

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era teknologi komunikasi dan informasi saat ini, pendidikan di Indonesia dituntut untuk selalu bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman. Salah satu ciri kemajuan bangsa dapat di nilai dari kualitas pendidikannya, sebab pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk dan mencetak generasi penerus bangsa. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan adanya usaha dan inovasi dalam pembelajaran.

Untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses pembelajaran yang aktif, diharapkan guru dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar agar potensi peserta didik dapat dikembangkan secara maksimal untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Dalam rangka untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang mendukung potensi peserta didik dalam pelaksanaan kurikulum, pembelajaran di sekolah perlu di dukung dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat mengeksplorasi sumber belajar secara efektif dan efisien.

Sehingga dengan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Dalam hal ini, tentu saja bergantung pada kemampuan dan kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar sekaligus sebagai media pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika, Matematika merupakan mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi yang tinggi, karena pada dasarnya matematika merupakan pengetahuan tentang benda – benda yang bersifat abstrak dan masalah yang berkaitan dengan bilangan.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Guru kelas III proses belajar mengajar matematika di SD Negeri 200117 Kota Padangsidimpuan dapat diperoleh nilai data ulangan harian yang masih kurang memuaskan pada mata pelajaran matematika. Menunjukkan hasil dari 39 siswa kelas III memiliki nilai standar KKM 70. Hanya 30,76% (12 siswa) yang memenuhi KKM, sedangkan 69,23% (27 siswa) mendapat nilai dibawah KKM pada ulangan harian.

Hal tersebut terbukti dengan ditemukannya beberapa masalah diantaranya, guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa hanya menyimak dengan buku pembelajaran. Karena metode tersebut menyebabkan pembelajaran tidak efektif dan tidak menarik. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor diantaranya karena kurangnya motivasi belajar pada siswa, kurangnya konsentrasi dalam menerima materi pelajaran dikelas, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Pemanfaatan media pembelajaran di SD Negeri 200117 Kota Padangsidimpuan terkesan seadanya bahkan kadang tidak ada sama sekali.

Media pembelajaran digunakan untuk komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru sangat diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi, merangsang dan menarik perhatian siswa, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga motivasi pembelajaran menjadi meningkat. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan

perkembangan teknologi, media yang dipilih adalah multimedia *interactive*. Multimedia *interactive* merupakan media pembelajaran yang menggabungkan beberapa media (audio, video, teks, atau grafik). Penggunaan multimedia *interactive* dalam pembelajaran matematika saat ini masih belum maksimal, guru hanya menampilkan multimedia seadanya tanpa adanya proses pemecahan masalah. Pembelajaran di sekolah harus diarahkan dan dihubungkan dengan internet dan komputer untuk membuka pengetahuan siswa menjadi lebih luas. Setelah memahami realitas dan persoalan tersebut, guru dapat memahami problematika yang dihadapi siswa dalam media pembelajaran *interactive* yang sesuai dengan pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran siswa dalam pembelajaran matematika. Untuk itu, penelitian ini berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran *Interactive* video Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas III SD Negeri 200117 Kota Padangsidimpuan T.A 2020/2021”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah yang ditemukan adalah:

1. Peran dan strategi guru di dalam kelas yang masih menggunakan metode ceramah sehingga terkesan monoton dan membosankan.
2. Belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis multimedia *interactive* pada mata pelajaran matematika.

3. Kurangnya konsentrasi belajar siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan guru di kelas sehingga menganggap matematika itu sulit.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti mengembangkan Media Pembelajaran *Interactive* Video Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan kelas III SD Negeri 200117 Kota Padangsidempuan T.A 2020/2021.

### 1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Kelayakan media pembelajaran *interactive* video berbasis multimedia terhadap hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas III SD Negeri 200117 Kota Padangsidempuan?
2. Bagaimana Praktikalitas media pembelajaran *interactive* video berbasis multimedia yang dikembangkan pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan praktis digunakan dalam pembelajaran?
3. Bagaimana KeEfektivitas pengembangan media pembelajaran *interactive* video berbasis multimedia yang dikembangkan pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 200117 Kota Padangsidempuan?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media *interactive* video berbasis multimedia pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas III SD Negeri 200117 Kota Padangsidempuan.
2. Untuk mengetahui Efektivitas media *interactive* video berbasis multimedia sebagai media pada siswa dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas III SD Negeri 200117 Kota Padangsidempuan.
3. Untuk mengetahui KePraktikalitas media *interactive* video berbasis multimedia sebagai media pada siswa dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas III SD Negeri 200117 Kota Padangsidempuan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk mengembangkan media *interactive* video berbasis multimedia pada pembelajaran matematika yang lebih baik dalam proses pembelajaran di sekolah dasar sehingga mampu mengoptimalkan pemahaman konsep dan kemampuan siswa.

## 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

### a) Bagi siswa

Dengan media *interactive* video berbasis multimedia pada pembelajaran matematika diharapkan dapat memberikan satu alternatif pemecahan masalah kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika dan siswa menjadi lebih tertarik dan mudah memahami materi yang sudah di sampaikan .

### b) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam usaha mengetahui daya tangkap siswa terhadap materi yang diajarkan .

### c) Bagi Guru

Menambah wawasan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pembelajaran matematika dan sebagai inspirasi dalam mengelola pembelajaran dikelas dalam pengembangan media pembelajaran dikelas.

### d) Bagi Peneliti

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dampak penggunaan media *interactive* video berbasis multimedia pada pembelajaran matematika.

### e) Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, di harapkan penelitian ini dapat di manfaatkan sebagai perbandingan atau referensi bagi peneliti yang relevan.