BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab 2 Pasal 3 mengatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dan bab 3 pasal 4 mengatakan pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut pengamatan saya di sekolah yang saya teliti masih ada guru yang belum terbiasa atau bahkan belum bisa mengembangkan media pembelajaran. Bahkan ada kemungkinan bahwa guru belum menggunakan media yang ada yang tersedia secara optimal. Media pembelajaran yang digunakan kebanyakan guru masih berupa buku konvensional dan hanya dengan menjelaskan secara lisan saja. Dengan demikian perlunya penggunaan media didasarkan pada pertimbangan praktis-teoritik seperti efisiensi, efektivitas dan meningkatkan kreatifitas serta minat belajar siswa dalam pembelajaran yang merupakan amanat undang-undang.

Menuru guru kelas yang saya observasi dalam mengajar guru hanya mengandalkan metode menerangkan 1 arah yang klasik dan guru kurang menggunakan media pendukung selain buku. Metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa. Kegiatan belajar mengajar seharusnya mampu

mengoptimalkan semua potensi siswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Proses belajar mengajar sebaiknya dilandasi dengan prinsip-prinsip: (1) berpusat pada siswa, (2) mengembangkan kreativitas siswa, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai, (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan (6) belajar melalui berbuat.

Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu media pembelajaran berbasis multimedia yang yang mampu menjelaskan materi atau informasi dari guru ke murid tetapi menurut hasil observasi saya di SDN Ngembatpadas 1 jarang dipakai oleh guru siswa terutama mata pelajaran matematika, sehingga anak-anak lebih sering belajar menggunakan buku teks yang kurang menarik perhatian anak-anak.

Untuk itu peneliti mencoba untuk menyajikan materi pelajaran matematika bangun ruang matematika ke dalam sebuah media pembelajaran interaktif yang peneliti akan gunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam hal ini untuk menjelaskan materi dengan gambar dan animasi juga disertai latihan soal, diharapkan akan menjadi upaya dapat mempengaruhi peningkatan nilai dan kualitas belajar siswa di sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media pembelajaran interaktif bangun ruang matematika yang dapat mempengaruhi nilai dan meningkatkan pemahaman siswa SD terhadap Bangun Ruang Matematika. Berdasarkan uraian latar belakang penulis mengambil judul “Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Bangun Ruang Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SD “.

B. Identifikasi Masalah

Indentifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian adalah rendahnya minat murid untuk belajar matematika materi bangun ruang. Masih banyak guru yang belum terbiasa dengan teknologi saat ini sehingga membuat banyak siswa

yang kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru yang menyampaikan materi secara lisan dan banyak siswa tidak dapat memahami materi dengan maksimal dan juga faktor seperti :

a. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran bangun ruang matematika karena sulit memahami suatu bentuk hanya dengan lisan dan tulisan.
b. Siswa cenderung kurang memperhatkan penjelasan guru dalam belajar karena materi yang dijelaskan dalam buku dianggap membosankan.
c. Metode penyampaian yang selalu sama atau satu arah dan tidak ada respon balik dari siswa dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah sebelumnya diuraikan, maka penulis membatasi masalah untuk mengembangkan "Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Bangun Ruang Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SD." Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dalam menyusun penelitian ini maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu:

a. Materi berdasarkan silabus mata pelajaran Matematika materi bangun ruang Sekolah Dasar.
b. Penelitian ini hanya dilaksanakan di SD Negeri 1 Ngembatpadas Gemolong.
c. Penyebaran terbatas untuk dosen, guru SD dan siswa Negeri Ngembatpadas 1 karena kurangnya kemampuan dan biaya dari peneliti.

Media Pembelajaran yang ada didalamnya mengandung unsur pengenalan bentuk, sisi dan sudut dalam bentuk gambar dan animasi.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini sebegai berikut:

1. Bagaimana pengembangan pembelajaran interaktif untuk Bangun Ruang tersebut layak untuk diajarkan kepada siswa kelas 1 SDN Ngembatpadas satu.

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif Bangun Ruang untuk digunakan proses belajar siswa kelas 1 SDN Ngembatpadas 1 ?
3. Bagaimana pengaruh media bangun ruang matematika terhadap pemahaman dan nilai siswa kelas 1 SDN Ngembatpadas satu ?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah dapat diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Matematika materi Bangun Ruang Sekolah Dasar kelas 1.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pada peningkatan proses belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika materi Bangun Ruang.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap pemahaman dan nilai siswa siswa kelas 1 SDN Ngembatpadas dalam mata pelajaran Matematika materi Bangun Ruang.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

   Manfaat secara teoritis diharapkan mampu memperkaya teori-teori berkaitan dengan motivasi, kopensasi, kreatifitas, maupun teori-teori berkaitan kinerja dan sebagai bahan acuan penelitian lain untuk mengadakan penelitian terhadap penggunaan Media Pembelajaran.

   a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan referensi tentang pengembangan media pembelajaran interaktif serta sebagai acuan penelitian bagi siswa, guru, dan penelitian sejenis.
   b. Sebagai informasi untuk mengetahui kemampuan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika khususnya materi Bangun Ruang kelas 1.
   c. Sebagai bahan pembanding penelitian lain untuk mengadakan penelitian terhadap penggunaan Media Pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Peneliti

      Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mengembangkan ilmu media interaktif yang didapat dari perkuliahan dan meningkatkann wawasan bagi peneliti dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

   b. Bagi Siswa

      1. Siswa menjadi menyukai mata pelajaran Matematika.
      2. Siswa lebih tertarik belajar Bangun Ruang dengan media pembelajaran interaktif.
      3. Media pembelajaran ini membantu pengguna yaitu anak-anak untuk belajar Bangun Ruang, berapa jumlah sisi, sudut dan benda sehari-hari yang berbentuk bangun ruang.
      4. Anak-anak mendapat cara belajar yang lain selain belajar dengan guru di sekolah yaitu dengan menggunakan media ini.
      5. Membuat anak menjadi lebih teliti dalam belajar..
      6. Memberikan suasana yang berbeda bagi anak-anak SD yaitu melalui sebuah media interaktif

   c. Bagi Guru

      1) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.
      2) Membuat inovasi baru terhadap Media Pembelajaran sehingga penyajian materi tidak membosankan dan monoton.
      3) serta menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya