

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas mengenai sepuluh hal pokok, yang meliputi (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di era global saat ini semakin banyak perkembangan teknologi yang sudah dimanfaatkan di berbagai bidang salah satunya adalah dunia pendidikan, karena teknologi tidak luput dari peran pendidikan yang harus ditekankan. Pembelajaran abad ke-21 meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui jalur pendidikan mulai dari pendidikan dasar dan menengah hingga ke perguruan tinggi adalah kunci untuk mampu mengikuti perkembangan Revolusi Industri 4.0. Pembelajaran abad ke-21 ini menerapkan kreativitas, berpikir kritis, kerjasama, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, kemasyarakatan dan keterampilan karakter.

Pendidikan memiliki kekuatan (pengaruh) yang dinamis dalam kehidupan manusia di masa depan. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan menjadi fokus utama pemerintah. Peningkatan kualitas pendidikan harus didasari dengan inovasi-inovasi baru agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, dan siswa lebih aktif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki dalam dirinya.

Pendidikan merupakan usaha sadar secara berencana yang dilakukan oleh orang dewasa untuk mendewasakan seseorang khususnya. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan sarana untuk membangun kehidupan suatu bangsa yang difungsikan sebagai ujung tombak untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dapat menjadikan bangsa dan negara memiliki martabat di mata dunia (Hidayat, dkk., 2019). Oleh karena itu, pentingnya peran pendidikan harus direncanakan dan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga apa yang menjadi tujuan dari pendidikan tersebut dapat tercapai secara optimal.

Keberhasilan suatu pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran merupakan suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Proses pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu sistem, karena keberhasilannya dapat ditentukan oleh oleh berbagai komponen yang membentuk sistem itu sendiri. Apabila dipetakan, terdapat banyak komponen yang berpengaruh terhadap proses dan pencapaian kompetensi, mulai dari komponen yang datang dari dalam, yang secara langsung berkaitan dengan proses pembelajaran, sampai pada komponen luar yang tidak langsung berkaitan dengan proses pembelajaran. Diantara sekian banyak komponen yang

berpengaruh yaitu, salah satunya komponen kurikulum. Kurikulum memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kurikulum yang diterapkan akan menjadi pedoman dalam proses pembelajaran. Kurikulum yang diterapkan saat ini adalah Kurikulum 2013 (*Kurtilas*) yang merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Ciri utama dari kurikulum 2013 adalah lebih menekankan pada penanaman pendidikan karakter bagi siswanya. Dalam kurikulum 2013 siswa dituntun melalui beberapa proses secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menerapkan pengetahuan. Selain itu, dalam kurikulum 2013 siswa dituntut untuk lebih aktif dalam hal menemukan dan menggali pengetahuannya sendiri. Pembelajaran seperti ini sering disebut dengan *student centered* (pembelajaran berpusat pada siswa). Namun, dalam pembelajaran yang mengimplementasikan kurikulum 2013, dimana *student centered* bukan berarti guru tidak mempunyai peran sama sekali dalam pembelajaran. Guru tetap berperan sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pengarah, pelatih, penilai, dan pengevaluasi untuk siswa.

Penyelenggara pendidikan di Indonesia bagi siswanya, ditetapkan ke dalam jenjang-jenjang pendidikan salah satunya adalah pendidikan sekolah dasar. Pendidikan sekolah dasar bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung saja, melainkan juga sebagai proses mengembangkan kemampuan dasar siswa secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal. Tujuan pendidikan di sekolah dasar mencakup pembentukan dasar kepribadian siswa sebagai manusia Indonesia seutuhnya sesuai dengan tingkat perkembangan dirinya, pembinaan pemahaman dasar dan seluk beluk ilmu

pengetahuan dan teknologi sebagai landasan untuk belajar pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan hidup dalam masyarakat.

Pendidikan di sekolah dasar membelajarkan berbagai mata pelajaran kepada siswanya. Pada kurikulum 2013 pembelajaran di sekolah dasar dilaksanakan secara tematik terpadu, akan tetapi dalam mata pelajaran matematika pada kelas tinggi dilaksanakan secara terpisah, dikarenakan pembelajaran matematika di kelas tinggi sangat sulit untuk dapat dikaitkan dengan mata pelajaran lainnya. Hal tersebut membuat guru harus dapat berinovasi dalam memberikan pembelajaran matematika agar tetap terlihat menarik, bermakna, mudah dipahami, dan dimengerti oleh siswa dengan cara pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar salah satunya media pembelajaran yang bersifat elektronik.

Secara umum media merupakan suatu perantara dalam pembelajaran (Syukur, 2020). Media pembelajaran adalah segala alat yang digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan (Hakim, 2018). Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran. Hal itu dapat dicapai karena media pembelajaran dapat mengantisipasi beberapa hambatan dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas seperti, hambatan dalam berkomunikasi antara guru dan siswa, sikap pasif yang dimiliki oleh siswa, dan lain sebagainya.

Multimedia adalah gabungan dari berbagai unsur, teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interaktif adalah sifat saling melakukan aksi, antar hubungan, saling

aktif. Sehingga dapat dirangkum bahwa multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan teks, suara, gambar animasi, dan video untuk menyampaikan pesan melalui media elektronik. Selain itu, (Dewi, dkk., 2018) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajaran dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut. Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan media sebagai sumber belajar. Siswa bebas untuk mengulang-ulang informasi yang disajikan apabila ada konsep yang belum dimengerti. Penggunaan media interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dan mendapatkan visualisasi berkaitan dengan konsep yang dipelajari. Dengan multimedia interaktif ini diharapkan guru mampu mengemas sebuah media menjadi lebih menarik, dan membangkitkan keinginan, serta semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran secara daring. Jadi, multimedia interaktif di masa pandemi covid-19 sangatlah cocok untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran daring.

Menurut (Sadikin & Hamidah, 2020) pembelajaran daring merupakan suatu bentuk pembelajaran secara konvensional yang dituangkan dalam bentuk format digital melalui jaringan. Sedangkan menurut (Syarifudin, 2020) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Jadi, dapat dirangkum bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan

dalam jaringan dengan proses pembelajaran menggunakan jaringan internet atau dapat dikatakan menjadi pembelajaran secara online.

Mata pelajaran yang memerlukan aktivitas belajar melalui pengaitan informasi baru dengan konsep yang telah dipelajari dan diingat oleh siswa adalah matematika. Menurut (Anggoro, 2015) matematika adalah suatu ilmu yang tersusun secara sistematis bahwa konsep-konsep yang dipelajari berkaitan antara konsep satu dengan konsep yang lainnya. Sejalan dengan hal tersebut matematika bukanlah sekumpulan topik yang terpisah dalam belajar dan memerlukan keterkaitan diantara konsep dalam matematika. Matematika tidak hanya mengajarkan suatu bentuk pemahaman yang dipelajari secara membaca maupun menyimak melainkan matematika merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada siswa bagaimana cara menyelesaikan suatu masalah yang ada.

Pendekatan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar yang mengaitkan materi yang dibelajarkan dengan situasi dunia nyata siswa, sehingga siswa mampu mempelajari atau mengaitkan dengan pengetahuan yang baru agar dapat menerapkannya ke dalam dunia nyata (Rahman, dkk., 2020). Pada pembelajaran matematika di kelas IV yaitu mengenai pokok bahasan bangun datar, pendekatan ini sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran karena siswa dapat mengaitkan bentuk-bentuk bangun datar dengan benda-benda yang ada di sekitarnya. Hal tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran bangun datar yang telah disajikan oleh guru dengan cara menggunakan suatu media yaitu multimedia interaktif berbasis kontekstual.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan bersama salah satu guru kelas IV SD No. 3 Buduk Ibu Ni Putu Devi Indriani, S.Pd

pada hari Selasa, 14 September 2021 diperoleh bahwa sebagian besar hasil belajar matematika siswa kelas IV masih rendah terbukti dari nilai UAS semester I siswa yang masih jauh dari standar nilai KKM yaitu 70. Terdapat 46,7% siswa kelas IV yang sudah mencapai KKM, sedangkan 53,3% belum mencapai KKM. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika kurang bervariasi dan bersifat monoton. Sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika pada pokok bahasan bangun datar, maka dikembangkan sebuah multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar kelas IV SD No. 3 Buduk Tahun Ajaran 2021/2022.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
- 1.2.2 Siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika.
- 1.2.3 Pembelajaran hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar tidak cukup untuk pemahaman konsep materi matematika yang bersifat abstrak.
- 1.2.4 Adanya rasa bosan siswa karena media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran daring kurang bervariasi.
- 1.2.5 Media pembelajaran yang digunakan belum dikembangkan secara inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.
- 1.2.6 Sarana dan prasarana di sekolah sudah memadai namun, sarana yang dapat mendukung pembelajaran secara daring kurang memadai.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, pembatasan masalah diperlukan untuk memfokuskan penelitian dalam mencakup masalah-masalah utama agar dapat memperoleh hasil secara optimal. Karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, maka penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar kelas IV SD No. 3 Buduk Tahun Ajaran 2021/2022.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar kelas IV SD No. 3 Buduk Tahun Ajaran 2021/2022.
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar kelas IV SD No. 3 Buduk Tahun Ajaran 2021/2022.

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.



1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar kelas IV SD No. 3 Buduk Tahun Ajaran 2021/2022.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar kelas IV SD No. 3 Buduk Tahun Ajaran 2021/2022.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan dan inovasi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, serta bermanfaat untuk memperkaya konsep-konsep, teori-teori terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual khususnya dalam pembelajaran matematika.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Adapun penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi pihak-pihak sebagai berikut.

#### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini mampu meningkatkan semangat dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, serta dapat melatih kemampuan siswa dalam menggunakan multimedia interaktif dengan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif guru dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar kelas IV SD No. 3 Buduk.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan ide baru dan perubahan yang positif terhadap kemajuan sekolah dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika dan pembelajaran pada umumnya sehingga mutu sekolah dapat ditingkatkan.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi yang akan melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan multimedia interaktif berbasis kontekstual pada mata pelajaran matematika.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual berupa aplikasi pada mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar. Media ini dapat membuat siswa bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1.7.1 Multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar untuk siswa kelas IV SD.
- 1.7.2 Multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini berupa aplikasi yang nantinya akan diakses melalui handphone android agar bisa dioperasikan oleh siswa pada saat belajar secara mandiri.
- 1.7.3 Multimedia interaktif dirancang menjadi media pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, dan menyenangkan untuk mengajarkan pokok bahasan bangun datar agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 1.7.4 Materi yang tersedia pada aplikasi yaitu, macam-macam bangun datar, unsur-unsur bangun datar, rumus untuk menghitung luas daerah, dan keliling bangun datar.

## **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Situasi saat ini yaitu di masa pandemi covid-19 membuat sistem pembelajaran menjadi berubah, dari yang awalnya tatap muka berubah menjadi sistem pembelajaran daring. Proses pembelajaran jika hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar tidak akan cukup untuk memberikan suatu pemahaman mengenai konsep matematika. Hal ini, membuat guru harus berinovasi dan berpikir secara kritis dalam mengembangkan bahan ajar yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Pengembangan dan pembaharuan dalam sarana fasilitas di situasi saat ini pada proses pembelajaran sangatlah penting. Salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran sehingga proses pelaksanaan pembelajaran dapat lebih optimal. Saat ini pembelajaran yang dilaksanakan secara daring tentunya diperlukan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan situasi

dan kondisi saat ini agar pada saat penyampaian materi dapat dilaksanakan lebih mudah, dan tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai secara maksimal.

Oleh karena itu, pentingnya pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar. Dengan dikembangkan sebuah multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar ini siswa dapat menjadi lebih semangat untuk belajar. Dipadukannya multimedia interaktif dengan pendekatan pembelajaran kontekstual yaitu siswa akan mengaitkan pembelajaran yang diajarkan melalui benda-benda nyata yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

## **1.9 Asumsi Pengembangan**

Pada penelitian ini memiliki beberapa asumsi yang meyakinkan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual yaitu sebagai berikut.

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

- a. Rata-rata sudah memiliki perangkat yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.
- b. Guru dan siswa sudah terbiasa dalam menggunakan teknologi seperti media pembelajaran elektronik dengan baik dan mengaksesnya melalui *handphone*.
- c. Multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan memperoleh pengetahuan baru, serta dapat mengaitkannya dengan kehidupan nyata yang terdapat pada lingkungan sekitarnya.

- d. Sebagian siswa kelas IV SD sudah dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan benda-benda yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan dalam penelitian yaitu sebagai berikut.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

- a. Pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini dirancang khusus untuk siswa kelas IV SD.
- b. Materi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini hanya terbatas pada mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar kelas IV SD.

### **1.10 Definisi Istilah**

Istilah-istilah yang penting dijelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang berguna untuk mengembangkan produk baru maupun produk yang sudah ada dengan cara menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut.
- 1.10.2 Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang terdiri dari berbagai macam media gambar, suara, teks, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan, serta memiliki interaktivitas kepada pengguna.
- 1.10.3 Pendekatan Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah pembelajaran yang mengaitkan materi dengan situasi dunia nyata siswa