

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Guru merupakan salah satu sumber pesan yang sangat penting, meskipun guru bukan merupakan satu-satunya sumber belajar akan tetapi guru memiliki peranan penting dalam proses penyampaian sebuah pesan kepada siswa-siswanya. Segala ide atau gagasan yang dipikirkan dan disediakan oleh guru disusun dalam bentuk pesan atau *message* berupa materi pembelajaran. Materi pembelajaran ini yang baru disampaikan dengan baik kepada para siswa-siswanya. Akan tetapi dalam proses penyampaian materi terkadang memiliki banyak kendala atau biasa disebut dengan *noise*.

Noise atau gangguan-gangguan yang muncul dapat berupa hambatan psikologis seperti kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran, serta rendahnya *intelegenesi* siswa, selain hambatan psikologis terdapat juga hambatan fisiologis berupa kelelahan, keterbatasan daya indera, hambatan kultural seperti kebiasaan dan hambatan dari lingkungan.

Perhatian dari siswa juga sangat dibutuhkan oleh seorang guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Salah satu faktor eksternal penarik perhatian adalah kebaruan, hal-hal yang baru, yang luar biasa, yang berbeda akan dapat menarik perhatian. Sebaliknya tanpa hal-hal yang baru, stimulus menjadi monoton, membosankan dan membuat seseorang lepas dari perhatian tersebut.

Pendidikan di Indonesia belum memenuhi standar internasional, khususnya dalam bidang sains. Berdasarkan survei PISA yang dilakukan oleh OECD tahun 2003 Standar skor rata-rata untuk mata pelajaran sains di dunia adalah 487,77. Sedangkan standar mata pelajaran bidang sains di Indonesia adalah 395,04. Terdapat berbagai bidang sains diantaranya fisika, kimia, biologi, astronomi, dan matematika. Sebagai bagian bidang sains, matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang penting bagi perkembangan peradaban manusia.

Di Indonesia, perkembangan ilmu matematika masih jauh tertinggal dari negara-negara lainnya. Hal tersebut dapat dilihat dari survei PISA yang dilakukan oleh OECD tahun 2003 yang menunjukkan bahwa standar mata pelajaran matematika di Indonesia

adalah 360,16 sedangkan standar mata pelajaran matematika di dunia adalah 484,84. Data tersebut membuktikan bahwa skor rata-rata untuk mata pelajaran matematika masih sangat kecil. Banyak faktor yang menyebabkan skor standar mata pelajaran matematika di Indonesia sangat kecil, diantaranya karena pelajaran yang dianggap sulit. Menurut Fathani (2009:83) matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang dianggap menakutkan bagi kebanyakan siswa. Terbukti pada hasil nilai mata pelajaran matematika tahun 2012 di SD Negeri Nambo Ilir, nilai beberapa siswa masih belum memenuhi standar yang diharapkan sekolah.

Materi pengukuran waktu merupakan salah satu materi pada pokok bahasan di Sekolah Dasar. Penelitian ini lebih difokuskan pada materi tersebut yang diajarkan pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Pengukuran waktu dalam penelitian ini, tentunya lebih dikhususkan pada membaca dan menentukan jam yang disesuaikan dengan materi kelas II Sekolah Dasar. Untuk selanjutnya dalam laporan ini, materi tersebut dituliskan sebagai pengukuran waktu agar lebih praktis. Walaupun materi ini merupakan materi dasar yang masih sederhana, namun apabila materi tersebut dihadapkan pada anak kelas II Sekolah Dasar tersebut, maka tidak menutup kemungkinan akan terdapat kesulitan yang dialami oleh siswa dalam mempelajarinya. Hal ini didasarkan pada hasil wawancara singkat dengan guru kelas II di SD Negeri Nambo Ilir. Berdasarkan informasi yang diungkapkan oleh guru pada saat wawancara, peneliti menemukan permasalahan pada pembelajaran matematika terkait materi ini, yaitu kesulitan belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada materi pengukuran waktu. Hasil wawancara tersebut juga didukung oleh hasil penilaian tengah semester yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, peneliti berusaha membuat materi melalui aplikasi *Lectora Inspire* pada pokok bahasan pengukuran waktu, sebagai salah satu upaya/solusi atas permasalahan yang ada sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

Seorang guru mampu memberikan stimulus baru kepada para siswanya agar siswa-siswanya dapat memberikan perhatian kepada gurunya. Siswa menganggap belajar adalah sesuatu yang membosankan dan tidak menyenangkan apalagi siswa harus duduk selama berjam-jam. Oleh sebab itu daya serap setiap siswa terhadap kalimat yang guru sampaikan relative kecil, karena tidak semua siswa memiliki perhatian yang sama terhadap gurunya. Siswa juga hanya dapat menggunakan indera pendengaran saja apabila proses pembelajaran tanpa adanya multimedia interaktif . Siswa akan belajar lebih banyak perhatian dan paham dengan materi pembelajaran jika materi yang disampaikan disajikan dengan adanya audio serta visual yang jelas.

Hambatan dalam proses pembelajaran dapat diantisipasi dengan adanya multimedia interaktif . Multimedia interaktif tidak hanya digunakan untuk mengurangi noise atau gangguan tetapi multimedia interaktif juga dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Multimedia interaktif berfungsi mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan keterbatasan ruang kelas sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan.

Multimedia interaktif sendiri dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang dapat di pakai dalam proses pembelajaran untuk memberikan kejelasan informasi. Multimedia interaktif juga mampu membantu guru dalam menyamakan persepsi siswa tentang gambaran suatu benda atau lingkungan. Oleh sebab itu, para guru di tuntut untuk mampu memberikan pembelajaran dengan dukungan multimedia interaktif yang baik dan menarik.

Tuntutan multimedia interaktif pada era globalisasi sebenarnya tidak hanya baik dan menarik saja, akan tetapi harus sesuai dengan perkembangan yang ada pada era globalisasi. Sebab, pendidikan pada era globalisasi saat ini mengharuskan siswanya siap dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan teknologi yang semakin pesat sebenarnya mampu membantu siswa- siswa agar lebih mudah dalam menerima pembelajaran, akan tetapi hal ini kembali lagi ke

guru, apakah guru mampu membuat multimedia interaktif dalam kelas lebih menarik disertai dengan unsur teknologi.

Penelitian ini adalah merupakan bentuk dari perkembangan aplikasi animasi yang kini semakin maju dan teknologi informasi yang berkembang saat ini. Dengan bantuan teknologi informasi dan bahasa pemrograman khususnya animasi yang ada maka akan sangat banyak manfaat yang dapat diperoleh. Salah satu contohnya adalah dengan penerapan animasi multimedia interaktif pada kegiatan belajar mengajar seperti pelajaran matematika. Dalam hal ini guru dan siswa dapat dengan mudah melakukan proses belajar mengajar yang lebih santai dan efisien guna meningkatkan minat belajar siswa khususnya materi pelajaran matematika yang biasanya paling tidak disukai oleh siswa karena dianggap sulit. Dengan manfaat itu maka dilakukan suatu penelitian yang dapat membantu para guru dan siswa dengan mengadopsi kemajuan teknologi saat ini. Pemilihan programan dalam penulisan penelitian ini adalah dengan menggunakan aplikasi *lectora insipre* yang akan menampilkan animasi visual yang cenderung digemari anak-anak sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran matematika serta membuat siswa tidak lagi merasa kesulitan untuk memahami materi pelajaran matematika dan bahkan akan cenderung gemar dengan pelajaran ini dan guru dapat terbantu dalam proses belajar mengajar dikelas.

Unsur teknologi dalam multimedia interaktif dibutuhkan agar siswa mampu menghadapi persaingan dunia yang semakin ketat. Hal tersebut menuntut siswa agar lebih kreatif serta mampu belajar secara mandiri. Digunakannya multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan tentunya pembelajaran akan benar- benar bermakna. Salah satu multimedia interaktif yang mudah di kembangkan dan mengandung unsur teknologi adalah menggunakan *lectora inspire*.

Lectora inspire merupakan *software* yang dirancang untuk membuat program multimedia interaktif . Hampir seperti *power point* akan tetapi *lectora* lebih memiliki *software* dukungan yang lebih lengkap. Antara lain

adalah *flypaper*, *camtasia*, *snagit*. Banyak sekali keunggulan yang dimiliki oleh *lectora inspire* sehingga memungkinkan guru membuat multimedia interaktif yang menarik serta mudah dibuat dan digunakan. *Lectora* sendiri mampu digunakan sebagai pembuatan *website*, *e-learning interaktif*, presentasi serta multimedia interaktif. Konten yang dikembangkan dengan *software lectora* dapat dipublikasikan dalam berbagai input seperti *HTML*, *single file executable*, *CD-ROM*, standart *e-learning*. Fitur yang dimiliki sangat mendukung dalam pengembangan multimedia interaktif.

Lectora inspire memiliki beberapa menu yang mempermudah pengguna dalam menciptakan multimedia interaktif *interaktif*, diantaranya: (1) memiliki menu untuk menambahkan tombol ke dalam multimedia interaktif secara langsung, (2) tersedia menu untuk membuat serta mengolah soal post test, (3) tersedia menu untuk mengolah gambar, video serta animasi, (4) tersedia *template* yang sangat lengkap sebagai dasar desain pembuatan multimedia interaktif, (5) cara penggunaan yang sangat mudah seperti *power point* namun memiliki banyak keunggulan.

Melihat permasalahan tersebut peneliti berupaya untuk menyelesaikan masalah tersebut, dengan melakukan pengembangan multimedia interaktif baru yang mudah serta *efisien* sehingga mampu menggugah minat siswa dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian akan di lakukan di SD Negeri Nambo Ilir. *Software* yang akan digunakan tentu saja *lectora inspire* sebagai basis dalam mengembangkan multimedia interaktif.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah desain multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* mata pelajaran Matematika materi pengukuran waktu untuk siswa kelas II di SDN Nambo Ilir?

2. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Matematika materi pengukuran waktu untuk siswa kelas II di SDN Nambo Ilir?
3. Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* mata pelajaran Matematika materi pengukuran waktu untuk siswa kelas II di SDN Nambo Ilir?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan desain multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* mata pelajaran Matematika materi pengukuran waktu untuk siswa kelas II di SDN Nambo Ilir
2. Mengetahui pengembangan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Matematika materi pengukuran waktu untuk siswa kelas II di SDN Nambo Ilir
3. Mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* mata pelajaran Matematika materi pengukuran waktu untuk siswa kelas II di SDN Nambo Ilir

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat dan membantu siswa dalam memahami pelajaran khususnya pada materi pengukuran waktu. Selain itu juga, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai pengembangan multimedia interaktif.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi multimedia interaktif bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar. Dan juga menambah keterampilan dalam membuat multimedia interaktif yang kreatif dan inovatif.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan juga membantu siswa dalam memahami pelajaran pada materi pengukuran waktu.

c. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran agar lebih bervariasi dan tidak hanya berpatok pada satu sumber belajar saja. Sehingga dapat menambah alternative multimedia interaktif khususnya untuk materi di kelas 2.