

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap atau tata laku manusia dalam usaha mendewasakan melalui upaya pengajaran. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar secara aktif untuk mengembangkan potensi dirinya. Manusia dilahirkan dengan berbagai potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Namun, potensi dan kemampuan tersebut harus dilatih sehingga dapat berkembang secara optimal dan hal ini dapat dilakukan dengan pendidikan.

Dalam pembukaan UUD 1945 alinea keempat, pemerintah telah mengatur masalah terkait Pendidikan. Disebutkan bahwa salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, dimana pemerintah telah memberi kesempatan kepada seluruh warga negara untuk mendapatkan Pendidikan yang layak demi kemajuan masa depan bangsa Indonesia.

Pendidikan Sekolah Dasar yaitu jenjang Pendidikan yang paling awal untuk membentuk dasar keilmuan dari setiap peserta didik. Keberhasilan pada jenjang ini merupakan suatu tolak ukur untuk keberhasilan di jenjang selanjutnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam meningkatkan kualitas Pendidikan yaitu pada proses pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan. Rendahnya kualitas dalam pelaksanaan pembelajaran adalah tidak adanya daya tarik pada media pembelajaran dan motivasi peserta didik sehingga membuat peserta didik bosan.

Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik serta dapat mengembangkan kemampuan dalam berpikir. Media juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman informasi. Oleh karena itu, media bisa dijadikan sebagai senjata utama bagi seorang pendidik untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Namun, dengan kurangnya penggunaan media, seorang pendidik banyak menggunakan metode ceramah/

hafalan/ membahas teori saja dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik mudah hilang perhatian yang menyebabkan informasi tidak tersampaikan dengan optimal.

Media sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Karena media adalah bentuk jamak dari medium yang berarti perantara. Media pembelajaran merupakan wahana dari pesan atau informasi yang oleh sumber pesan (*source*) ingin diteruskan kepada penerima pesan (*receiver*). Posisi media adalah sebagai jembatan antara sumber pesan dan/ke komunikan. Dengan media juga dapat memperbesar daerah pengalaman (*area of experience*) pendidik dan peserta didik agar dapat dipahami oleh semuanya. Maka dari itu, media merupakan bagian yang integral dalam proses pembelajaran. Media yang menarik akan melahirkan antusias peserta didik untuk lebih menggali informasi dari apa yang disampaikan oleh pendidik.

Matematika merupakan ilmu umum yang mendasari perkembangan teknologi modern dan memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan yang dapat memajukan daya pikir manusia. Perkembangan saat ini di bidang teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat, maka diperlukannya penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Tujuan pembelajaran matematika dibelajarkan di sekolah memiliki dua tujuan, yaitu tujuan khusus dan tujuan umum. Tujuan umumnya adalah agar peserta didik dapat menyelesaikan masalah matematika yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Jadi, setiap ada permasalahan yang dijumpai dalam kehidupannya baik itu dalam perhitungan, pengukuran, ataupun penafsiran dapat terselesaikan dengan mudah.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran di SD GBI bersama guru wali kelas IV yaitu Ibu Titi Hayyuni, S.Pd menyatakan bahwa media pembelajaran itu sangat berperan penting dalam penyampaian informasi. Media tersebut digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Namun, ketersediaan media pembelajaran matematika masih kurang, walaupun ada medianya berupa media gambar 2 dimensi.

Melihat kondisi diatas, peneliti bermaksud untuk membuat dan menciptakan suatu Media Pembelajaran Matematika khususnya pada materi bangun datar berbentuk *Powerpoint* Interaktif. Maka judul penelitian ini ialah “**Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar**”.

Beberapa ahli sudah pernah melakukan penelitian yang sama yaitu tentang *Powerpoint* dalam konteks dan materi yang berbeda. Wahida Minfadhillah melakukan penelitian pada tahun 2012 yang berjudul Pengaruh Multimedia *Powerpoint* dan Media Polyhedron terhadap Pemahaman Konsep Matematika Bangun Ruang pada Kelas IV dan hasilnya adalah layak. Selain itu, Evie Yuniarti pada tahun 2015 juga melakukan penelitian dengan *Powerpoint* Interaktif yang hasilnya layak. Satu lagi, Novia Ardianti tahun 2013 dengan judul Pemanfaatan *Microsoft Powerpoint* pada Pembelajaran Luas Bangun Datar sebagai Media Pembelajaran yang hasilnya juga layak.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, secara umum peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian yaitu bagaimana merancang dan menciptakan media *Powerpoint* Interaktif bangun datar?

Adapun rumusan masalah khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif materi bangun datar dalam pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif materi bangun datar dalam pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif materi bangun datar dalam pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk merancang dan menciptakan media *Powerpoint* Interaktif bangun datar. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif materi bangun datar dalam pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif materi bangun datar dalam pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik mengenai media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif materi bangun datar dalam pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya akan mendatangkan manfaat dalam penerapan Media *Powerpoint* Interaktif Bangun Datar. Manfaat yang diperoleh adalah :

1. **Bagi Peserta Didik**, memperoleh pembelajaran yang lebih menarik dan dapat meningkatkan kemampuannya dalam belajar materi bangun datar.
2. **Bagi Guru**, memperoleh pengetahuan tambahan tentang media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat digunakan untuk mengajar di kelas.
3. **Bagi Peneliti**, melatih keterampilan mengajar dan mempunyai kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran.
4. **Bagi Sekolah**, menambah variasi media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Matematika dalam materi bangun datar.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari 5 BAB. BAB I merupakan pendahuluan yang berisi uraian penjelasan beberapa masalah yang menjadi latar belakang penyusunan skripsi, penelitian- penelitian yang sudah dilakukan yang bisa menjadi alasan tambahan penelitian ini dilaksanakan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II merupakan kajian pustaka yang berisi pemaparan teori yang berkenaan dengan topik penelitian yang diambil, seperti bagaimana teori pembelajaran Matematika di SD, cakupan materi bangun datar, media pembelajaran, dan *Powerpoint* Interaktif.

BAB III merupakan metode penelitian yang menjabarkan penggunaan desain penelitian yaitu *Design and Development* beserta langkah- langkahnya yang akan digunakan. Kemudian terdapat instrumen penelitian yang digunakan, yaitu lembar validasi untuk ahli materi, lembar validasi untuk ahli media, serta angket respon dari guru dan peserta didik. Selain itu terdapat teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan angket yang merupakan instrumen non tes berupa daftar pertanyaan yang menggunakan skala *likert* sebagai panduan. Selain itu juga terdapat prosedur penelitian yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam penelitian ini, mengacu pada model ADDIE. Serta terdapat teknis analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, dimana hasil yang dimiliki akan diinterpretasikan dengan mengacu kepada kriteria interpretasi skor menurut Arikunto & Safrudin (2009).

BAB IV merupakan temuan dan pembahasan, dalam bab ini membahas hasil yang telah ditemukan selama penelitian. Temuan- temuan tersebut diolah dan juga dibahas untuk menjawab setiap rumusan masalah yang telah dituliskan sebelumnya.

BAB V merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi, dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilaksanakan.