

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia dan teknologi. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Belajar dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang membuat perubahan kognitif maupun motorik melalui interaksi. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Dari segi psikologi perbedaan individu ditimbulkan oleh berbagai macam aspek baik secara langsung atau tidak langsung yang timbul dari siswa. Adapun aspek-aspek tersebut, yaitu; kognitif (pengetahuan), afektif (kemampuan), dan psikomotor (keterampilan), tidak ketinggalan juga termasuk intelegensia, minat, bakat dan keadaan sosial ekonomi. Kemajuan teknologi membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja telah dan akan berinteraksi terhadap teknologi. Media elektronika sebagai akibat dari perkembangan teknologi, mendapat tempat dan perhatian yang cukup besar bagi para peserta didik dan besar pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai sarana pendukung, selain transformasi belajar secara tatap muka (ceramah) di dalam kelas. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Alat bantu belajar termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar. Kedudukan alat bantu memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Banyak alat bantu atau media belajar diciptakan, namun untuk mencari suatu pilihan atau solusi alat bantu yang benar-benar baik agar proses belajar menjadi efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan merupakan suatu permasalahan yang perlu dicari solusinya.

Pelajaran Matematika merupakan salah satu pelajaran yang relatif tidak disukai siswa / siswi Sekolah Dasar terutama siswa / siswi SD Negeri Anjatan 2. Beberapa faktornya yaitu Matematika membosankan dan rumit, bahkan beberapa siswa / siswi Sekolah Dasar kelas 4 takut untuk belajar Matematika. Sebenarnya terdapat fasilitas proyektor di SD Negeri Anjatan 2, namun guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya masalah di atas, maka penulis berinisiatif untuk membuat suatu media pembelajaran dengan judul "Media Pembelajaran Matematika untuk Kelas 4 SD Negeri Anjatan 2 Berbasis Multimedia" yang diharapkan bisa membantu pengajar dalam proses pembelajaran. Dan bisa menjadikan Matematika suatu pelajaran yang menarik untuk dipelajari dan tidak membosankan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana cara membuat pembelajaran Matematika menjadi menarik dan tidak membosankan?
- 2) Bagaimana cara untuk menyampaikan materi agar tidak monoton?

## 1.3 Batasan Masalah

Aplikasi yang akan dirancang adalah Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia yang membantu guru agar penyampaian materi lebih efektif.

Penelitian ini memiliki ruang lingkup :

- 1) Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran hanya menyangkut pelajaran Matematika untuk Kelas 4 SD semester 1.
- 2) Peneliti hanya meneliti proses pembelajaran pada SD Negeri Anjatan 2 Kelas 4.
- 3) Media pembelajaran yang dibuat berbasis Multimedia.
- 4) Software utama yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini ialah Adobe Flash CS6

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud dan tujuan tentang apa yang akan dibuat, yang nantinya akan mencapai hasil yang diinginkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Diharapkan dengan penelitian ini dapat menghasilkan Media Pembelajaran Matematika yang mempermudah dan menarik siswa/siswi untuk belajar Matematika.
- 2) Diharapkan dengan penelitian ini dapat menghasilkan Media Pembelajaran Matematika yang mempermudah guru dalam penyampaian materi Matematika.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai langkah awal untuk membangun sistem pembelajaran yang efektif dan efisien. Program aplikasi yang dibuat juga dapat dijadikan bahan untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang berkaitan.

#### 1.5.3. Manfaat penelitian untuk Guru Kelas 4 SD Negeri Anjatan 2

- 1) Mempermudah dalam penyampaian materi, materi semester 1 sesuai dengan silabus dan kurikulum yang berlaku.
- 2) Tersedia latihan untuk siswa/siswi.

#### 1.5.4. Manfaat penelitian untuk Siswa/siswi

- 1) Mendapatkan penyampaian materi yang lebih menarik dan tidak monoton.
- 2) Dengan unsur multimedia menjadikan siswa/siswi tidak bosan dalam belajar.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data bersifat kualitatif dengan cara sebagai berikut :

#### 1) Observasi

Studi ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Mencari dan menyimpulkan masalah yang ada dan menentukan solusi dari permasalahan tersebut.

#### 2) Wawancara

Metode yang langsung bertanya pada narasumber terkait untuk mendapatkan data dan informasi yang relevan.

