

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan interaksi antar pendidik atau guru dengan peserta didik atau siswa. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan, di mana pendidikan dapat membentuk kepribadian yang berilmu, bertaqwa, dan berakhlak. Hal ini sesuai dengan Undang – Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan “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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan pendidik dengan memberikan pendidikan dan juga pelatihan untuk pesesrta didik. Proses pembelajaran di Sekolah Dasar dimulai dari umur 7-12 tahun atau 6 tahun, yang mengajarkan beberapa mata pelajaran salah satunya adalah pelajaran matematika. Matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan serta membosankan bagi sebagian besar peserta didik (Permatasari , 2021).

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 3 Sekayu, pada pembelajaran Matematika, masih terdapat kendala karena dalam proses pembelajaran siswa hanya terpusat kepada guru, yang mana guru kurang menerapkan variasi media pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara awal kepada guru kelas V dimana beliau mengatakan bahwa proses

pembelajaran selama ini hanya menggunakan buku serta media – media seadanya, dan jarang menggunakan media pembelajaran terbaru yang membuat siswa menjadi aktif dan tertarik pada pembelajaran yang berlangsung.

Maka dari itu, sangatlah diperlukan media pembelajaran terbaru agar mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam pembelajaran untuk memudahkan guru menyampaikan informasi kepada peserta didik pada saat proses kegiatan mengajar (Audie, 2019). Dengan adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan membantu mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran dan mempermudah siswa untuk memahami pelajaran yang disampaikan.

Media pembelajaran juga membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses kegiatan belajar mengajar, maka dari itu guru harus membuat pembelajaran menjadi kreatif dan inovatif, bukan hanya kreatif dan inovatif saja guru juga harus menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Media interaktif dapat membuat siswa dan guru saling berinteraksi karena dengan adanya media interaktif siswa dapat ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif adalah suatu alat yang mana dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan untuk sesuatu yang diinginkan oleh penggunanya, contoh multimedia interaktif yaitu multimedia pembelajaran inter-aktif atau pembelajaran berbasis multimedia inter-aktif, aplikasi game dan lain-lain (Kurniawati, 2018). Multimedia intraktif mempunyai fitur-fitur yang terdiri dari

audio visual yaitu mulai dari animasi, video, suara dan teks yang akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran berupa media *Flash Card* berbasis Multimedia Interaktif. *Flash Card* berbasis multimedia interaktif merupakan media yang cocok diterapkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Susantini & Kristianti, (2020) bahwa media *flash card* berbasis multimedia interaktif baik di gunakan dalam proses pembelajaran, karena memiliki kualifikasi yang sangat baik dan mampu menarik motivasi belajar siswa.

Media *flash card* adalah media edukatif berbentuk kartu yang memiliki 2 sisi pada sisi depan berupa gambar dan sisi belakang berupa kata yang mana ukurannya dapat disesuaikan. *Flash card* juga merupakan media pembelajaran yang efektif karena cara mengakses informasi dengan kecerdasan spasial-visual dan kinesestetik, sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran (Nurhayati, Afrizawati, & Safitri , 2021)

Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media *Flash Card* berbasis multimedia interaktif pada materi bangun datar untuk melihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Flash Card* berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar. Bangun datar adalah bangun yang berbentuk dua dimensi hanya mempunyai panjang dan lebar serta terdiri atas garis lurus dan garis lengkung (Simbolon 2022).

Media pembelajaran *flash card* berbasis multimedia interaktif ini sangat cocok untuk diterapkan pada pelajaran matematika materi bangun datar, karena dapat memotivasi siswa dan dapat memudahkan siswa untuk memahami sifat – sifat bangun datar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan dari mengembangkan media *flash card* berbasis multimedia interaktif ini adalah untuk menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif sehingga dapat membantu siswa memiliki motivasi dalam pembelajaran agar siswa menjadi aktif serta membantu siswa untuk dapat memahami dan mengerti materi secara cepat khususnya pada pelajaran matematika materi bangun datar.

Beberapa peneliti pernah melakukan penelitian mengenai pengembangan media *flash card* salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Shafa, Zulham, & Hasanah, 2022) STKIP Al Maksum Langkat, Stabat, Indonesia yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” hasil dari penelitian menyatakan media *flashcard* dalam materi pahlawanku dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 105286 Tandem Ilir. Tetapi pada penelitian ini media pembelajaran hanya dibatasi pada topik pembelajaran PKN dan media ini hanya disediakan dalam bentuk cetak maka dari itu peneliti mengembangkan media *flash card* berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran matematika.

Peneliti melengkapi kartu *Flash Card* ini dengan kode QR pada setiap kartu, yang mana kode tersebut akan menghubungkan ke multimedia interaktif. Kode QR pada setiap kartu *Flash Card* di bagian depan terdapat gambar salah satu bangun datar dan di bagian belakang terdapat keterangan sifat – sifat bangun

datar. Kode QR merupakan barcode matriks yang bisa dibaca oleh *smartphone* (Hendriyani, Effendi, Novaliendry, & Efendi, 2019)

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan kartu media *Flash Card* berbasis multimedia interaktif pada materi bangun datar di kelas V SDN 3 Sekayu. Pengembangan ini diharapkan mendapatkan hasil pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk hasil belajar peserta didik. Untuk itu, penelitian pengembangan ini berjudul: **PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS V SEKOLAH DASAR .**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah – masalah sebagai berikut :

- a. Guru kurang menerapkan variasi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- b. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran matematika.
- c. Siswa kurang aktif pada saat mengikuti pembelajaran matematika.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi jelas dan tidak meluas dari tujuan penelitian yang diinginkan, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbentuk *flash card* berbasis multimedia interaktif.

- b. Muatan mata pelajaran yang akan diteliti adalah pelajaran matematika pada materi sifat-sifat bangun datar.
- c. Siswa yang akan diteliti yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, peneliti dapat menentukan perumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan media *Flash Card* berbasis multimedia interaktif pada materi bangun datar siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid?
- b. Bagaimana mengembangkan media *Flash Card* berbasis multimedia interaktif pada materi bangun datar siswa kelas V Sekolah Dasar yang praktis?
- c. Bagaimana keefektifan hasil mengembangkan media *flash card* berbasis multimedia interaktif pada materi bangun datar siswa kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan dapat di tentukan tujuan pengembangan sebagai berikut:

- a. Menghasilkan media *Flash Card* berbasis multimedia interaktif pada materi bangun datar siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid.
- b. Menghasilkan media *Flash Card* berbasis multimedia interaktif pada materi bangun datar siswa kelas V Sekolah Dasar yang praktis.

- c. Menghasilkan media *Flash Card* berbasis multimedia interaktif pada materi bangun datar siswa kelas V Sekolah Dasar yang efektif.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Manfaat penelitian pengembangan yang diharapkan oleh peneliti baik dalam segi teoritis dan segi praktis adalah:

- a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan media *Flash Card* diharapkan dapat menjadi salah satu dari variasi media pembelajaran yang dapat di gunakan pada pembelajaran matematika pada materi bangun datar, serta dapat menjadi bahan untuk peneliti selanjutnya.

- b. Manfaat Praktis

Dengan adanya pengembangan ini diharapkan dapat berguna bagi guru, siswa serta peneliti lainnya.

- 1) Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian pengembangan ini, dapat membuat siswa memiliki motivasi dalam pembelajaran serta membantu siswa untuk dapat mengerti materi bangun datar.

- 2) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan guru dapat termotivasi untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti berupa media *flash card* berbasis multimedia interaktif agar menjadi lebih praktis dan efektif.

3) Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian pengembangan ini, dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pendidikan yang baik.

4) Bagi Peneliti Lainnya

Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi motivasi para peneliti berikutnya dalam mengembangkan variasi media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat menjadi lebih baik.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Produk yang akan dihasilkan adalah media *flash card* berbasis multimedia interaktif yang telah disesuaikan dengan KI dan KD kurikulum 2013 pada materi bangun datar.
- b. Produk yang dihasilkan dilengkapi dengan kode QR.
- c. Produk yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran cetak dua dimensi.
- d. Pembuatan produk akan dibantu dengan aplikasi Canva dan M.S Word.