

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan utama yang dilakukan dalam pendidikan baik formal, informal maupun non formal. Menurut Susilana & Riyana (2009, hlm.1) Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai - nilai positif dengan memanfaatkan sumber untuk belajar. Pembelajaran dilakukan dengan melibatkan peserta didik sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator yang mana pada keberlangsungan kegiatannya mereka melakukan komunikasi dua arah baik peserta didik ke pendidik atau pendidik ke peserta didik yang memanfaatkan sumber belajar. Dalam proses komunikasi atau dalam proses belajar mengajar menurut Rusman (2017, hlm.6) ada lima komponen yang sangat penting dalam belajar mengajar diantaranya tujuan pembelajaran, sumber belajari, media pembelajaran, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar. Pemilihan salah satu metode pembelajaran akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang digunakan, dengan tanpa melupakan tiga aspek lainnya.

Menurut Susilana & Riyana (2009, hlm.4) Media pembelajaran merupakan bagian dari proses komunikasi. Sehingga media pembelajaran berperan sebagai penyampai pesan atau topik pembelajaran dari pendidik ke peserta didik ataupun sebaliknya. Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran sehingga pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menentukan, membuat dan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi penyampaian topik pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Modern ini dunia telah mengalami kemajuan teknologi yang sangat pesat dibarengi pula dengan permasalahan dunia yang kian rumit. Tahun 2020 ini telah masuk ke abad 21 dengan tagline industri 4.0 yang mana percepatan teknologi menjadi dasar kehidupan manusia, persaingan kehidupan manusia bukan lagi

dengan manusia tapi juga dengan teknologi/ mesin, ditambah lagi permasalahan saat ini dengan adanya pandemi covid-19 yang menguji ketahanan setiap negara di dunia baik dibidang kesehatan, ekonomi, maupun pendidikan. Dengan adanya pandemi covid-19 pemerintah dengan cepat menangani permasalahan ini dalam rangka menekan penyebaran virus covid-19 di kalangan peserta didik dan pendidik khususnya pada tingkat satuan pendidikan dasar dengan memberlakukan pendidikan jarak jauh untuk sekolah dasar. Menurut Permendikbud No 119 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Bab 1 ketentuan Umum pasal 1 ayat 1 Pendidikan Jarak Jauh yang selanjutnya disebut PJJ adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui penerapan prinsip-prinsip teknologi pendidikan/pembelajaran. Dalam Permendikbud ini pula dijelaskan pada Bab IV Penyelenggaraan pasal 8 bagian c dan d menyebutkan bahwa menjadikan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang lebih dominan dari pada pendidik; dan menggantikan pembelajaran tatap muka dengan interaksi program pembelajaran elektronik yang terkini mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, meskipun tetap memungkinkan adanya pembelajaran tatap muka secara terbatas. Sehingga pendidik harus membuat media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam rangka mengimplementasikan PJJ untuk menuntaskan salah satu prinsip PJJ yaitu belajar tuntas.

Pendidik yang melakukan kegiatan pembelajaran pada tingkat sekolah dasar haruslah memiliki kreatifitas tinggi dalam mengemas pembelajaran semenarik mungkin begitupun dalam pemanfaatan media pembelajaran. Menurut hasil observasi dan wawancara tidak terstruktur pada kelas IV di salah satu sekolah dasar di kota Bandung, peneliti menemukan bahwa dalam pembelajaran khususnya pembelajaram matematika materi keliling bangun datar pendidik masih belum melengkapi komponen pembelajaran berupa media pembelajaran, pembelajaran matematika tersebut berjalan dengan menggunakan strategi pembelajaran konvensional dengan ceramah dan memberikan penugasan pada buku siswa, hal ini membuat kurangnya minat siswa dalam mempelajari matematika keliling bangun datar hal ini dapat terlihat pada ulangan matematika tengah semester materi

geometri tentang keliling bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga masih banyak siswa mengalami kesulitan. Hal ini di lihat dari 31 siswa yang mengikuti ujian hanya 10 siswa yang dapat menjawab soal-soal keliling dengan baik. Data ini memberikan penjelasan bahwa siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep keliling bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga. Terlihat juga siswa tidak begitu peduli pada pembelajaran matematika hal ini terlihat dari siswa yang tidak memperhatikan dan lebih banyak berbincang dengan teman sebangunnya membahas hal lain diluar materi tersebut, kemudian ada pula yang melamun dan mengantuk saat pembelajaran. Pembelajaran matematika materi keliling harusnya dapat dengan mudah siswa kelas IV memahaminya karena pada kelas sebelumnya telah di ajarkan konsep matematika secara sederhana. Namun hasil observasi menunjukkan hasil yang belum optimal hal ini dikarenakan dalam pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah dengan langsung memberikan contoh soal tanpa menjelaskan manfaat mempelajari materi tersebut dan menjelaskan konsep pembelajaran secara tidak kontekstual karena pada hakikatnya siswa sekolah dasar masih berpikir secara kongkrit. Sumber belajar yang digunakan yaitu dengan buku paket yang mana dalam praktiknya siswa diminta untuk membaca dan mengerjakan soal - soal yang ada pada buku paket tersebut. Hasil wawancara dengan pendidik yang mengajar di kelas tersebut pun menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran serta harapan kepada siswa untuk memahami materi keliling pun masih rendah. kemudian dalam pembelajaran darurat karena pandemi sekolah berupaya membuat pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi namun hal ini belum bisa dimanfaatkan secara optimal akibat terhambatnya sinyal jaringan dan perangkat komunikasi serta keterampilan pendidik menggunakan teknologi tersebut. Akibatnya siswa hanya diminta untuk mengerjakan tugas-tugas pada buku siswa yang membuat pembelajaran menjadi monoton dan menjenuhkan bagi siswa.

Terlepas dari hambatan PJJ yang membuka mata bangsa bahwa pembangunan pendidikan di Indonesia masih belum merata. Dalam kaitannya media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang mana media tersebut dapat memberikan informasi tentang topik yang dipelajari juga sebagai alat bantu peserta

didik dalam memahami konsep keliling. Ada beberapa media yang memenuhi kebutuhan peneliti diantaranya media audio - visual dan Multimedia interaktif. Menurut satrianawati (2018, hlm. 10) Media Audio - Visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan, media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan contohnya: media drama, pementasan film, televisi. Dengan adanya PJJ ini membuat peserta didik lebih aktif berinteraksi dengan gawainya ditambah adanya platform youtube yang menampilkan media audio - visual menjadikan media pembelajaran audio-visual diminati oleh peserta didik dan menjadi salah satu media yang sering digunakan karena dalam pembuatannya pun relatif lebih mudah. Namun dalam media audio - visual ini memiliki kelemahan yang cukup besar yaitu tidak adanya interaksi timbal balik dari peserta kepada media dan pun informasi yang dapat diberikan media ini hanya informasi satu arah dari media ke peserta didik dan media ini pun jika digunakan terlalu lama akan membuat peserta didik jenuh dan karena hanya duduk diam dan menerima informasi. Sedangkan Multimedia interaktif menurut Husairi & Sibuea (2014, hlm. 3) karakteristik terpenting kelompok media ini adalah bahwa siswa tidak hanya memerhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran, tidak hanya itu siswa dapat menentukan topik yang ingin dipelajarinya dengan memilih menu sesuai dengan kehendaknya kemudian siswa tidak hanya nemonton saja melainkan dapat mengoperasikan multimedia tersebut dengan mengklik tombol, mengisi kotak kosong, memindahkan tombol dan lainnya sehingga siswa tidak jenuh untuk menonton saja. Multimedia interaktif yang akan peneliti kembangkan yaitu berupa Multimedia interaktif berbasis aplikasi dengan menggunakan aplikasi articule storyline 3 dimana aplikasi ini merupakan gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video, hampir mirip dengan power point akan tetapi memiliki kelebihan yang tidak dapat dilakukan oleh microsoft power point yaitu hasil dari yang dibuat oleh articule storyline bisa berupa aplikasi media berbasis web (html5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, smartphone maupun handphone, dan pun dalam menjalankan aplikasinya tidak perlu menggunakan kuota internet Sehingga dapat menghemat anggaran biaya internet. Di dalam aplikasi yang dibuat oleh articule storyline pun

dapat memasukkan media audio - visual selain itu di dalam aplikasi tersebut juga dapat dimasukkan gambar, teks, games, dan evaluasi pembelajaran. Sehingga articule storyline menjadi paket komplit dalam menyelesaikan solusi pembuatan Multimedia interaktif yang sangat dibutuhkan untuk pendidikan jarak jauh yang sedang diterapkan oleh pemerintah indonesia.

Berdasarkan apa hal - hal yang telah di bahas maka peneliti tertaik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi articule storyline 3 untuk pembelajaran matematika di SD dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Articule Storyline 3 pada Pembelajaran Matematika Materi Keliling Bangun Datar Kelas IV SD”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Articule Storyline 3 pada Pembelajaran Matematika Materi Keliling Bangun Datar Kelas IV SD”.

Rumusan masalah tersebut dapat diuraikan menjadi beberapa pertanyaan penelitian, yaitu.

- 1) Bagaimanakah Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Articule Storyline 3 pada Pembelajaran Matematika Materi Keliling Bangun Datar Kelas IV SD ?.
- 2) Bagaimanakah menurut para ahli kelayakan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Articule Storyline 3 pada Pembelajaran Matematika Materi Keliling Bangun Datar Kelas IV SD ?.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan umum yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articule storyline 3 pada Pembelajaran Matematika Materi Keliling Bangun Datar Kelas IV SD.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan desain dan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articule storyline 3 pada Pembelajaran Matematika Materi Keliling Bangun Datar Kelas IV SD.
- 2) Mendeskripsikan tanggapan kelayakan para ahli mengenai konten dan desain pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articule storyline 3 pada Pembelajaran Matematika Materi Keliling Bangun Datar Kelas IV SD.

1.4. Manfaat Penelitian

- 1) Siswa
 - a. Membantu proses pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi keliling bangun datar.
 - b. Membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi keliling bangun datar.
- 2) Peneliti
 - a. Memberikan pengalaman dalam melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articule storyline 3 pada Pembelajaran Matematika Materi Keliling Bangun Datar Kelas IV SD.
 - b. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah proses belajar mengajar yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif.
- 3) Guru
 - a. Memberikan referensi bagi guru mengenai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika.
 - b. Membantu meningkatkan proses pendidikan jarak jauh.
 - c. Membantu guru dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Sekolah
 - a. Memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah ke arah yang lebih baik.
 - b. Meningkatkan kualitas Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) yang diselenggarakan oleh pihak sekolah.