

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting untuk meningkatkan kecerdasan khususnya sekolah dasar dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Dalam dunia Pendidikan, banyak dijumpai kegiatan proses belajar mengajar di dalam kelas. Keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas secara umum ditentukan oleh faktor guru yang berperan sebagai pengelola kegiatan karena guru merupakan ujung tombak yang berhadapan langsung dengan peserta didik. Oleh sebab itu seorang guru harus memiliki keterampilan yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran, diantaranya mengembangkan bahan ajar menjadi efektif dan inovatif.

Pada awal tahun 2020 Indonesia dilanda pandemi *Covid-19* yang berdampak pada pembelajaran di Sekolah Dasar. Sehingga pembelajaran di sekolah menjadi terhambat dan tidak bisa dilakukan secara langsung. Kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi terganggu, pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka untuk sementara dilakukan secara daring mengikuti anjuran pemerintah untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya perubahan Pengembangan Bahan Ajar yang sesuai pada kegiatan belajar mengajar untuk menghindari pembelajaran dengan tatap muka sebagai upaya untuk mengurangi penyebaran wabah virus *Covid-19*. Sehingga guru harus merancang dan mengembangkan Bahan Ajar yang sesuai dengan pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*. Karena sekolah belum memiliki bahan ajar yang sesuai

dengan keadaan *Covid-19* dan sekolah belum ada Bahan Ajar Berbentuk *IT* jadi guru hanya menggunakan bahan ajar cetak, Siswa juga tidak tertarik dan kurang paham terkait materi yang diajarkan, guru hanya membagikan soal melalui Whatsap grup.

Di masa pandemi saat ini seharusnya guru mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini. Pembelajaran bertatap muka dibatasi guru harusnya merancang bahan ajar yang bisa diakses peserta didik melalui jaringan internet. Kenyataannya guru belum pernah mengembangkan bahan ajar yang berbentuk *IT*. Sehingga Hasil belajar siswa pada masa *covid-19* sangat rendah. Dimana siswa yang memiliki hasil belajar di bawah KKM Sebanyak 55% Dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa SDN 0412 Hapung meliputi kesiapan siswa dalam belajar, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada pada kategori rendah.

Berdasarkan Hasil Observasi dengan Guru kelas IV proses belajar mengajar Matematika di SDN 0412 Hapung Kecamatan Ulu Sosa Kabupaten Padang Lawas dapat diperoleh nilai data ulangan harian yang masih kurang memuaskan pada mata pelajaran matematika. Menunjukkan hasil dari 41 siswa kelas IV memiliki nilai standar KKM 70. Hanya 30,76% (13 siswa) yang memenuhi KKM, sedangkan 69,23% (28 siswa) mendapat nilai dibawah KKM pada ulangan harian. Hal tersebut terbukti dengan ditemukannya beberapa masalah diantaranya, guru masih menggunakan, yaitu guru menjelaskan dengan buku paket yang tersedia dan belum pernah mengembangkan bahan ajar berbentuk *IT* di sekolah tersebut. Karena bahan ajar 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 Terbatasnya Bahan ajar di sekolah untuk mendukung proses belajar pada siswa, Guru belum menggunakan bahan ajar yang bervariasi pada pembelajaran daring, kurangnya konsentrasi dalam menerima materi pelajaran dikelas, sehingga pembelajaran Masih kurang menarik. Pemanfaatan Bahan ajar pembelajaran di SDN 0412 Hapung, Kecamatan Ulu Sosa, Kabupaten Padang Lawas belum menggunakan bahan ajar berbasis *problem solving* dengan menggunakan aplikasi *adobe flash CS6*.

Adobe flash CS6 (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu bentuk perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*, *Adobe flash Cs 6* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Bahan ajar menggunakan aplikasi *adobe flash* Berbasis *Problem Solving* sangat memudahkan siswa dalam pembelajaran saat ini yaitu pembelajaran daring. Karena bahan ajar yang menggunakan aplikasi *adobe flash CS6* ini dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar di rumah. Permasalahan ini adalah permasalahan yang cocok untuk diselesaikan.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum dikembangkannya Pengembangan Bahan ajar matematika materi pecahan berbasis *problem solving* dengan menggunakan aplikasi *adobe flash CS6* di kelas IV SDN 0412 Hapung Kecamatan ulu sosa Kabupaten Padang Lawas Dalam proses pembelajaran bahan ajar yang sering digunakan oleh pendidik yaitu buku paket yang tersedia di sekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti dapat melakukan penelitian dengan judul, **“Pengembangan Bahan Ajar Matematika Materi Pecahan**

Berbasis *Problem Solving* Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash* di Kelas IV SDN 0412 Hapung Kecamatan Ulu Sosa, Kabupaten Padang Lawas”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka identifikasi dari penelitian ini adalah:

1. Terbatasnya Bahan Ajar pembelajaran Matematika di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran
2. Guru belum menggunakan Bahan Ajar yang bervariasi pada pembelajaran daring.
3. Kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar, pembelajaran masih kurang menarik
4. Guru belum menggunakan bahan ajar berbasis *problem solving* dengan menggunakan aplikasi *adobe flash CS6*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti mengembangkan, Pengembangan Bahan Ajar Matematika Materi Pecahan Biasa Berbasis *Problem Solving* menggunakan Aplikasi *Adobe Flaahs CS6* di Kelas IV SDN 0412 Hapung Kecamatan Ulu Sosa, Kabupaten Padang Lawas T.A 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan bahan ajar Matematika Materi Pecahan Biasa Berbasis *Problem Solving* menggunakan Aplikasi *Adobe Flaahs CS6* di

Kelas IV SDN 0412 Hapung Kecamatan Ulu Sosa, Kabupaten Padang Lawas?

2. Bagaimana Kelayakan menggunakan bahan ajar Matematika Materi Pecahan Biasa Berbasis *Problem Solving* menggunakan Aplikasi *Adobe Flahs CS6* di Kelas IV SDN 0412 Hapung Kecamatan Ulu Sosa, Kabupaten Padang Lawas?
3. Bagaimana Efektifitas bahan ajar Matematika Materi Pecahan Berbasis *Problem Solving* menggunakan Aplikasi *Adobe Flahs CS6* di Kelas IV SDN 0412 Hapung Kecamatan Ulu Sosa, Kabupaten Padang Lawas?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengembangkan bahan ajar Matematika Materi Pecahan Biasa Berbasis *Problem Solving* menggunakan Aplikasi *Adobe Flahs CS6* di Kelas IV SDN 0412 Hapung Kecamatan Ulu Sosa, Kabupaten Padang Lawas.
2. Untuk Melihat Kelayakan menggunakan bahan ajar Matematika Materi Pecahan Biasa Berbasis *Problem Solving* menggunakan Aplikasi *Adobe Flahs CS6* di Kelas IV SDN 0412 Hapung Kecamatan Ulu Sosa, Kabupaten Padang Lawas.
3. Untuk Melihat Kefektifitasan bahan ajar Matematika Materi Pecahan Berbasis *Problem Solving* menggunakan Aplikasi *Adobe Flahs CS6* di Kelas IV SDN 0412 Hapung Kecamatan Ulu Sosa, Kabupaten Padang Lawas.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan model pembelajaran *problem solving* dengan bantuan *Adobe flash CS6* untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa dan penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian yang relevan dengan pokok bahasan sejenis.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

a) Bagi Siswa

Dengan Bahan ajar *adobe flash CS6* 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 dan Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah maupun guru dalam usaha mengetahui daya tangkap siswa terhadap materi yang diajarkan dan menambah wawasan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pembelajaran matematika.

c) Bagi Peneliti

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dampak penggunaan Bahan ajar matematika materi pecahan berbasis *problem solving* menggunakan aplikasi *adobe flash CS6* pada pembelajaran matematika. Bagi peneliti

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



THE
Character Building
UNIVERSITY