilakukan di luar kelas dengan memakai laptop dan apabila terdapat siswa yang memiliki komputer/laptop di rumahnya multimedia ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri di rumah. Kekurangan dari media *lectora inspire* pada materi pecahan ini adalah bentuknya yang berupa *file executable (.exe)* membuat media *lectora inspire* harus menggunakan laptop beserta proyektor dalam proses pembelajaran sehingga guru ataupun sekolah yang belum memiliki laptop ataupun proyektor tidak dapat menggunakan media ini. Dengan adanya media *lectora inspire* pada materi pecahan ini diharapkan dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran serta mempermudah siswa dalam memahami materi pecahan.

## **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penelitian ini memfokuskan masalah pada:

1. Konsep matematika yang abstrak membuat guru memerlukan media sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran ke siswa.
2. Nilai rata-rata siswa pada materi pecahan masih rendah.

3. Mempermudah siswa dalam memahami materi melalui media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar memudahkan dalam penelitian dan tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda, maka pada penelitian ini perlu diperhatikan beberapa pembatasan masalah antara lain:

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dengan berbantuan *lectora inspire*.
2. Objek yang diambil adalah siswa kelas IV SD.
3. Mata pelajaran yang diambil untuk multimedia interaktif dengan berbantuan *lectora inspire* adalah mata pelajaran matematika dengan materi pecahan (KD 3.1, 4.1, 3.2 dan 4.2).
4. Pengembangan multimedia interaktif dengan berbantuan *lectora inspire* ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran serta membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, fokus masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dituliskan rumusan masalah yang

diajukan dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu “Bagaimana mengembangkan media interaktif berbantuan *lectora inspire* pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SD?” dan “Apakah multimedia interaktif dengan berbantuan *lectora inspire* layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika?”

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

#### **1. Secara Teoretis**

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan motivasi bagi tenaga pendidik lain agar terus mengembangkan dirinya melalui karya inovasi lainnya. Hal ini seiring dengan adanya kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh seorang guru. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar yaitu membuat inovasi pembelajaran dengan mengembangkan media *lectora inspire* pada materi pecahan.

#### **2. Secara Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam mengembangkan sebuah media *lectora inspire* untuk pembelajaran matematika sekolah dasar.
- b. Bagi siswa, untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami pembelajaran matematika.
- c. Bagi guru, untuk memotivasi guru agar dapat berinovasi lebih kreatif dalam mengembangkan media dan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa serta mengikuti perkembangan teknologi.
- d. Bagi sekolah, untuk memperkaya sumber dan bahan ajar di sekolah sehingga siswa dapat belajar dari berbagai sumber.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan untuk menambah wawasan dalam mengembangkan bahan ajar matematika di SD sehingga diharapkan mampu melahirkan inovasi baru yang lebih kreatif dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di SD.