BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi informasi komunikasi (TIK) telah berkembang dengan pesat sehingga mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan manusia. Perkembangan tersebut secara tidak langsung mengakibatkan terjadinya perubahan didalam kehidupan masyarakat, salah satunya pada bidang pendidikan. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan depdiknas (2008), bahwa pendidikan adalah aktivitas yang dinamis, selalu bergerak mengikuti perkembangan yang terjadi di sekitarnya.

Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal tersebut sesuai dengan Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan peserta didik dalam mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagaman, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Definisi tersebut menekan bahwa peserta didik dituntut untuk menemukan potensi yang dimiliki secara mandiri, peran guru sebagai fasilitator sangat dibutuhkan peserta didik untuk membimbing serta mengarah peserta didik menemukan dan mengembangkan potensi yang dimiliki secara maksimal. Tidak hanya mengandalkan peran dari guru dalam mengembangkan potensi dari peserta didik, sarana dan prasarana juga mempengaruhi dalam mempermudah penyampaian materi dari guru kepada peserta didik. Selain masalah dari sarana dan prasarana, penggunaan kurikulum juga sangat penting dalam menerapkan metode pembelajaran oleh guru agar peserta didik aktif dalam kelas. Penggunaan kurikulum sendiri telah tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 menjelaskan bahwa, untuk melaksanakan pendidikan tersebut dibutuhkan

kurikulum yang mengatur mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.

Mutu dan kualitas pendidikan sudah seharusnya menjadi perhatian bagi seluruh elemen negara, termasuk dalam hal ini adalah generasi pendidik dan juga pemerintah. Hal ini dikarenakan mutu dan kualitas pendidikan merupakan faktor utama yang mempengaruhi berkembang atau tidaknya suatu negara. Namun pada kenyataannya mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia dibandingkan dengan negara-negara lain sangat jauh berbeda, mutu pendidikan di Indonesia saat ini sangat rendah dan kurang, salah satu contohnya adalah terlihat dari sarana maupun pra-sarana sekolah serta tenaga pengajar di beberapa wilayah di Indonesia yang kurang mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah daerah maupun pemerintah pusat, hal ini berdampak pada kualitas lulusan atau sumber daya manusia yang tidak mampu mengoptimalkan potensi serta kemampuan yang ada pada dirinya, sehingga setelah mereka lulus nanti akan kurang mampu bersaing di dunia kerja serta akan sulit untuk mengikuti arus perkembangan jaman yang ada.

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 kertampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU nomor 20 Tahun 2003).

Proses belajar mengajar merupakan inti dari pelaksanaan kurikulum. Baik buruknya mutu pendidikan atau mutu lulusan dipengaruhi oleh mutu proses belajar mengajar. Jika mutu lulusanya baik, maka dapat diprediksi bahwa penerapan mutu proses belajar mengajarnya sudah baik. Sebaliknya, jika mutu proses belajar mengajarnya tidak baik, maka lulusannya juga tidak akan baik (Depdiknas, 2004: 1).

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat seiring berjalannya waktu yang memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan saat ini salah satunya di Indonesia. Dampak positif yang dapat diambil untuk dunia pendidikan dari berkembangnya teknologi tersebut yaitu antara lain adalah penggunaan

media pembelajaran sebagai salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Teknologi dalam pembelajaran ini sering dikenal dengan sebutan *e-learning*.

Setelah dilakukan observasi awal di Sekolah Dasar diperoleh informasi bahwa pembelajaran berbasis komputer masih belum digunakan. Guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional tanpa menggunakan teknologi. Kebanyakan siswa masih belum paham tentang berhitung dan merasa malas ketika bertemu dengan pembelajaran berhitung Hal itu menyebabkan motivasi belajar berhitung siswa menjadi berkurang. Siswa dengan karakteristik menyukai *game* akan lebih merasakan pembelajaran yang menyenangkan apabila pengembangan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi pada sebuah pendidikan dasar seperti Sekolah Dasar sangat dibutuhkan untuk membantu guru dalam meningkatkan proses pembelajaran siswa di sekolah maupun diluar sekolah. Dengan adanya penggunaan media *e-learning* terhadap media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain sebagai peningkatan pemahaman berhitung, *game* juga dapat dijadikan sebagai pelengkap (komplemen) maupun suplemen untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran tersebut dan dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berlatar belakang dari uraian tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

a. Masih terdapat guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran.
b. Guru masih mengalami hambatan dalam menggunakan media pembelajaran.
c. Beberapa siswa merasa cepat bosan apabila menggunakan metode konvensional
d. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran berhitung

C. Pembatasan Masalah

Agar hasil yang dicapai peneliti dapat optimal dan terfokus, maka diperlukan suatu pembatasan masalah dari penelitian yang dilakukan tersebut, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini terfokus pada pembuatan aplikasi *Math Fun* untuk siswa-siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran berhitung,
2. Pengujian aplikasi *Math Fun* yang dibuat meliputi pengujian produk serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.
3. Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri Bener 3.
4. Penilaian kelayakan media pembelajaran ini berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan uji coba pada kelas kecil.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah dapat dirumuskan masalah yaitu:

a. Bagaimana pembuatan dan keefektifan aplikasi *Math Fun* di Sekolah Dasar?
b. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berhitung di Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

a. Mendiskripsikan keefektifan Math Fun di Sekolah Dasar.
b. Mencari solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran berhitung..

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis.

a. Manfaat teoritis

1) Sebagai bahan acuan peneliti lain untuk mengadakan penelitian terhadap pengembangan *Math Fun* sebagai media pembelajaran.
2) Sebagai bahan pembanding peneliti lain untuk mengadakan penelitian terhadap penggunaan *Math Fun* sebagai media pembelajaran

b. Manfaat praktis

1) Bagi Guru.

   Dapat memberikan masukan ataupun wacana kepada guru dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas.

2) Bagi Siswa

   Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan memberikan semangat belajar pada siswa, memberikan pengalaman belajar baru dengan menggunakan media pembelajaran yang mereka sukai

3) Bagi Sekolah

   Memberikan konstribusi dalam upaya peningkatan mutu, kualitas, dan perbaikan pembelajaran di sekolah.

4) Bagi Peneliti

   Penelitian ini menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai pemanfaatan media pembelajaran.