

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting dalam pembangunan suatu negara karena pendidikan memiliki peranan penting dalam memperbaiki kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan yang memiliki kualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas akan mampu menghadapi tantangan kehidupan dan berkemampuan untuk menyesuaikan diri pada perubahan zaman.

Banyak orang yang belum mengetahui arti pendidikan yang sebenarnya. Pendidikan atau *paedagogie*, secara etimologis berasal dari bahasa Yunani, yakni “pais” yang berarti anak dan “agogos” yang berarti membimbing. Jadi, *paedagogie* yaitu bimbingan yang diberikan kepada anak. Menurut UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 menyebutkan 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 bertanggungjawab.¹

¹ Anwar Arifin, *Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang Sisdiknas*, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2003), 37.

Definisi lain menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.²

Penyelenggaraan sistem pendidikan persekolahan berlangsung dalam sistem kegiatan belajar secara terjadwal, yang dikenal dalam proses belajar mengajar (PBM).³ Pada dasarnya belajar merupakan tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.⁴ Belajar merupakan bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari dua aspek, yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh peserta didik dan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran.⁵ Dalam proses pembelajaran, seseorang tidak hanya mempelajari ilmu pengetahuan namun juga mempelajari berbagai hal yang dapat menjadikan seseorang tersebut menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya. Ilmu pengetahuan mencakup berbagai macam bidang kajian, salah satunya adalah ilmu matematika.

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi sebagian besar peserta didik. Hal ini dikarenakan matematika menuntut

² Redja Mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2008) 11.

³ Suparlan Suhartono, *Wawasan Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), 48.

⁴ Djoko Adi Susilo, *Buku Ajar Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Matematika* (Universitas Kanjuruhan Malang: 2011), 1.

⁵ *Ibid.*

berfikir keras dan cenderung bersifat abstrak sehingga peserta didik merasa sulit untuk memahaminya. Konsep dasar matematika merupakan hal yang prinsip dan penting untuk menunjang pengembangan hasil belajar selanjutnya. Untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam belajar matematika, maka diperlukan adanya media belajar yang dapat membantu siswa sedemikian hingga media tersebut dapat menarik perhatian peserta didik untuk fokus sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi.

Allah berfirman dalam QS. An-Nahl ayat 125, yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

Artinya:

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”.

Potongan ayat diatas menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan di sini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.⁶

Seiring dengan berkembangnya teknologi, banyak peserta didik memanfaatkan media komputer sebagai media yang mereka sukai, baik itu

⁶ M. Ramli, Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits, dalam *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Volume 13, No.23 April 2015, 135.

berupa *game* yang sedang marak ataupun pembelajaran interaktif.⁷ Kemajuan ilmu teknologi dan pengetahuan sangat berpengaruh terhadap pemanfaatan alat belajar-mengajar. Pemanfaatan teknologi ini digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik serta pemahaman konsep terhadap materi yang diajarkan sehingga hal tersebut akan berdampak pada hasil belajarnya. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan untuk mengikuti kemajuan IPTEK di era modern ini. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sedangkan menurut Susilana dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, media diklasifikasikan menurut tingkatannya dari yang paling kongkret ke yang paling abstrak. Lesle J. Briggs dalam Rusman, menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai *the physical means of conveying instructional content, book, films, videotapes, etc.* Lebih jauh Briggs menyatakan media adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.⁸ Penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan sangat membantu pemahaman konsep terhadap

⁷ Henny Khoirun Nisaa', dkk, "Prototype Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Materi Pecahan Untuk Siswa SD Kelas IV, dalam *Artikel Jurusan Matematika - Universitas Negeri Malang*, 2.

⁸ Siti Muryaroh dan Mega Fajartia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dengan menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Biologi", dalam *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology, IJCET* 6 (2) (2017), 81.

pokok bahasan yang disampaikan guru. Pemahaman konsep yang baik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan tingkat keberhasilan bagi peserta didik. Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang peserta didik supaya dapat merespons positif materi pembelajaran yang disampaikan. Dengan menggunakan multimedia interaktif peserta didik dapat termotivasi dan bersemangat dalam proses pembelajaran.⁹

Media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan software *lectora inspire*. *Lectora* merupakan alat pengembangan pembelajaran elektronik (*elearning*), yang dikembangkan oleh Trivians. *Lectora* dapat digunakan untuk membuat kursus pelatihan online, penilaian, dan presentasi sebuah materi. *Lectora* merupakan aplikasi pengembang yang simpel, sehingga memungkinkan non-programmer dapat mengembangkan konten *e-learning* atau multimedia interaktif.¹⁰

Berdasarkan kajian peneliti terhadap penelitian terdahulu bahwasanya penggunaan suatu multimedia interaktif sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seperti halnya, penelitian yang dilakukan oleh Roza Linda, dkk, dengan judul “*Development of Lectora Inspire as Interactive Multimedia Chemistry Learning in Senior High School*” menjelaskan bahwa

⁹ Muhammad Istiqlal, Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika, dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 1, 45.

¹⁰ Irwan RS Tambunan dan Sukarman Purba, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Kelas X di SMK Swasta Imelda Medan, dalam *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol.9 No.1 Juni 2017, 26.

perolehan skor rata-rata penilaian validator 96,05% untuk multimedia interaktif *Lectora Inspire* pada pokok bahasan Hidrolisis Garam dan 95,63% untuk multimedia interaktif *Lectora Inspire* pada pokok bahasan Laju Reaksi. Sedangkan, untuk analisis data berdasarkan angket respon guru dan siswa masing-masing diperoleh skor rata-rata 96,67% dan 97,3% untuk *Lectora Inspire* pada pokok bahasan Laju Reaksi. Skor rata-rata 98,3% dan 96,5% untuk *Lectora Inspire* pada pokok bahasan Hidrolisis Garam sehingga media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada pokok bahasan Laju Reaksi dan Hidrolisis Garam valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.¹¹ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Irwan RS tambunan, dkk, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Kelas X di SMK Swasta Imelda Medan” menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dengan *software Lectora Inspire* memenuhi indikator kelayakan sebesar 4,4 dari para ahli media, 4,3 dari ahli materi dan 4,23 dari peserta didik sehingga memenuhi kriteria sangat baik sehingga media pembelajaran multimedia interaktif dengan *software Lectora Inspire* layak digunakan dalam proses pembelajaran.¹²

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menarik untuk dilakukan karena dalam proses pelaksanaannya

¹¹ Roza Linda, dkk, *Development of Lectora Inspire as Interactive Multimedia Chemistry Learning in Senior High School*, dalam *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 8, No. 3, Desember 2016, 188-196.

¹² Tambunan, *Pengembangan Media Pembelajaran...*

saat terjun di lapangan peserta didik diajak belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam pembelajarannya, peneliti menggunakan sebuah multimedia pembelajaran interaktif yang akan menarik perhatian peserta didik. Karena dalam proses pembelajarannya peserta didik dituntut agar lebih berinteraksi dengan media yang digunakan serta dengan peserta didik lainnya. Sekolah yang dipilih yaitu SDI Qurrota A'yun, Ngunut Tulungagung. Sekolah tersebut dianggap cocok digunakan dalam penelitian karena terdapat sarana prasarana yang menunjang peserta didik menggunakan media berupa multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan fasilitas komputer. Selain itu, penelitian ini penting dilakukan karena pengembangan media pembelajaran ini memanfaatkan kecanggihan teknologi yang berkembang di masa sekarang ini. Berdasarkan realitas yang ada dalam pendidikan Sekolah Dasar masih belum sepenuhnya memanfaatkan IPTEK sebagai sarana pembelajaran mereka di sekolah. Maka dari itu, sebagai manusia modern, seseorang bisa memanfaatkan teknologi yang berkembang sebagai fasilitas mengembangkan serta menunjang kemajuan pendidikan di masa sekarang ini. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi matematika kelas V semester II, diantaranya kubus dan balok, serta penyajian data. Sedangkan, materi yang dioperasionalkan adalah pengumpulan dan penyajian data. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada kesesuaian waktu peneliti dalam pengembangan media dengan keberlangsungan penyampaian materi tersebut di sekolah. Materi pengumpulan dan penyajian data

merupakan materi yang didalamnya lebih banyak membahas tentang penerapan matematika secara kontekstual karena setiap isi, contoh, maupun soal yang diberikan guru berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dari lingkungan peserta didik sehingga peserta didik diajak untuk belajar matematika secara realistis.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik mengambil tema “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDI Qurrota A’yun Ngunut Tulungagung”

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang keaktifan belajar peserta didik
- 2) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia dalam proses pembelajaran
- 3) Minimnya penggunaan aplikasi komputer dalam proses pembelajaran
- 4) Belum berkembangnya ide dan kreatifitas dalam mengembangkan media dan metode pembelajaran yang menarik
- 5) Rendahnya minat belajar peserta didik

- 6) Mata pelajaran matematika yang cenderung menjadi momok bagi peserta didik
- 7) Minimnya kemampuan peserta didik dalam pemahaman konsep

b. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan software *lectora inspire*.
- 2) Pokok bahasan yang akan disajikan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah materi matematika kelas V semester II, diantaranya kubus dan balok, pengumpulan dan penyajian data. Materi yang dioperasionalkan adalah pengumpulan dan penyajian data.
- 3) Materi disajikan dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif yang disertai gambar serta teks.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDI Qurrota A'yun Ngunut Tulungagung?

- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDI Qurrota A'yun Ngunut Tulungagung?
- c. Apakah hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDI Qurrota A'yun Ngunut Tulungagung yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* lebih baik daripada yang tradisional?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDI Qurrota A'yun Ngunut Tulungagung.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDI Qurrota A'yun Ngunut Tulungagung.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDI Qurrota A'yun Ngunut Tulungagung yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* dan pembelajaran tradisional.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan media pembelajaran ini ini dijalankan dengan bantuan komputer yang berisikan gambar serta teks dalam suatu tayangan informasi atau berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* dengan materi yang dioperasikan yaitu pengumpulan dan penyajian data. Media pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam penanaman konsep pada peserta didik. Selain itu, dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga ada peningkatan hasil belajar.

E. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan memberikan manfaat/kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis

Menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbantuan komputer.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Lembaga

(1) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi inspirasi dalam mengambil kebijakan dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta dapat menunjang proses pembelajaran agar lebih baik.

(2) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan mampu membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, menumbuhkan pemahaman siswa, serta proses interaksinya selama proses pembelajaran.

(3) Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam belajar serta memudahkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan guru.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbantuan komputer ini dapat dikembangkan lagi untuk penelitian selanjutnya.

c. Bagi pembaca

Menambah informasi tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Peserta didik terbiasa menggunakan media pembelajaran matematika berbantuan komputer.
- b. Media pembelajaran multimedia interaktif dapat menunjang keaktifan belajar peserta didik dan pemahaman konsep sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.
- c. Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru setelah adanya media pembelajaran multimedia interaktif berbantuan komputer.
- d. Peserta didik dapat bekerja secara aktif, baik individu maupun kelompok.
- e. Validator produk merupakan dosen dan praktisi lapangan yang sesuai di bidangnya.
- f. Item-item dalam angket merupakan penilaian produk yang menyatakan kelayakan produk tersebut.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan terbatas, yaitu berupa media pembelajaran matematika berbantuan komputer menggunakan *software lectors inspire*.
- b. Materi yang dikembangkan dalam produk hanya membahas materi kelas V semester II, diantaranya kubus dan balok, pengumpulan dan

penyajian data, namun materi yang dioperasionalkan adalah pengumpulan dan penyajian data.

G. Penegasan Istilah

Upaya untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian dan pengembangan ini, maka peneliti memaparkan penjelasan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

- a. Penelitian dan pengembangan, adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut.¹³
- b. Media pembelajaran adalah salah satu contoh faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar. Hal itu dapat tercapai karena media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan peserta didik yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tempat belajar yang terpencil dan sebagainya.¹⁴
- c. Multimedia secara umum diartikan sebagai gabungan data, suara, vidio, audio, animasi, grafik, teks, dan suara dimana gabungan

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2014), 297.

¹⁴ Anjar Purba Asmara, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid", dalam *Jurnal Ilmiah Didaktika*, Februari 2015, Vol. 15, No. 2, 157.

tersebut mampu dipaparkan melalui komputer. Sedangkan pengertian interaktif didasarkan pada pemikiran bahwa media presentasi pada umumnya tidak dilengkapi alat untuk mengontrol yang dilakukan oleh *user*. Presentasi berjalan sekuensial sebagai garis lurus. Karena kebutuhan dan cara belajar setiap siswa itu berbeda maka akan memunculkan interaksi dua arah antara media dan siswa (*user*).¹⁵

- d. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹⁶ Hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.
- e. Matematika merupakan bahasa simbolis dan ciri utamanya adalah menggunakan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif.¹⁷

2. Penegasan Operasional

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas V Sekolah Dasar pada materi kubus dan balok, serta pengumpulan dan penyajian data. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran dengan berbantuan komputer sangat diperlukan untuk meningkatkan interaksi peserta didik serta partisipasinya dalam proses pembelajaran. Mata pelajaran matematika yang biasanya dianggap menakutkan oleh sebagian peserta didik harus

¹⁵ Agus Supardi, Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar, dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 165.

¹⁶ Djoko Adi, *Buku Ajar...*, 7.

¹⁷ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), 252 .

diminimalisir dengan adanya suatu pengembangan media pembelajaran berbantuan komputer yang disajikan dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *lectora inspire*. Sehingga, media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang keaktifan belajar serta pemahaman konsep pada peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.