

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia akan mengalami proses belajar yang pada hakikatnya merupakan suatu proses perubahan perilaku yang mengarah kepada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Semua jalur pendidikan yang digunakan memiliki tujuan yang sama yaitu mengembangkan potensi siswa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Sebagaimana yang tercantum pada Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menegaskan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam undang-undang pendidikan (2003) dikemukakan bahwa fungsi pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta beadab bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dikatakan maju mundurnya atau baik buruknya peradaban masyarakat suatu bangsa akan ditentukan oleh pendidikan yang ditempuh masyarakat tersebut. Seiring dengan perkembangan suatu zaman, dunia pendidikan sangat mempengaruhi perkembangan SDM (Sumber Daya Manusia) khususnya di Indonesia.

Hakikatnya pendidikan adalah suatu proses dalam upaya membangun manusia yang dapat mengenal diri dan menggali potensi yang dimilikinya, baik dari lingkup lokal, nasional atau global sekalipun. Sehingga, dalam hal ini guru juga dapat ikut berperan aktif dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) tersebut. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dapat dilakukan dengan berbagai macam cara ataupun aktivitas, salah satunya melalui pembelajaran Matematika.

Pembelajaran di sekolah dasar salah satunya adalah mata pelajaran matematika, menjadi salah satu kajian yang selalu menarik untuk dibahas karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Untuk itu perlu adanya jembatan yang dapat menetralsir perbedaan atau pertentangan tersebut. Anak usia SD sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya. Ini karena tahap berpikir anak masih belum formal, bahkan para siswa SD di kelas-kelas sebagian berpikirnya masih berbeda pada tahapan (pra konkret). Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang perlu diberikan kepada peserta didik mulai dari Sekolah Dasar (SD), dengan tujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sintesis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Beberapa hal yang diperoleh di lapangan berkaitan dengan pembelajaran matematika adalah anggapan siswa bahwa pembelajaran matematika itu membosankan, susah, dan sulit dipahami. Selain itu, dalam pembelajaran matematika kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Hal ini berdampak pada kurangnya antusias sehingga siswa sulit

memahami pelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran khususnya komputer sebagai salah satu sarana untuk menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar dapat menjadi sebuah solusi alternatif dalam pembelajaran matematika di SD.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 02 Muara Ciujung Timur mengatakan bahwa pembelajaran matematika di kelas biasanya diawali dengan membaca materi yang ada di buku, lalu hanya dijelaskan dengan metode konvensional. Metode konvensional adalah sebuah metode pembelajaran tradisional diantaranya itu berupa metode ceramah, metode diskusi, metode tanya-jawab setelah itu diberikan soal untuk dikerjakan, jarang sekali menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran, bahkan untuk memakai multimedia tidak pernah sama sekali diterapkan dalam proses pembelajaran matematika, , namun terkadang sesekali menggunakan gambar-gambar yang sudah ada di kelas, sehingga tidak melatih kemampuan kreatif siswa dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran matematika.

Oleh karena itu, bahwasannya pembelajaran Matematika yang dilakukan di kelas masih berpusat pada guru atau *teacher centered learning* Anak kurang diberi peran dalam proses pembelajaran. Keterampilan berpikir yang diperoleh hanya sebatas pengetahuan abstrak serta proses menghitung, menghafal, dan mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan siswa. Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Proses pembelajaran pada fase konkret dapat melalui tahapan konkret, semi konkret, semi abstrak, dan selanjutnya abstrak.

Berfikir kreatif sebuah proses menjadi sadar dan sensitif terhadap masalah, apabila siswa hanya menggunakan metode konvensional saja

Muhamad Fajar, 2021

PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SDN 02 MUARA CIUJUNG TIMUR RANGKASBITUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam pembelajaran tidak akan melatih kemampuan siswa untuk berfikir kreatif, karena berfikir kreatif akan muncul bila ada stimulus dan pendukung media pembelajaran, salah satunya dapat menggunakan multimedia interaktif powtoon karena multimedia interaktif powtoon menggunakan berbagai macam elemen, mulai dari kombinasi gambar, video, animasi, teks dan sebagainya. Sehingga pembelajaran matematika dengan menggunakan metode konvensional dapat sedikit demi sedikit dikurangi dan melatih kemampuan berfikir kreatif siswa dengan melihat sebuah pembelajaran yang kreasi dan tidak membosankan. Dalam materi bangun ruang yang dibuat dengan media powtoon diselingi dengan games agar kemampuan berpikir siswa dapat berkembang serta siswa dapat memecahkan sebuah masalah seperti soal yang diberikan oleh guru.

Mengingat bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan oleh siswa dalam matematika lebih besar karena sebagian aktivitas yang dilakukan seseorang yang belajar matematika adalah berpikir, karena berpikir kreatif dalam matematika merupakan bagaimana siswa dapat menyelesaikan masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, dan suatu proses yang dimana siswa mendatangkan dan memunculkan ide-ide baru dalam suatu pemecahan masalah soal matematika yang diberikan oleh guru. Jika para siswa tidak dibekali dengan kemampuan berpikir kreatif maka mereka tidak akan mampu mengolah, menilai dan mengambil informasi yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dalam menyelesaikan mata pelajaran matematika.

Pada pembelajaran menggunakan multimedia alternatif powtoon siswa merasa senang belajar matematika, dan termotivasi untuk belajar matematika.

Penggunaan multimedia interaktif powtoon dapat dijadikan sebagai solusi alternatif dalam pembelajaran matematika di SD salah satunya materi bangun ruang. Bangun ruang adalah sebuah materi yang menggambarkan beberapa bangun yang berbentuk tiga dimensi atau

bangun yang mempunyai ruang yang dibatasi oleh sisi-sisinya. Oleh karena itu peneliti mengambil materi ini, selain itu juga materi ini sedang di lakukan dalam pembelajaran di sekolah dasar kelas V SDN 02 Muara Ciujung Timur.

Salah satu multimedia interaktif ini diharapkan dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa karena pada kenyataannya memang sekolah tidak pernah memakai multimedia interaktif dalam proses pembelajaran sehingga kurangnya meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan membuat siswa mudah bosan mempelajari materi matematika yang diajarkan dan membantu guru dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran seperti rendahnya minat belajar siswa, pola pikir kreatif siswa bahkan rendahnya hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan Latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan yaitu:

Seberapa besar pengaruh media interaktif powtoon terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi bangun ruang kelas V SDN 02 Muara Ciujung Timur Rangkasbitung.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk Mengetahui seberapa besar pengaruh media interaktif powtoon terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi bangun ruang kelas V SDN 02 Muara Ciujung Timur Rangkasbitung.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap hasil penelitian ini mempunyai manfaat teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan mempunyai manfaat teoritis, antara lain:

- a. Penelitian ini memberikan tambahan ilmu pengetahuan tentang multimedia interaktif powtoon terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan referensi baik hanya sebagai bacaan ataupun sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi yang ilmiah bagi mahasiswa yang tertarik dengan multimedia interaktif yang dapat membuat siswa berfikir kreatif . Selain itu, bagi mahasiswa yang berminat untuk meneliti lebih lanjut maka penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi ilmiah

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat bagi praktisi, antara lain:

1) Bagi Peneliti

- a) Penelitian memperoleh dan menambah wawasan serta pengetahuannya tentang multimedia interaktif powtoon dan mendapatkan pengetahuan tentang cara memodifikasi dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai kondisi dan karakter siswa

2) Bagi Guru

- a) Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pengembangan inovasi pembelajaran.
- b) Penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi pendidik mempunyai pengetahuan baru dalam penerapan multimedia interaktif powtoon pada mata pelajaran Matematika di kelas, sehingga mempermudah guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran Matematika di kelas.

Muhamad Fajar, 2021

PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SDN 02 MUARA CIUJUNG TIMUR RANGKASBITUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3) Bagi Siswa

- a) Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran matematika
- b) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa
- c) Siswa menjadi lebih tahu dengan multimedia interaktif powtoon apa mereka lebih mudah mencerna pembelajaran yang diberikan oleh guru

4) Bagi Kepala Sekolah

- a) Sebagai dasar untuk merencanakan dan memberikan sarana prasarana belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswanya dengan tepat.

5) Bagi Orang Tua

Orang tua dapat mengetahui penerapan media pembelajaran dan mengarahkan anak ketika belajar di rumah agar hasil belajar anak optimal sesuai dengan yang diharapkan.