

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini berkembang dengan cepat dan pesat, berbagai penemuan mutakhir ditemukan dari waktu ke waktu. Ketika satu teknologi diperkenalkan ke masyarakat sudah muncul lagi teknologi lain yang mengimbangi teknologi sebelumnya. Perkembangan teknologi yang pesat ini berdampak ke berbagai sisi kehidupan tidak terkecuali dunia pendidikan. Hal ini didukung oleh pendapat Kritianto (Wulandari dan Siagian, 2018, h. 196) yang mengatakan bahwa teknologi komputer membawa pengaruh besar bagi dunia pendidikan. Sistem pembelajaran saat ini memang sudah banyak memanfaatkan alat bantu teknologi, *handphone*, laptop, proyektor sudah tidak asing lagi di berbagai tingkat pendidikan. Winner (Naim, 2011, h.73) mengatakan bahwa manusia perlu usaha keras agar tidak lepas kendali terhadap teknologi. Perlu adanya pengawasan yang ketat agar teknologi tetap membawa dampak positif. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa teknologi yang diterapkan dalam dunia pendidikan perlu dikelola dengan baik.

Membentuk manusia berkualitas melalui pendidikan memerlukan proses pembelajaran yang tepat sehingga membawa perubahan kepada peserta didik baik dalam aspek kognitif dan keterampilan menuju ke arah yang lebih baik. Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan diperlukan untuk membawa perubahan yang lebih baik. Pendidik yang profesional adalah pendidik yang mampu mengikuti perkembangan zaman, memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran baik pada saat tatap muka maupun belajar online

Proses pembelajaran menjadi sarana menyampaikan pesan, informasi, pengetahuan kepada siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran. Di zaman teknologi sekarang ini, media pembelajaran konvensional pun bergeser mengikuti perubahan sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan presentasi, televisi, radio, bahkan android.

Seiring dengan berjalannya waktu, media pembelajaran pun mengalami perkembangan. Munir (2013, h.3) mengemukakan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara beberapa media yang berguna untuk menyalurkan pesan kepada siswa. Interaktif merupakan interaksi yang melibatkan hubungan timbal balik antara dua atau lebih dari pelaku komunikasi. Jadi, multimedia interaktif adalah perpaduan berbagai media yang dirancang dengan tampilan yang menarik serta bermanfaat untuk menyampaikan informasi dan memiliki interaktivitas terhadap responden.

Pelajaran matematika adalah pelajaran yang penting, sejak SD sampai perguruan tinggi matematika tetap dipelajari, itu artinya pelajaran matematika harus dikuasai peserta didik. Namun kenyataannya, hasil belajar matematika peserta didik masih dalam kategori rendah. Berdasarkan data nilai *pre test* matematika materi pecahan siswa kelas IV A SD Negeri 084087 Sibolga tahun 2020/2021 diperoleh bahwa hanya 14 siswa yang nilainya tuntas atau 46,66% dari jumlah total 30 siswa. Sejumlah 16 siswa memiliki nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Tarigan (2017, h. 347) yang mengatakan bahwa masalah matematika dapat selesai dengan melakukan seleksi informasi dan mengorganisasikan konsep. Hal ini sejalan dengan hasil belajar siswa yang masih rendah ini disebabkan peserta didik merasa pelajaran matematika sulit dan

membosankan. Padahal sebenarnya, pelajaran matematika itu mudah bila memahami konsep yang diajarkan.

Bila dilihat dari sisi yang lain, pendidik juga merupakan salah satu faktor penyebab kesulitan peserta didik dalam belajar matematika. Mailani (2015, h. 2) mengatakan bahwa idealnya pembelajaran matematika di SD diajarkan dengan melihat, mendengar, membaca, mengikuti perintah, mengimitasi, mempraktikkan, dan menyelesaikan latihan. Hal tersebut belum sejalan dengan fakta di lapangan. Wawancara yang peneliti lakukan di SD Negeri 084087 Sibolga memperoleh informasi bahwa pembelajaran matematika khususnya materi pecahan masih sebatas melihat, mendengar, membaca, dan menyelesaikan latihan. Hal tersebut masih kurang efektif karena siswa perlu dituntun untuk menemukan konsep pecahan sendiri melalui instruksi guru, mengimitasi juga mempraktikkan langsung. Penyebab kurang idealnya mempelajari materi pecahan tersebut adalah metode belajar yang kurang variatif bahkan cenderung masih menggunakan cara-cara konvensional sehingga peserta didik yang tidak tahu apa-apa dan menunggu penjelasan informasi untuk diserap, menyelesaikan masalah matematika mengikuti prosedur yang diajarkan pendidik tanpa memahami konsep sebenarnya karena tidak tertarik, bosan dan merasa kesulitan dalam memahami materi tersebut.

Salah satu materi pelajaran matematika adalah pecahan. Anggo (2011, h. 16) mengatakan bahwa pecahan adalah bagian dari keseluruhan. Di kelas IV Sekolah Dasar pelajaran pecahan dimulai dengan memperkenalkan konsep pecahan, pecahan senilai, membandingkan pecahan, hingga operasi hitung pecahan sederhana. Kendala dalam mempelajari materi pecahan adalah kesulitan

siswa dalam menyamakan penyebut pecahan, sulit membandingkan pecahan yang penyebutnya berbeda, dan juga sulit menyelesaikan materi pecahan dengan soal bentuk cerita, peserta didik mengalami kendala dalam mengubah kalimat soal menjadi kalimat matematika, dan saat sudah menjadi kalimat matematika siswa pun mengalami kesulitan lagi dalam menyamakan penyebut serta menggunakan operasi hitungnya.

Kendala yang dialami peserta didik dalam belajar materi pecahan ini disebabkan kurangnya pemahaman peserta didik akan konsep pecahan. Oleh sebab itu, pendidik perlu memahamkan konsep pecahan kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif agar menarik perhatian siswa dan membuat pelajaran matematika menjadi tidak membosankan.

Menyikapi perkembangan teknologi saat ini, guru di SD Negeri 084087 Sibolga juga ikut andil dalam memanfaatkan teknologi. *Whatsapp* sudah mulai digunakan namun, dalam proses penyampaian materi pecahan masih kurang maksimal karena fitur-fitur tersebut dijadikan sebagai alat menyampaikan bahan bacaan, meneruskan media gambar, tempat memberikan soal, juga memberikan video pembelajaran namun masih memiliki kesamaan dengan cara-cara konvensional padahal *smartphone* dan PC memiliki manfaat yang lebih besar lagi bila digunakan secara maksimal. Hal ini membuat *Smart Apps Creator* perlu dikembangkan dan akan disajikan berupa kombinasi dari visual dan audio yang disebut dengan multimedia.

Smart Apps Creator (SAC) adalah sebuah *software* untuk membuat multimedia interaktif yang menarik juga menyenangkan. Memiliki tampilan yang mirip dengan Microsoft PowerPoint membuat pengguna pemula dapat

mengoperasikannya dengan mudah. Kelebihan lain dari *software* ini adalah tidak perlu melakukan *coding* dan menggunakan bahasa pemrograman karena SAC dirancang untuk dapat digunakan secara instan.

Pengguna *Smart Apps Creator* dapat memanfaatkan *template-template* yang tersedia atau bahkan *template* yang dibuat sendiri untuk menyajikan multimedia interaktif yang menarik. *Output* dari *Smart Apps Creator* dapat berfungsi pada pengguna *iOS*, android dan juga PC. Hasil dari *Smart Apps Creator* tersebut dapat digunakan tanpa menggunakan koneksi internet sehingga setelah dipasangkan ke *smartphone* atau PC, pengguna tetap dapat menggunakan hasil *Smart Apps Creator* untuk belajar bahkan saat tidak ada signal sekalipun.

Berdasarkan hal tersebut maka *Smart Apps Creator* perlu dikembangkan pada materi pecahan sebagai solusi dalam menarik perhatian siswa agar tidak bosan belajar matematika. Terlebih lagi, pembelajaran di SD Negeri 084087 Sibolga sudah mulai memanfaatkan teknologi seperti *smartphone*. Oleh karena itu, peneliti mengangkat skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada Materi Pecahan siswa Kelas IV SD Negeri 084087 Sibolga tahun 2020/2021" melalui skripsi ini diharapkan pembaca dapat memiliki referensi dalam memilih media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika khususnya materi pecahan masih dalam kategori rendah.

2. Pendidik masih menggunakan metode konvensional saat mengajar materi pecahan.
3. Kurangnya pemahaman peserta didik akan konsep pecahan.
4. *Smartphone* dan PC sebagai teknologi komunikasi belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai sarana multimedia interaktif dalam materi pecahan
5. Belum dikembangkannya multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* di SD Negeri 084087 Sibolga.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penulis membatasi permasalahan agar lebih fokus dan terarah. Adapun batasan masalahnya yaitu:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk multimedia interaktif pada materi pecahan khususnya sub bab bilangan pecahan mengenai aplikasi bentuk- bentuk pecahan untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 084087 Sibolga.
2. Multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan *software Smart Apps Creator*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dibahas sebelumnya, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* materi aplikasi bentuk-bentuk pecahan untuk siswa kelas IV SD Negeri 084087 Sibolga?
2. Bagaimana praktikalitas multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* materi aplikasi bentuk-bentuk pecahan bagi siswa kelas IV SD Negeri 084087 Sibolga?
3. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* materi aplikasi bentuk-bentuk pecahan untuk siswa kelas IV SD Negeri 084087 Sibolga?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui validitas multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* materi aplikasi bentuk-bentuk pecahan untuk siswa kelas IV SD Negeri 084087 Sibolga
2. Mengetahui praktikalitas penggunaan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* materi aplikasi bentuk-bentuk pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 084087 Sibolga.
3. Mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* materi aplikasi bentuk-bentuk pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 084087 Sibolga.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengembangkan sarana dan prasarana sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang diterapkan sekolah.

b. Bagi Pendidik

Pendidik mendapatkan masukan dalam mengembangkan multimedia interaktif pada proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik terbantu dengan multimedia interaktif tersebut, sehingga dalam proses pembelajaran siswa menjadi aktif dan kreatif karena merasa tertarik dengan pelajaran yang menggunakan multimedia interaktif tersebut.

d. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain memperoleh referensi dalam mengembangkan media yang akan diteliti.