

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberhasilan belajar dapat diartikan sebagai tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Hasil belajar yang efektif menunjukkan bahwa proses pembelajaran berhasil. Salah satu cara untuk mengukur keberhasilan pembelajaran adalah melalui hasil belajar. Setelah proses pembelajaran, siswa yang telah terlibat di dalamnya akan menerima hasil belajar yang merinci keterampilan yang telah diperolehnya. “Hasil belajar merupakan hasil penilaian yang diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran,” ujar *Teni Nurrita* (2018, h. 175). Evaluasi ini menghasilkan informasi tentang pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa. Setiap pelajar menerima tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemahirannya. “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami kegiatan belajar,” *Djonomiarjo* (2020, h. 42). Belajar tidak hanya tentang menghafal materi tetapi tentang bagaimana seseorang bisa berubah menjadi lebih baik. Aktivitas belajar berarti kegiatan menggali informasi atau memahami sesuatu untuk mendapatkan pemahaman yang baru. Sejalan dengan *Asriyanti* (2019, h. 183) “hasil belajar merupakan perolehan pengalaman belajar siswa yang terdiri dari aspek pengetahuan dalam mengerjakan soal yang diberikan”. Biasanya pengetahuan seorang siswa bisa bertambah dengan mengikuti pembelajaran yang bersifat verbal namun diuji dengan menggunakan beberapa instrumen seperti tes.

Menurut Dakhi (2020, h. 468) “hasil belajar siswa adalah kompetensi akademik yang diperoleh siswa melalui ujian dan penugasan, serta tanya jawab yang mendukung pencapaian hasil belajar tersebut”. Setiap setelah pembahasan mengenai materi siswa diberikan ulangan atau seperti ujian untuk menguji dan mengetahui sudah sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Hasil ujian tersebutlah yang bisa dikatakan sebagai hasil belajar. Selanjutnya Rahman (2022, h. 297) berpendapat, "hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran”.

Melalui pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berkaitan dengan kemampuan siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar dan perubahan itu tidak hanya terlihat di satu aspek potensialnya saja melainkan secara menyeluruh (komprehensif). Untuk memperoleh hasil belajar, peserta didik harus lulus dari penilaian. Penilaian ini menjadi tolak ukur tingkat keberhasilan belajar siswa yang nantinya akan diberikan tindak lanjut.

Siswa yang bersungguh-sungguh dalam belajar tentunya akan berusaha untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan tidak akan berhenti sebelum menemukan pemecahan masalah. Hasil pembelajaran yang dicapai melalui pendidikan memberikan keunggulan kompetitif dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Lanskap kompetitif saat ini menuntut talenta berkualitas tinggi.

Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Republik Indonesia (UU Sisdiknas). Tujuan pendidikan nasional yang dicanangkan adalah

membantu peserta didik mewujudkan potensi dirinya dan tumbuh menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Agar anak-anak negara kita semakin cerdas, mereka harus berakhlak mulia, sehat walafiat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta berkembang menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Siswa harus mengambil studi mereka dengan serius dan bekerja keras untuk mendapatkan hasil maksimal dari pendidikan mereka jika mereka ingin mencapai tujuan ini.

Faktanya, hasil belajar matematika siswa tergolong rendah. Ini dapat diketahui dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan. Beliau mengatakan bahwa “Prestasi siswa dalam pelajaran matematika berada dibawah KKM, dari 22 siswa hanya 18% yang mencapai prestasi dalam matematika dengan nilai yang mencapai KKM 60, dan 82% siswa memperoleh nilai <60 atau tidak tuntas.

Tabel 1.1 Rata-Rata Nilai Ujian Tengah Semester Matematika

No.	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1.	>60	3
2.	=60	1
3.	<60	18
Total Jumlah Siswa		22 Orang

(Sumber: Wali Kelas V SDN 104607 Sei Rotan)

Faktor yang menjadi pengaruh rendahnya hasil belajar matematika siswa, adalah guru sering memberikan materi pelajaran dengan cara menjelaskan saja atau menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan terhambatnya inisiatif dan kreativitas belajar siswa. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dalam menjawab pertanyaan atau menyampaikan jawaban karena mereka menganggap matematika adalah topik yang sulit dan membosankan. Hasil belajar matematika siswa yang rendah tidak terlepas dari penggunaan media yang

digunakan guru dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan kurang relevan dengan perkembangan zaman saat ini. Dizaman yang serba teknologi ini media pembelajaran berbasis teknologi sangat menarik bagi siswa dan akan memberikan hasil belajar yang memuaskan nantinya. Media pembelajaran yang bersifat konvensional dan sistem pengajaran dengan ceramah cenderung tidak dapat mengembangkan kreatifitas, inovatif dan cara berfikir siswa. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang menarik bagi siswa agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan standar pengajaran. Kegembiraan belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Iskandar (2019, h. 25) pembelajaran bisa berhasil dengan baik jika didukung berbagai macam faktor diantaranya adalah mengaitkan pemanfaatan teknologi dengan pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran berbantuan teknologi adalah salah satu cara yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar dengan baik.

Sudjana dan Rivai dalam Rusman (2012, h. 62) juga mengemukakan bahwa manfaat media dalam pembelajaran bagi siswa, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran terkesan menarik bagi siswa dan mampu menumbuhkan motivasinya dalam belajar, (2) siswa lebih mudah memahami pelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, (3) pembelajaran menjadi lebih beragam, (4) aktifitas belajar siswa tidak hanya mendengar penjelasan dari guru namun dapat melakukan kegiatan belajar yang lain.

Dizaman sekarang media pembelajaran sangat mudah diperoleh baik media berupa fisik maupun digital. Komputer adalah alat elektronik yang tergolong media digital yang dapat melibatkan beberapa indera dan anggota tubuh, diantaranya adalah telinga (audio), mata (visual), dan tangan (kinestik) dalam pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan mudah diterima oleh siswa. Pada perkembangan teknologi saat ini ada banyak perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk media dalam pembelajaran. Pemanfaatan perangkat lunak sebagai media tentunya akan sangat menarik perhatian siswa. *Adobe Flash CS6* adalah salah satu perangkat lunak yang mempunyai fitur animasi yang dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang

"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan.
2. Matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan oleh siswa.
3. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran seperti bertanya dan memberikan tanggapan.
4. Media yang digunakan tidak menarik perhatian siswa dan tidak relevan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini mengembangkan media interaktif berbantuan *Adobe Flash CS6*.
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan.
3. Bangun datar adalah materi yang digunakan dalam penelitian ini.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan?
2. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan?
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan?

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* pada materi Bangun Datar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS6* ini untuk meningkatkan kualitas pengajaran.

- b. Bagi Guru

Guru mendapatkan referensi baru dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash CS6*.

- c. Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

d. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Flash CS6* ini memberikan wawasan kepada peneliti tentang proses pembuatan media beserta pengaplikasiannya.



THE
Character Building
UNIVERSITY