

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, perkembangan teknologi berdampak pada perkembangan pendidikan. Inovasi ilmiah baru lahir dengan perkembangan teknologi. Dampak globalisasi tidak hanya mempengaruhi teknologi dan sains, tetapi juga mempengaruhi karakteristik dan gaya belajar masyarakat modern. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika peserta didik menjadi mahir di bidang teknologi di usia muda. Oleh karena itu, untuk menyikapi karakter peserta didik di atas saat ini, guru sebagai pendidik harus mampu menyesuaikan diri dan merancang model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik masyarakat masa kini.

Menurut Putri dan Jelita (2020) menyatakan bahwa: Pendidikan merupakan hal penting untuk meningkatkan kesejahteraan manusia dan mencapai tujuan untuk meningkatkan kemakmuran bersama. Sejalan dengan pendapat Mailani dan Wulandari (2019, h. 94) menyatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah aktivitas yang sangat penting dalam upaya pengembangan sumber daya manusia dan merupakan kebutuhan dasar bagi seluruh lapisan masyarakat Indonesia yang ingin maju. Salah satu komponen dalam sistem pendidikan adalah kurikulum.

Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang telah direncanakan, Indonesia telah banyak mengupayakan berbagai perubahan melalui berbagai kegiatan, seperti pelatihan guru, perubahan, penyempurnaan pendidikan, dan penempatan manajemen berbasis sekolah sampai dengan pemberian remunirasi bagi guru sesuai dengan tuntutan Undang-undang guru dan

dosen tahun 2015 (Situmorang, 2013). Perubahan dan penyempurnaan kurikulum yang telah dilakukan Indonesia untuk mencapai tujuan pendidikan yakni dari kurikulum tradisional pasca kemerdekaan sampai kurikulum modern. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Berdasarkan informasi yang di dapat dari guru kelas IV SD Swasta Methodist 12 Medan yaitu (1) Siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik yang dapat memacu daya tarik peserta didik (2) Kemampuan guru dalam membuat pembelajaran berbasis komputer masih kurang khususnya berbasis *macromedia flash*. (3) Guru matematika belum memanfaatkan media pembelajaran matematika khususnya *Macromedia Flash* pada materi bangun datar dan bangun ruang.

Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah di atas dibutuhkan cara yang efektif agar peserta didik dapat mengembangkan minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran matematika berupa media video animasi.

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara guna menyampaikan materi ajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dengan media yang menarik perhatian dan menyenangkan (Arsyad, A. 2014).

Kelebihan dalam menggunakan media pembelajaran video animasi adalah peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran dibandingkan dengan

tidak menggunakan media pembelajaran. Belajar dengan menggunakan indera ganda-pandang dan dengar akan memberikan keuntungan bagi peserta didik. Banyak jenis-jenis media yang dapat membantu proses belajar. Salah satunya adalah dengan media berbasis *macromedia flash* dengan bantuan *software* sebagai media pembelajaran bagi guru dalam membantu memecahkan masalah peserta didik dalam pembelajaran matematika yang menurut mereka itu sulit. Peneliti mengembangkan perangkat lunak *Macromedia Flash* di sini karena kemampuannya untuk memberikan gambaran umum konseptual dan menyediakan fungsi tampilkan materi, seperti animasi, teks, dan suara, dengan cara yang jelas dan interaktif sangat cocok untuk materi bangun datar dan bangun ruang. Pemilihan media berbasis *Macromedia Flash* didasari karena minimnya penggunaan *software* tersebut selama belajar matematika pokok bahasan bangun datar dan bangun ruang.

Berdasarkan permasalahan di atas dan kebutuhan sekolah yang diteliti, perlunya dalam ketersediaan media pembelajaran berupa media video animasi berbasis *Macromedia Flash* yang merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang untuk membantu peserta didik dalam penyelidikan/penemuan dari fenomena alam. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Matematika Bangun Datar dan Bangun Ruang Di SD Swasta Methodist 12 Medan T.A 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah berikut :

1. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik yang dapat memacu daya tarik peserta didik.
2. Kemampuan guru dalam membuat pembelajaran berbasis komputer masih kurang khususnya berbasis *macromedia flash*.
3. Guru matematika belum memanfaatkan media pembelajaran matematika khususnya *macromedia flash* pada materi bangun datar dan bangun ruang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi. Penelitian ini hanya memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran matematika materi pokok Bangun Datar Dan Bangun Ruang Kelas IV SD Swasta Methodist 12 Medan T.A 2020/2021. Aplikasi yang dipakai untuk membuat media pembelajaran adalah *Macromedia Flash* yang berisikan gambar, suara, teks, dan video.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis *macromedia flash* pada materi pokok Bangun Datar dan Bangun Ruang Kelas IV SD Swasta Methodist 12 Medan?

2. Bagaimana kepraktisan spesifik produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis *macromedia flash* pada materi pokok Bangun Datar dan Bangun Ruang dikelas IV SD Swasta Methodist 12 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Validitas produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis *macromedia flash* pada materi pokok Bangun Datar dan Bangun Ruang Kelas IV SD Swasta Methodist 12 Medan.
2. Kepraktisan spesifik produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis *macromedia flash* pada materi pokok Bangun Datar dan Bangun Ruang Kelas IV SD Swasta Methodist 12 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk pembelajaran SD yang menarik dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Memberikan wawasan baru kepada guru tentang pengembangan media

Macromedia Flash dan memberikan kemudahan bagi guru untuk mempersiapkan pembelajaran matematika.

b. Bagi Peserta Didik

Memberikan kemudahan untuk mempelajari bangun datar dan bangun ruang dan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

