

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya zaman, manusia dapat membuat sesuatu yang dapat bermanfaat bagi semua orang contohnya seperti teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dari tahun ke tahun semakin pesat, dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi semua urusan manusia akan semakin mudah. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai bidang cukup berdampak, salah satu bidang yang terkena dampak penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yaitu bidang pendidikan.

Dalam bidang pendidikan tentunya teknologi dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran di kelas, seperti menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Akhmadan dalam Masyukur, Nofrizal, Syazali (2017: 178) salah satu cara penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan sumber daya teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran di kelas. Guru harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran dengan tepat.

Dalam proses pembelajaran di kelas, agar materi tersampaikan dengan baik dan peserta didik dapat memahami materi dengan mudah maka seorang guru harus menggunakan media pembelajaran. Menurut Khairan & Ahern dalam Masyukur, Nofrizal, Syazali (2016: 179) media pembelajaran merupakan faktor yang dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu

guru menyampaikan informasi kepada peserta didik ataupun sebaliknya. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat maka dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurut Indaryati & Jailani (2015: 85) “media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena melalui media lah pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut”.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media dalam proses pembelajarannya yaitu matematika. Matematika diberikan kepada peserta didik dari jenjang SD sampai dengan SMA, bahkan di taman kanak-kanak pun ada yang sudah diberikan pelajaran matematika. Menurut Crismono dalam Masyakur, Nofrizal, Syazali (2017: 178) matematika itu merupakan ilmu yang diberikan pada setiap jenjang pendidikan. Dengan memberikan pembelajaran Matematika kepada peserta didik, maka kemampuan dalam hal kreatifitasnya akan berkembang. Karena dalam pembelajaran matematika, ketika peserta didik mengerjakan sebuah soal maka daya kreatifitas yang dimilikinya akan terdorong keluar dan berkembang. Menurut Anggoro & Cahyono dalam Akbar & Komarudin (2017: 2) ”salah satu pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan serta kreatifitas adalah pendidikan matematika yang berarti didalamnya terdapat pelajaran matematika”.

Namun dalam pembelajaran matematika di sekolah pasti mengalami hambatan, karena matematika selalu dianggap sulit oleh sebagian peserta didik, apalagi jika guru menyampainya tidak menggunakan media hanya dengan menggunakan cara konvensional saja yaitu ceramah. Dalam matematika, materi yang disampaikan tidak hanya hitungan saja, ada juga rumus-rumus. Agar peserta

didik mampu mengaplikasikan teori ke dalam hitungan dan juga rumus-rumus Matematika, maka peserta didik perlu alat bantu yaitu media pembelajaran. Apabila peserta didik paham materi yang disampaikan maka peserta didik akan mampu mengerjakan soal-soal matematika dan hasil belajarnya pun ikut meningkat.

Dalam proses mengajarkan matematika oleh guru, sangat diperlukan pembelajaran yang efektif, agar pembelajaran tersebut bermakna bagi peserta didik. Namun pembelajaran yang efektif harus membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang tepat dengan melihat karakteristik siswa terlebih dahulu oleh guru.

Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan oleh guru. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran, maka pembelajaran akan efektif dan juga kualitas pembelajaran akan meningkat, terutama dalam pembelajaran matematika di sekolah. Untuk pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi, banyak sekali *software* yang dapat digunakan diantaranya seperti *macromedia flash*, *adobe primer cs6*, *kinimaster* dan lain sebagainya. Menurut Masyakur, Nofrizal, Syazali (2017: 179) “penggunaan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran, bermanfaat bagi guru sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar dan menyelenggarakan pembelajaran”.

Pembaharuan dalam proses pembelajaran perlu dilakukan oleh guru, jika tidak ada pembaharuan dalam pembelajaran matematika maka pembelajaran akan kurang mengasyikan, dan jenuh. Sehingga nantinya konsentrasi peserta didik akan menurun dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Maka dari itu pembaharuan yang disebutkan diatas, dapat dilakukan melalui pengembangan media

pembelajaran akan lebih mengasyikan, menarik dan konsentrasi siswa akan terfokus.

Dalam pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti harus diperhatikan beberapa hal, seperti pemilihan warna background, tulisan, gambar dan lain sebagainya. Pemilihan warna yang sesuai dapat mempengaruhi psikologis peserta didik, penglihatan peserta didik akan nyaman dan memberikan efek yang bagus untuk stimulus ketika peserta didik sedang belajar. Menurut Ferninindis, Santoso, Wirawan (2020: 45) warna itu memiliki pengaruh emosional yang kuat, dan pengaruh besar terhadap mood yang mencerminkan raut wajah seseorang dan karakteristik seseorang. Maka dari itu peneliti harus benar-benar memperhatikan pemilihan warna, jangan asal memilih warna untuk dijadikan background atau apapun yang ada dalam media pembelajaran, sehingga nantinya proses belajar peserta didik tidak ada hambatan dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai.

Dengan menggunakan media pembelajaran pedani (penyajian data warna warni) yang dikembangkan oleh peneliti, maka media pembelajaran ini akan menekankan pemilihan warna, Peneliti memadukan warna panas, warna dingin dan juga warna netral. Menurut Said (2006: 98) warna panas yaitu warna yang memiliki pengaruh panas, memberikan rasa gembira, dan rasa hangat. Contoh warna-warna panas yaitu warna merah, kuning, jingga kemerah-merahan, jingga kekuning-kuningan, ungu kemerahan. Lalu warna dingin yaitu warna yang memiliki pengaruh dingin, memberikan rasa tenang dan sejuk. Contoh warna-warna dingin yaitu biru, ungu, hijau, hijau kebiruan, ungu kebiruan. Dan yang terakhir warna netral, warna

netral yaitu warna yang berasal dari warna campuran. Contoh warna-warna netral yaitu hitam, putih, abu-abu, coklat. Dengan memadukan warna-warna yang tepat diharapkan dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik, seperti menimbulkan rasa semangat belajar ketika melihat video interaktif pedani (penyajian data warna warni) tersebut. Menurut Sedarmayanti (2009) dalam Abidah dkk (2019: 101) warna berhubungan dengan daya ingat ataupun memori warna juga dapat memberikan pengaruh yang dapat menimbulkan perasaan, manusia akan lebih mudah mengingat yang berhubungan dengan emosi ataupun perasaan.

Peneliti menggunakan media jenis audio visual, dengan menggunakan pengembangan media jenis audio visual yang menggunakan dua sensor indra yaitu mata dan telinga maka peserta didik dalam pembelajaran matematika akan menimbulkan minat belajar yang lebih besar, sehingga peserta didik paham mengenai materi yang disampaikan dan tentunya tujuan pembelajaran pun akan tercapai.

Pada pembelajaran matematika kelas IV SDN Cibajaran berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 23 Februari 2021, hasil yang didapat setelah wawancara yaitu selama masa pandemi pembelajaran yang dilakukan kurang efektif karena pembelajaran sistem pembelajaran sekarang menjadi 3 kali seminggu luring dan 3 kali seminggu daring jadi satu minggu tersebut dibagi menjadi 2 sesi yaitu sesi luring dan sesi daring, pada mata pelajaran matematika ketika pembelajaran berlangsung meskipun dikasih penjelasan, tetap saja terkadang peserta didik kurang paham mengenai materi yang disampaikan lalu peserta didik mudah lupa materi yang disampaikan oleh guru, apalagi materi penyajian data yang memerlukan

ketelitian dalam memahami materi dan mengerjakan soalnya, lalu hasil belajarnya belajarnya tidak maksimal jumlah rata-rata dari 31 peserta didik yaitu 68,06 nilai tersebut tidak mencapai KKM, untuk KKM nya yaitu 75. Minimnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika (terbatas dan seadanya) yang digunakan oleh guru kelas IV Sdn Cibajaran, Contohnya seperti dalam materi mengukur garis hanya membawa busur, lalu materi bangun datar hanya membawa gambar bangun datar saja (tidak bervariasi) guru memiliki keterbatasan dan hambatan dalam pembuatan media pembelajaran seperti keterbatasan waktu untuk membuat media, guru menggunakan metode pembelajaran ceramah (*central teacher*), dan respon peserta didik ada yang aktif ada yang pasif (peserta didik cenderung tidak aktif) ketika pembelajaran matematika berlangsung.

Maka dari itu penggunaan media pembelajaran pedani (penyajian data warna warni) ini menjadi salah satu cara untuk mengatasi kendala dalam keadaan yang dihadapi oleh guru atau pun peserta didik di masa pandemi COVID 19 ini. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti menganggap perlu melakukan penelitian media pembelajaran, maka dari itu judul yang akan diambil oleh peneliti yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Pedani Berbantuan Macromedi Flash 8 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Penyajian Data Kelas IV”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran tidak maksimal dan kurang efektif karena banyak kendala yang dirasakan oleh guru ataupun peserta didik di masa pandemi Covid 19 ini

sehingga hasil belajarnya kurang maksimal pada mata pelajaran matematika materi penyajian data, ketika pembelajaran berlangsung meskipun dikasih penjelasan mengenai materi penyajian data, tetap saja terkadang peserta didik kurang paham mengenai materi yang disampaikan lalu peserta didik mudah lupa materi yang disampaikan oleh guru.

2. Minimnya penggunaan media pembelajaran (terbatas dan seadanya) yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran matematika, contohnya seperti dalam materi mengukur garis hanya membawa busur, lalu materi bangun datar hanya membawa gambar bangun datar saja (tidak bervariasi). guru memiliki keterbatasan dan hambatan dalam pembuatan media pembelajaran seperti keterbatasan waktu untuk membuat media.
3. Respon peserta didik ketika belajar matematika ada yang aktif ada yang pasif (peserta didik cenderung tidak aktif).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Peneliti membatasi materi matematika yaitu pada materi penyajian data.
2. Peneliti membatasi pengembangan media pembelajaran pedani (penyajian data warna warni) dengan menggunakan aplikasi yang telah dikuasai oleh peneliti.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran pedani berbantuan *macromedia flash 8* pada materi penyajian data di kelas IV?

2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran pedani berbantuan *macromedia flash 8* pada materi penyajian data di kelas IV?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran pedani berbantuan *macromedia flash 8* pada materi penyajian data di kelas IV.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran pedani berbantuan *macromedia flash 8* pada materi penyajian data di kelas IV.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran pedani berbantuan *macromedia flash 8*.
2. Bagi guru sebagai informasi tambahan bahwa penggunaan media pembelajaran pedani berbantuan *macromedia flash 8* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika.
3. Bagi peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran pedani berbantuan *macromedia flash 8* ini dapat membantu peserta didik untuk memahami mata pelajaran matematika, sehingga tujuan pembelajaran tercapai, pembelajaran lebih menyenangkan, dan hasil belajarnya pun akan meningkat.

4. Bagi sekolah, dapat dimasukkan dalam daftar referensi sekolah mengenai media pembelajaran pedani berbantuan *macromedia flash 8* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

