BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era global ini, pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membentuk perilaku masyarakat yang saling bergantung pada teknologi baik dari segi ekonomi, sosial, dan budaya. Tentunya dengan perkembangan tersebut kualitas pendidikan tidak dapat diabaikan begitu saja, karena untuk menghadapi era global kualitas sumber daya manusia harus siap untuk menghadapi hal tersebut dengan melaksanakan program pendidikan yang berkualitas. Salah satu hal yang diprioritaskan dalam program pendidikan nasional saat ini adalah peningkatan mutu pendidikan yang tertuang di dalam PP no. 19 Tahun 2005 pasal 4 tentang Standar Nasional Pendidikan. Dalam pasal tersebut dijelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk karakter kehidupan bangsa yang berintegritas dan bermartabat.

Salah satu indikasi keberhasilan pendidikan yang berkualitas adalah keberhasilan dalam kegiatan atau proses pembelajaran di dalam satuan pendidikan. Hal ini karena proses pembelajaran di satuan pendidikan merupakan tonggak dasar dalam memantau laju program pendidikan nasional. Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Antara lain guru, siswa, sekolah, kurikulum, lingkungan, dan lain-lain. Semua bagian ini sangat penting dalam proses pengembangan pendidikan yang berkualitas, tetapi faktor utama dalam proses tersebut tentu saja guru dan siswa.

Oemar Hamalik di dalam karangannya Psikologi Belajar dan Mengajar (2009) menjelaskan bahwa guru memiliki peran sebagai seorang pengajar, tugas yang harus dilakukan oleh guru di sekolah salah satunya memberikan pelayanan dan perhatian kepada para peserta didik agar mereka menjadi peserta didik yang sesuai dengan visi, misi, dan tujuan sekolah itu. Tugas yang kedua yaitu sebagai seorang pembimbing. Guru memberikan bimbingan

berkala terhadap siswa untuk mencapai pemahaman dan pembawaan diri yang dibutuhkan untuk melakukan penyesuaian diri secara maksimal terhadap lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Untuk melaksanakan peran tersebut, guru harus mampu memilih model, strategi, dan media yang inovatif berdasarkan kurikulum yang berlaku agar siswa bisa mengalami proses belajar yang lebih berkesan sehingga bisa meningkatkan kualitas hasil belajar, kemampuan mental, dan karakter dari siswa tersebut. Penyajian media pembelajaran secara praktis dapat memperjelas penyajian pesan, kesan, serta informasi dari pembelajaran yang diajarkan sehingga efektif dalam memaksimalkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Hasmiana Hasan menuturkan dalam artikelnya bahwa kendala yang sering kali dialami oleh siswa ketika kegiatan pembelajaran ialah mereka sulit menerima dan mencerna pembelajaran yang dipaparkan oleh guru dikarenakan media hanya terbatas pada sumber belajar buku dan penjelasan dari guru sehingga kegiatan belajar terkesan monoton yang dapat membuat siswa menjadi bosan dalam pembelajaran terutama di dalam mata pelajaran matematika (Hasan, 2015). Mata pelajaran matematika sering kali menjadi momok yang menakutkan bagi sebagian besar siswa karena mereka beranggapan bahwa mata pelajaran matematika itu sulit dan rumit, padahal jika seorang guru dapat mengemas pembelajaran yang menarik dan asyik dengan media yang kreatif nan modern tentu siswa akan lebih suka dan tertarik pada mata pelajaran matematika.

Pada zaman yang serba modern dengan perkembangan teknologi yang pesat ini, ironisnya masih banyak sekali guru yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer, website, powerpoint, dan lainnya. Tentu ini menjadi salah satu permasalahan yang dialami dalam pendidikan di Indonesia. Dalam artikel yang ditulis oleh Didi G Sanusi (2019) berdasarkan hasil survei tahun 2018 yang

dilakukan Pustekkom, Gatot Suhartowo menuturkan saat ini dari total guru yang ada di Indonesia, hanya 40 persen yang dapat beradaptasi dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Sisanya, terdapat 60 persen guru masih gagap teknologi dengan kemajuan di era digital saat ini.

Untuk mengurangi permasalahan tersebut, seorang guru seharusnya mampu menggunakan dan memanfaatkan laju perkembangan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran terutama dalam mata pelajaran matematika. Guru tak serta merta hanya menyampaikan pembelajaran melalui lisan, guru harus membuat suatu inovasi pembelajaran secara kreatif, terstruktur, dan berkala agar dapat menunjang hasil belajar siswa yang lebih baik lagi. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan seorang guru adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia.

Ada banyak media pembelajaran berbasis teknologi multimedia salah satunya ialah *software Macromedia Flash Player*. Dalam buku *Macromedia Flash 8.0*, Dikse menjelaskan bahwa *Macromedia Flash 8* diciptakan oleh perusahaan *software macromedia* untuk keperluan pembuatan suatu aplikasi web yang interaktif dan menarik. *Macromedia Flash 8* sering digunakan untuk membuat animasi dan untuk keperluan lain seperti membuat game, tutorial, web, dan media belajar. Aplikasi *Macromedia Flash 8* ini bisa menampilkan gambar, teks, animasi, video dan audio secara bersama sehingga sangat memungkinkan jika digunakan untuk pembuatan dan pengembangan media belajar.

Inovasi dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Player* tentunya sejalan dengan kegiatan belajar dan mengajar dalam mata pelajaran matematika di era 4.0 karena aplikasi ini termasuk perangkat lunak yang dapat dibilang sangat modern. Aplikasi ini tentunya dikhususkan untuk membantu siswa dalam pembelajaran dan diharapkan mampu menjadi media perantara penyampaian materi yang efektif dalam pembelajaran. Dengan

digunakannya aplikasi ini dalam pembelajaran siswa tidak hanya membayangkan isi materi dari mata pelajaran matematika tetapi siswa juga memahami dan memiliki gambaran yang jelas mengenai pembelajaran yang diajarkan.

Dari berbagai permasalahan yang telah dipaparkan maka peneliti akan menerapkan media pembelajaran berupa *Software Macromedia Flash Player* dalam muatan pembelajaran Matematika kelas 5 di SD Negeri Semampir 1 Sidoarjo. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Macromedia Flash Player* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 5 SD Negeri Semampir 1".

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di latar belakang, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dibatasi pada pembuatan media pembelajaran berupa aplikasi Macromedia Flash Player tentang pembelajaran Matematika kelas 5.
2. Hasil belajar mata pelajaran matematika pada peserta didik masih tergolong rendah.
3. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Semampir 1 Sidoarjo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

"Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi Macromedia Flash Player terhadap hasil belajar matematika di Kelas 5 SD Negeri Semampir 1?"

D. Tujuan Penelitian

Dari pemaparan yang telah ditulis, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Macromedia Flash Player* terhadap hasil belajar matematika Kelas 5 SD Negeri Semampir 1.

E. Variabel Penelitian

Pada dasarnya variabel penelitian ialah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dianalisa sehingga dapat diperoleh informasi mengenai hal yang diteliti, kemudian dapat ditarik kesimpulannya (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2013).

Variabel di dalam suatu penelitian merupakan unsur yang penting dalam pengambilan sebuah kesimpulan penelitian karena menggambarkan suatu hal secara abstrak, kejadian, keadaan, ataupun kelompok.

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yakni media pembelajaran berbasis multimedia berupa aplikasi *Macromedia Flash Player* sebagai variabel bebas dan pembelajaran matematika di kelas 5 sebagai variabel terikat.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis
   a. Penelitian ini dapat memberikan referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di dalam pembelajaran, terutama pada pembuatan media pembelajar untuk mata pelajaran matematika di sekolah dasar serta memberikan inspirasi dan ilmu pengetahuan yang terbarukan dalam bidang pendidikan khususnya pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
   b. Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian dan referensi lebih lanjut kepada akademisi dan peneliti lainnya terkait dengan inovasi media pembelajaran, khususnya pada bidang pendidikan dan pembelajaran di kelas.
2. Secara Praktis
   a. Bagi Siswa

      Dengan adanya media *Macromedia Flash Player* ini akan memberikan keterkaitan belajar yang berkesan dalam pembelajaran matematika dan diharapkan dapat membantu untuk menumbuhkan semangat siswa dalam meningkatkan

kemampuan menyelesaikan suatu permasalahan secara kritis dan kreatif.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah memberikan suatu pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Macromedia Flash Player* sehingga mampu meningkatkan kreativitas seorang guru dalam mengembangkan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah ialah dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas belajar di sekolah serta dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar dan mengajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain ialah dapat digunakan untuk menjadi bahan rujukan, acuan, dan referensi bagi peneliti lain agar pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan lebih baik lagi dan lebih inovatif.