

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi, sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Pengaruh globalisasi ini dapat berdampak positif dan negatif pada suatu negara. Orang-orang dari berbagai negara dapat saling bertukar informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi, tapi dilain pihak, hal ini menimbulkan *digital-divide* atau perbedaan mencolok antara yang mampu dan yang tidak mampu dalam akses penggunaan ICT.¹

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut.² Namun di sisi lain pendidikan juga memerlukan adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia, karena hal ini menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan mutu sistem pendidikan.

¹ RuSekolah Dasarn, et. all., *Pembelajaran Berbasis Teknologi InformasidanKomunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 95

² Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, (Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 2010) dalam http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/ali_muhson-mpd/ali-muhson-2010-pengembangan-media.pdf diakses tanggal 18 maret 2017

Pendidikan sendiri memiliki peranan yang penting karena tanpa melalui pendidikan proses transformasi pengetahuan modern sulit untuk diwujudkan. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problem kehidupan yang dihadapi.³ Sehingga pendidikan diharapkan mampu mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi era globalisasi baik di bidang ekonomi, politik, sosial, ilmu pengetahuan dan teknologi serta bidang-bidang lainnya.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No.20 Tahun 2003:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴

Tujuan pendidikan nasional, pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang. Namun

³Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontektual*, (Jakarta: Prenada Media, 2014), hal. 1

⁴Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal.7

fakta di lapangan belum menunjukkan hasil yang memuaskan.⁵ Kondisi seperti ini bisa dilihat dari kualitas pendidikan di Indonesia saat ini. Peningkatan dan pengembangan kualitas pendidikan merupakan masalah yang menuntut perhatian sehingga perlu adanya perbaikan kurikulum. Perbaikan kurikulum suatu hal yang biasa demi memperbaiki kualitas pendidikan suatu negara. Sama halnya, untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, salah satunya, dapat dilakukan dengan evaluasi dan memperbarui kurikulum pendidikan nasional. Reformasi suatu kurikulum bertujuan agar peserta didik menjadi cerdas, bermoral, berakhlak, kreatif, komunikatif, dan toleran dalam kehidupan beragama.⁶ Dalam proses pendidikan terutama pendidikan di sekolah, sebenarnya tidak hanya perbaikan kurikulum saja, melainkan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan ditentukan oleh pembelajaran yang dialami peserta didik. Dalam pembelajaran, pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar juga harus diperhatikan.

Media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.⁷ Pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan memberi manfaat yang besar bagi pendidik maupun peserta didik. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, selain itu

⁵ *Ibid*, hal. 5

⁶ Abdullah Idi, *Pengembangan Kurikulum*, (Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 2014), hal.25

⁷ Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : kencana, 2007), hal. 205

media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.⁸

Salah satu inovasi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Dalam beberapa tahun terakhir, pemanfaatan teknologi dan informasi atau ICT dalam dunia pendidikan sudah mulai memasyarakat, mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah, sampai ke perguruan tinggi, meskipun variasi dan fokus pemanfaatannya berbeda-beda pada masing-masing institusi. Dengan bantuan ICT proses penyampaian dan penyajian materi pembelajaran maupun gagasan dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan.⁹ Di sisi lain, kehadiran ICT sebagai teknologi baru memberikan tantangan kepada para dosen dan pendidik untuk mampu menguasainya sehingga dapat memilih dan memanfaatkan ICT secara efektif dan efisien di dalam proses belajar mengajar yang dikelolanya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zakariya pada 2015 tentang penerapan media pembelajaran, hasil analisis respon peserta didik mendapat persentase dinyatakan menarik dengan presentase 80,67%. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi akan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik tanpa meninggalkan substansi pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan demikian, pendidik Matematika dituntut untuk mengembangkan kecakapannya

⁸*Ibid*, hal. 207

⁹Sahid, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT" dalam <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131930136/Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20ICT.pdf>, diakses tanggal 20 maret 2017

dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sebagai perwujudan kompetensi profesionalnya.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi menggunakan *software Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* adalah *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. *Lectora Inspire* mampu membuat kursus online cepat dan sederhana. *Lectora Inspire* memperoleh 5 penghargaan dalam bidang produk *e-learning* inovatif, *Authoring Tool*, *tool* presentasi terbaik, dan teknologi *e-learning* terbaik.¹⁰ *Lectora Inspire* merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Dengan menggunakan program aplikasi *Lectora Inspire* kita dapat menggunakannya dalam menyiapkan bahan ajar atau program presentasi maupun program aplikasi baru. Salah satu fasilitas yang mungkin digunakan untuk mendesain media pembelajaran bagi pemula adalah dengan menggunakan *Title Wizard*. *Title Wizard* yang terdapat dalam *Lectora Inspire* memiliki variasi *template* yang cukup banyak, sehingga *user* yang tergolong pemula dapat menggunakan *template* yang tersedia dengan mudah.

Dengan adanya kemudahan dalam menggunakan *software* tersebut, akan membantu pendidik membuat materi yang disampaikan menjadi lebih interaktif dan menarik, khususnya pada mata pelajaran Matematika. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi tentu harus

¹⁰ Muhammad Mas'ud. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, (Yogyakarta: Pustaka Shonif, 2014), hal. 1

didukung dengan fasilitas yang memadai, minimal seperangkat komputer. Oleh karena itu dalam menentukan sekolah yang akan digunakan sebagai lokasi penelitian harus memperhatikan sarana yang dimiliki sekolah maupun potensi peserta didik dan pendidik yang berada didalam sekolah tersebut.

Dari hasil observasi di sekolah, SDN 1 Kampungdalem mengalami masalah rendahnya hasil belajar terhadap mata pelajaran matematika. Hasil belajar matematika masih terdapat nilai dibawah KKM, khususnya peserta didik kelas IV dapat dilihat dari nilai ulangan harian 52% peserta didik belum mencapai KKM 75.¹¹

Pada pembelajaran di kelas hanya sebagian peserta didik yang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain masalah pemahaman peserta didik, terdapat pula kendala dalam proses belajar. Pada saat proses pembelajaran berlangsung kebanyakan peserta didik kurang memperhatikan penjelasan pendidik tentang materi pelajaran, peserta didik lebih banyak yang bermain sendiri saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan pendidik tidak menggunakan media pembelajaran sehingga kurang menarik perhatian dari peserta didik. Guru hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan pelajaran. Selain itu pemanfaatan laboratorium yang ada di SDN 1 Kampungdalem untuk pembelajaran matematika sangat terbatas karena belum ada pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan khususnya pada mata pelajaran matematika.¹²

¹¹ Nilai ulangan harian kelas IV SDN 1 Kampungdalem Tulungagung 2016/2017

¹² Wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Kampungdalem pada tanggal 6 April 2017

Dari penjelasan beberapa masalah diatas, penulis mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Hubungan Antar Garis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Kampungdalem.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi menimbulkan persaingan yang terjadi pada era globalisasi sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia.
2. Pendidikan diharapkan mampu mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi era globalisasi di berbagai bidang.
3. Peningkatan dan pengembangan kualitas pembelajaran merupakan masalah yang menuntut perhatian sehingga perlu adanya perbaikan kualitas media pembelajaran.
4. Perlu dikembangkannya media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan *Lectora Inspire* pada materi Hubungan Antar Garis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN 1 Kampungdalem ?
2. Bagaimana keterterapan pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan *Lectora Inspire* pada materi Hubungan Antar Garis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN 1 Kampungdalem ?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan *Lectora Inspire* pada materi Hubungan Antar Garis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN 1 Kampungdalem ?

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan *Lectora Inspire* pada materi Hubungan Antargaris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN 1 Kampungdalem.
2. Untuk mengetahui keterterapan pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan *Lectora Inspire* pada materi Hubungan

Antargaris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN 1 Kampungdalem.

3. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan *Lectora Inspire* pada materi Hubungan

Antargaris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN 1 Kampungdalem.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran matematika untuk peserta didik Sekolah Dasar atau sederajat. Produk yang dikembangkan menggunakan *Lectora Inspire* ini merupakan teknologi dan informasi yang memungkinkan untuk menggunakan banyak media (*teks, audio, animasi, image, video*) dalam suatu tayangan informasi. Media pembelajaran *Lectora Inspire* ini akan membantu pendidik membuat materi yang akan disajikan menjadi lebih menarik. Produk ini dapat dijalankan dalam komputer bersistem operasi *windows*. Produk ini dibuat untuk digunakan oleh peserta didik Sekolah Dasar. Produk ini memuat materi mata pelajaran matematika yang akan disajikan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dari dua segi yaitu secara teoritis dan praktis :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini merupakan sumbangan pemikiran penulis ke dalam khazanah ilmiah. Sehingga diketahui hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini berfungsi sebagai pertimbangan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.
- b. Bagi guru, media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu pendidik dalam mewujudkan pembelajaran matematika yang inovatif, kreatif, menyenangkan dan dapat menjadi bahan ajar interaktif dalam mengajarkan materi Hubungan Antargaris.
- c. Bagi peserta didik, media pembelajaran ini diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik dalam belajar mandiri dan memahami konsep matematika khususnya pada materi Hubungan Antargaris.
- d. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai wawasan dan acuan untuk terus mengembangkan produk berupa *hardware* maupun *software*.

G. Penegasan Istilah

Supaya persoalan yang dibicarakan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan awal dan tidak terjadi salah penafsiran terhadap istilah yang digunakan, maka perlu adanya penegasan istilah-istilah meliputi:

1. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penilaian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu.¹³
2. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.¹⁴
3. Pembelajaran matematika adalah suatu aktivitas mental untuk memahami arti dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol kemudian diterapkan pada situasi nyata. Belajar matematika berkaitan dengan apa dan bagaimana menggunakannya dalam membuat keputusan dalam menyelesaikan masalah.¹⁵
4. *Lectora Inspire* adalah Authoring Tool untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation.¹⁶

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2011), hal. 297

¹⁴ RuSekolah Dasarn, et. all., *Pembelajaran Berbasis ...*, hal. 169

¹⁵ Rama Fitri, et. all, *Penerapan Strategi The Firing Line Pada Pembelajaran Matematika peserta didik Kelas Xi IPS Sekolah Dasar Negeri 1 Batipuh*, (Jurnal Pendidikan Matematika, 2014)

dalam <http://ejournal.unp.ac.id/student/index.php/pmat/article/view/1214> diakses tanggal 18 Maret 2017

¹⁶ Muhammad Mas'ud. *Membuat Mulimedia...*, hal. 1

5. Hubungan Antar Garis merupakan kumpulan titik-titik berturan dan berkesinambungan yang memiliki korelasi antara satu dengan yang lain.¹⁷
6. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.¹⁸

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi mengungkapkan hal-hal yang akan dibahas dalam skripsi pengembangan ini, sehingga dapat memberikan gambaran secara umum kepada pembacanya. Adapun sistematika penulisan skripsi pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, daftar gambar, dan abstrak.

2. Bagian Inti

BAB I: PENDAHULUAN, memuat A) Latar Belakang Masalah, B) Identifikasi Masalah, C) Rumusan Masalah, D) Tujuan Penelitian dan Pengembangan, E) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, F) Manfaat

¹⁷Gunanto dan Dhesy Adhalia, *Matematika untuk SD/MI Kelas IV*, (Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama, 2016), hal. 108

¹⁸Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2009), hal. 54

Penelitian, G) Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan, H) Penegasan Istilah, I) Sistematika Penulisan..

BAB II: KAJIAN PUSTAKA, dalam kajian pustaka meliputi A) Hakikat Matematika, B) Pembelajaran Matematika, C) Penelitian dan Pengembangan, D) Media Pembelajaran, E) *Lectora Inspire*, F) Pembahasan Materi Hubungan Antargaris, G) Hasil Belajar, H) Kerangka Berfikir, I) Penelitian Terdahulu.

BAB III: METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN, yang memuat tiga hal pokok, yaitu A) Model Penelitian dan Pengembangan, B) Prosedur Penelitian dan Pengembangan, C) Uji Coba Produk.

BAB IV: HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN, dalam bab ini dibahas mengenai A) Penyajian Hasil Penelitian dan Pengembangan, dan B) Analisis Data.

BAB V: PENUTUP, yang memuat tentang A) Kesimpulan dan B) Saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam skripsi ini terdiri dari: daftar rujukan dan lampiran-lampiran penelitian dan pengembangan.