

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu ciri dari masa globalisasi yang juga dikenal dengan era keterbukaan adalah kita sedang mengalami perubahan dalam pola Pendidikan di abad 21. Hal ini ditunjukkan dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dan kualitas pendidikan, seorang guru harus melakukan satu perubahan signifikan di abad 21, seperti beralih dari teknik konvensional atau ceramah yang berpusat pada guru, menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga lebih berpusat pada peserta didik (Hasibuan & Prastowo, 2019).

Guru diharapkan dapat memperluas kualitas pendidikan dengan mengacu pada motto Ki Hajar Dewantara yang terdapat dalam slogan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Menurut Tut Wuri Handayani (2014), guru, yang sering disebut sebagai pendidik, memiliki tanggung jawab untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka dan menjadi contoh dalam proses pembelajaran atau sebagai model pembelajaran. Selain itu, guru juga diharapkan untuk mengikuti perkembangan pendidikan modern, di mana guru dan murid dapat belajar bersama-sama.

Dipertegas kembali oleh Rahayu (2017) dalam penelitiannya mengembangkan potensi kualitas pendidikan, dinyatakan bahwa mengajarkan guru atau calon guru dengan keterampilan pedagogis umum dan pengetahuan tentang materi pelajaran seperti matematika secara terpisah tidak cukup memadai

. Sebagai alternatif, diperlukan pendekatan pengajaran yang menyatukan konten materi

pelajaran dan pedagogi. Terdapat tiga komponen pengetahuan yang harus dimiliki oleh seorang guru, yaitu pengetahuan tentang materi bidang studi, pedagogi, dan teknologi.

Sehingga, pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1. Tujuan utamanya adalah agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka dalam hal kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang baik yang diperlukan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Pencapaian tujuan pendidikan nasional sangat penting agar pendidikan yang berkualitas dapat memenuhi tugasnya untuk "membangun dan membentuk karakter serta peradaban bangsa dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang berkualitas, yang memiliki iman yang takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berkompeten, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan menggunakan teknik dan media yang sesuai dengan materi yang ingin kita ajarkan kepada peserta didik, kita dapat menggunakan berbagai strategi untuk mencapai prestasi belajar, Belajar adalah usaha yang penting ketika mengembangkan sumber daya keduanya adalah sumber daya manusia kebutuhan untuk semua lapisan orang Indonesia yang berhasrat Ke atas. pelatihan selama ini sekarang tergantung dalam hal kualitas, harap untuk kegunaan pendidik berbagai

sumber yang dapat diakses, berusaha untuk mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik untuk bersiap-siap ke sekolah yang memiliki kapasitas untuk tumbuh percaya bahwa murid menjadi lebih kritis dan imajinatif. (Mailani, 2018)

Belajar adalah satu-satunya aspek yang paling penting dan penting dalam mencapai tujuan individu dan pribadi. Sebagian besar kegiatan seseorang melibatkan kegiatan belajar. Orang yang menonjol adalah seorang peserta didik. Proses pembelajaran akan memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kualitas pekerjaan mereka. Seorang wanita dengan harga diri yang baik akan dapat melindungi dirinya sendiri saat menghadapi tantangan saat ini. (Suparwati, dkk. 2022)

Proses pembelajaran merupakan salah satu fase yang menentukan berhasil tidaknya peserta didik yang membutuhkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran oleh guru membantu mereka menawarkan pelajaran yang direncanakan dengan cara yang terencana dan menyenangkan yang meningkatkan pemahaman peserta didik dan membantu mereka mencapai tujuan mereka. Menurut Wahyuni (2013), media dapat membantu guru dalam menyebarkan pengetahuan, menerima umpan balik, mendorong jawaban positif, dan meningkatkan semangat, fokus, dan perhatian peserta didik selama di kelas. Lebih mudah bagi peserta didik untuk memahami subjek ketika sumber belajar terbaik digunakan. Peserta didik akan menemukan kursus yang lebih menarik, materi pelajaran akan lebih mudah diakses oleh mereka, teknik pembelajaran yang tersedia bagi mereka akan lebih bervariasi, dan mereka akan terlibat dalam lebih banyak kegiatan belajar, untuk menyebutkan beberapa masalah yang terkait dengan penggunaan media dalam pendidikan. Empat kategori proses

pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran meliputi berbasis manusia, cetak, visual, audiovisual, dan berbasis komputer (Arsyad, 2013). Media dan buku teks yang berpusat pada manusia, yang sering menjadi alat pengajaran, memiliki kecenderungan untuk mengubah peserta didik menjadi pembelajar pasif dengan membuat mereka bosan dan tidak tertarik pada pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan pertama, terhadap proses pembelajaran Matematika di SD 064966 Tegal Rejo bersama dengan ibu Kartika Lubis S.Pd guru Kelas V SD dalam proses pembelajaran sebagai berikut. Pertama, Guru lebih condong menggunakan pendekatan ceramah dalam metode pengajarannya, sehingga peserta didik masih kesulitan dan tidak tahu bagaimana menyelesaikan operasi hitungan pecahan ditambah lagi ada yang tidak bisa berhitung menyelesaikan soal yang diberikan. Kedua, kurangnya keterampilan guru dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran, guru masih jarang menggunakan media nyata ataupun media digital dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Ketiga, disekolah sudah terdapat media pembelajaran digital, namun jumlah yang disediakan terbatas oleh pihak sekolah sehingga, guru ada yang bisa menggunakannya ada juga yang tidak bisa menggunakannya untuk memanfaatkan teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas.

Menurut wawancara kedua, peneliti menemukan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas V SD 064966 Tegal Rejo masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil ujian tengah semester pada semester ganjil, khususnya dalam mata pelajaran matematika, dengan menggunakan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Nilai ujian tengah semester ganjil untuk kelas V SD 064966 Tegal Rejo dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta didik	Persentase
1	< 75	Belum Tuntas	11 Peserta didik	68,7%
2	≥ 75	Tuntas	5 Peserta didik	31,3 %
Jumlah			16 Peserta didik	100%

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Operasi Hitung Pecahan Kelas V SD 064966 Tegal Rejo T.A 2022/2023.

(sumber : SD 064966 Tegal Rejo)

Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa hanya 5 peserta didik atau sekitar 31,3% dari total 16 peserta didik kelas V yang berhasil mencapai ketuntasan dalam mata pelajaran matematika. Jumlah tersebut masih jauh dari harapan yang diinginkan. Di sisi lain, terdapat 11 peserta didik atau sekitar 68,7% yang belum mencapai ketuntasan. Data ini menunjukkan bahwa masih terdapat banyak peserta didik yang belum tuntas dalam mata pelajaran matematika.

Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan inovatif yang digunakan dalam proses pembelajaran berbasis digital menyebabkan minat peserta didik untuk belajar matematika khususnya materi operasi hitungan pecahan menjadi rendah dan membosankan serta berdampak pada hasil belajar yang ikut rendah, selama pembelajaran guru menyatakan bahwa media pembelajaran Hanya menggunakan buku paket dan LKPD sebagai media pembelajaran untuk mencapai respon positif dari peserta didik dalam menerima pembelajaran. Media pembelajaran guru belum berhasil menanamkan minat belajar kepada peserta didik, sehingga tidak ada penggunaan media pembelajaran yang menarik sebagai

alternatif dalam proses pembelajaran. Karena tidak ada contoh media untuk menunjukkan hasil kerja peserta didik yang benar atau salah untuk menjawab masalah, buku yang digunakan di sekolah hanyalah buku yang berisi materi, contoh pertanyaan, dan pertanyaan berulang. Akibatnya, buku-buku tersebut tidak sesuai dengan tuntutan peserta didik. Tampilan buku paket dan LKPD kurang menarik karena hanya ada teks yang singkat penjelasannya yang menggunakan sedikit gambar dengan cara yang menantang untuk dipahami peserta didik. Selain itu, tidak ada contoh aplikasi nyata untuk memaknakan pembelajaran di kelas, salah satunya dalam "Operasi Hitungan Pecahan," yang merupakan materi paling menantang yang dipahami dan dipahami peserta didik saat pembelajaran dimulai. Ada permintaan media pembelajaran, yaitu materi pendidikan dalam bentuk berbasis digital dalam pembelajaran, yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugas mereka.

Kekurangan media pembelajaran disekolah memerlukan peningkatan kualitas atau mungkin diganti dengan penciptaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. perubahan dalam industri, Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, prinsip pembelajaran mengharuskan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar bagi pendidikan di Indonesia untuk meningkatkan dinamika kegiatan pembelajaran dengan menyediakan sumber belajar online yang dapat diakses tanpa terbatas oleh tempat atau waktu. Kuantitas dan kualitas tenaga ahli pendidikan di sektor ini akan menentukan seberapa efektif teknologi dapat digunakan dalam kegiatan pengembangan pendidikan.

Menurut (Tarigan dkk., 2018). Dalam rangka mengikuti perubahan paradigma pembelajaran yang menekankan pada siswa sebagai pusatnya, para pendidik terutama guru perlu memahami dengan baik materi, peserta didik, dan metodologi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan konstruktif dalam mengembangkan pengetahuan siswa. Dalam konteks matematika, diperlukan inovasi baru dalam penyampaian materi agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, para pendidik harus berupaya untuk menggali dan mengembangkan kemampuan peserta didik secara konkret dan mandiri dalam bidang pengetahuan.

Penelitian memandang bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran operasi hitungan pecahan, Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti memilih *Macromedia* sebagai *software* pembuat multimedia interaktif dikarenakan masih minimnya pengembangan multimedia pembelajaran yang guru kembangkan. Oleh sebab itu peneliti mengangkat judul pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia pada operasi hitungan pecahan kelas V sekolah dasar, sebagai penelitian.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Peserta didik Masih terdapat kesulitan dalam pemahaman konsep dan penerapan pembelajaran operasi hitungan pecahan di kelas V.

2. Terjadi kurangnya pemanfaatan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran, terutama dalam pelajaran matematika.
3. Terdapat kekurangan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik sehingga hasilnya rendah terkhususnya pada operasi hitungan pecahan
4. Adanya kesulitan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital.
5. Rendahnya hasil belajar peserta didik dikelas V SDN 064966 Tegal Rejo khususnya pada pelajaran matematika.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah yang telah disampaikan, perlu dilakukan pembatasan dalam penelitian ini. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran Matematika yang berfokus pada *software Macromedia* untuk mengajarkan operasi penjumlahan pada hitungan pecahan..

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pokok permasalahan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *macromedia* pada pembelajaran operasi hitungan pecahan di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *macromedia* yang dikembangkan?
3. Bagaimana efektifan media pembelajaran berbasis *macromedia* pada pembelajaran operasi hitungan pecahan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis Macromedia yang di kembangkan dalam pengajaran operasi hitungan pecahan. Penilaian dilakukan oleh validator yang memiliki keahlian di bidang materi pelajaran dan media pembelajaran, serta ditujukan untuk peserta didik tingkat Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktikalitas media pembelajaran berbasis *macromedia* pada operasi hitungan pecahan untuk guru sekolah dasar di kelas V SDN 064966 Tegal Rejo T.A. 2022/2023.
3. Untuk mengevaluasi keefektivitas media pembelajaran berbasis Macromedia dalam mengajar operasi hitungan pecahan kepada peserta didik di kelas V SDN 064966 Tegal Rejo pada tahun ajaran 2022/2023..

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara khusus, berdasarkan teori yang mampu menjawab permasalahan anak yang kurang memahami pembelajaran Operasi Berhitung pecahan di Kelas V Sekolah Dasar, sangat bermanfaat bagi kesulitan pendidikan yang kondisinya perlu dipecahkan oleh belajar peserta didik. Dari penelitian ini, dimungkinkan

untuk menentukan kelayakan dan efisiensi pengajaran matematika peserta didik dengan memanfaatkan sumber belajar berbasis *Macromedia*.

Berdasarkan teori tersebut memberikan dampak pembelajaran yang berkualitas, yang dalam penelitian ini fokus pada pembelajaran pada operasi hitung pecahan. Hasilnya, Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada teori untuk penelitian selanjutnya yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia* dalam pembelajaran operasi hitung pecahan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dari Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi:

- a. Bagi peserta didik, diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan pengalaman yang baru dan meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V yang akan berdampak pada hasil belajarnya.
- b. Bagi guru, media ini diharapkan mampu menstimulus guru di sekolah dasar untuk lebih inovatif kreatif serta aktif dengan memanfaatkan media *macromedia* yang menjadi media pembelajaran di kelas lebih menarik lagi.
- c. Bagi sekolah, media ini dapat menjadi sebagai pelengkap fasilitas pembelajaran matematika bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan pengetahuan dalam mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan penjumlahan.
- d. Bagi penulis, sebagai bahan masukan kepada penulis dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran matematika yang kreatif dan layak digunakan di sekolah dasar.