

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak memiliki batasan usia, oleh karena itu pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting. Dalam konteks negara Indonesia, pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam kemajuan bangsa. Definisi pendidikan dapat ditemukan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, sebagai berikut:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Slameto berpendapat bahwa pengertian belajar merupakan suatu proses yang dilakukan setiap orang guna mendapatkan suatu perubahan pada diri seseorang tersebut secara menyeluruh, yang didapatkan melalui pengalaman interaksi dengan keadaan lingkungannya¹. Ada beberapa faktor yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar, baik itu dari faktor internal maupun eksternal. Wasliman menjelaskan bahwa faktor internal mencakup beberapa aspek yakni kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan individu. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan fisik, dukungan sosial, metode pengajaran, sumber daya pembelajaran, dan faktor-faktor luar lainnya yang mempengaruhi proses pembelajaran individu tersebut yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat². Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan. Perkembangan merupakan suatu proses perubahan yang

¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 6th ed. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2020).

² Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 1st ed. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013).

berlangsung pada diri seseorang sehingga dapat merubah kepribadian seseorang menjadi lebih baik. Kepribadian terdiri dari aspek-aspek yang dikenal sebagai fungsi psikis yang mencakup Ranah Pengetahuan (kognitif), Ranah Sikap (afektif) dan Ranah Keterampilan (psikomotorik).

Keberhasilan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan sangat terkait dengan proses belajar dan mengajar. Dengan demikian, ketika terjadi interaksi belajar-mengajar yang efektif, kemungkinan besar hasilnya akan baik. Sebaliknya, jika interaksi belajar-mengajar yang tidak optimal, kemungkinan besar hasilnya akan kurang baik. Selain itu guru juga sangat berpengaruh terhadap penentuan kualitas serta kuantitas suatu pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, guru perlu mempersiapkan dan merancang suatu pembelajaran dengan mengimplementasikan penggunaan sarana dan prasarana baik berupa alat maupun media guna menunjang suatu proses pembelajaran bagi siswanya.

Geometri merupakan salah satu bagian dari matematika yang memaparkan beberapa materi berupa titik, garis, bidang, serta ruang dan mengenalkan bentuk luas, volume, dan area. Geometri memiliki keterkaitan antara konsep-konsep abstrak yang diberi simbol-simbol. Selain itu salah satu implementasi dari konsep geometri yaitu digunakan untuk menghitung volume objek tiga dimensi dan mengkaji hubungan antara pemangkatan tiga dan akar pangkat tiga. Materi mengenai volume bangun ruang ini telah dipelajari mulai kelas V SD. Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada SD Negeri Cibadak V didapatkan data bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam menguasai materi mengenai volume bangun ruang. Hal ini disebabkan adanya miskonsepsi dalam memecahkan masalah unsur bangun ruang seperti menentukan panjang, lebar, tinggi dan sisi bangun ruang, serta kurangnya media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini terlihat ketika siswa diberikan soal volume bangun ruang berupa menentukan ukuran salah satu unsur bangun ruang baik panjang, lebar

maupun tinggi sebuah bangun, terdapat siswa yang kurang memahami konsep dari permasalahan tersebut sehingga mengalami kesulitan dalam memecahkan soal. Hal ini terjadi karena kurang atau lemahnya tingkat pemahaman siswa terhadap penyampaian informasi yang diberikan.

Dari hasil pengamatan peneliti, terdapat dugaan yang diperoleh dari permasalahan tersebut yaitu :

1. Fasilitas sarana dan prasarana yang masih kurang lengkap. Dimana tidak tersedianya ruang perpustakaan dan kurang tersedianya buku sumber belajar.
2. Kurang memaksimalkan sumber daya yang ada untuk mengurangi fasilitas sarana prasarana yang kurang lengkap. Hal ini terlihat dari pengamatan peneliti bahwa mayoritas siswa telah menggunakan dan membawa gadget berupa *handphone* namun masih kurang dimaksimalkan penggunaan fungsinya sebagai salah satu alat teknologi informasi.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang cocok sehingga mengurangi daya tarik siswa dalam memahami kebermaknaan materi ajar.

Sesuai tuntutan perkembangan kurikulum dan untuk meningkatkan keberbaknaan kegiatan pembelajaran. Belajar akan lebih menyenangkan jika hasil belajar berupa pengalaman dari informasi materi yang telah dilalui lebih berkesan kepada siswa. Salah satu aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik adalah *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* merupakan sebuah program perangkat lunak multimedia yang dimanfaatkan sebagai alat dalam merancang serta membuat animasi, game, serta aplikasi interaktif. Karya-karya yang dihasilkan berupa aplikasi yang dapat dilihat, digunakan, dan dijalankan menggunakan *Adobe Flash Player*. Salah satu *software* animasi yang bisa dimanfaatkan untuk mempermudah suatu

penyampaian konsep dasar dengan menggunakan komputer maupun media proyektor gambar berupa *Macromedia Flash*.

Menurut teori belajar Brunner terdapat tiga tahapan belajarnya yang terdiri dari enaktif, ikonik dan simbolik.

1. Tahap enaktif, merupakan tahap untuk memahami keadaan sekitar. Artinya anak akan memahami keadaan sekitarnya, melalui pengetahuan motorik. Seperti melalui gigitan, sentuhan, pegangan dan sebagainya.
2. Tahap ikonik, merupakan tahapan dalam memahami keadaan atau objek melalui gambar maupun bentuk perumpamaan. Dapat di artikan bahwa pada tahap ini anak akan memahami dunia sekitarnya melalui bentuk yang menyerupai atau perumpamaan.
3. Tahap simbolik, pada tahap ini anak sudah mampu menemukan ide-ide yang dipengaruhi oleh kemampuannya dalam mengungkapkan bahasa dan logika. Pada tahap ini anak akan melibatkan penggunaan simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan elemen lainnya sebagai sarana pembelajaran³.

Hal ini menarik peneliti untuk melakukan penelitian guna memberi alternatif solusi penanganan maupun tindakan yang diperlukan untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah volume bangun ruang melalui media pembelajaran yang akan di berikan yaitu modul pembelajaran volume bangun ruang menggunakan *macromedia flash*. Maka karena itu, penting dilakukannya suatu penelitian guna mengembangkan media modul pembelajaran volume bangun ruang menggunakan *macromedia flash* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

B. Identifikasi Masalah

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada SD Negeri Cibadak V didapatkan data berupa :

³ Feida Noorlaila Isti'adah, *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*, 1st ed. (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020).

1. Masih banyak siswa yang kesulitan dalam menguasai materi mengenai volume bangun ruang. Hal ini terlihat ketika siswa diberikan soal volume bangun ruang berupa menentukan ukuran salah satu unsur batun ruang baik panjang, lebar maupun tinggi sebuah bangun, terdapat banyak siswa yang kurang memahami konsep dari permasalahan tersebut sehingga mengalami kesulitan dalam memecahkan soal.
2. Kurangnya fasilitas sarana dan prasarana. Dimana, ketersediaan buku ajar hanya terbatas dan sumber belajar menjadi sedikit.
3. Kurangnya sumber belajar dan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran. Pada proses pembelajaran siswa hanya berpedoman pada buku ajar. Selaian itu penggunaan media pembelajaran yang kurang cocok dapat mengurangi daya tarik siswa dalam memahami kebermaknaan materi ajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka didapatkan suatu rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan modul pembelajaran volume bangun ruang berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V?
2. Bagaimana kelayakan modul pembelajaran volume bangun ruang berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V?
3. Bagaimana efektivitas modul pembelajaran volume bangun ruang berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media modul pembelajaran volume bangun ruang berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.
2. Untuk mengetahui kelayakan media modul pembelajaran volume bangun ruang berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media modul pembelajaran volume bangun ruang berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian memberikan kontribusi teori yaitu media modul pembelajaran volume bangun ruang berbasis *macromedia flash* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

2. Manfaat Praktis

a. Kepala sekolah

Diharapkan bahwa pada hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi kepala sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas, terutama dalam hal pemenuhan standar sarana prasarana dan standar pendidik dan tenaga kependidikan serta standar penilaian berupa mobilisasi media pembelajaran fisik menuju media pembelajaran elektronik yang berbasis IT, untuk mempersiapkan peserta didik sejak dini agar mengikuti tuntutan perkembangan globalisasi

industri 4.0 yang mengedepankan penggunaan IT dalam kehidupan sehari-hari.

b. Guru

Dengan adanya media modul pembelajaran volume bangun ruang berbasis *macromedia flash* diharapkan dapat memberikan efektivitas pembelajaran pada guru sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa yang lebih maksimal.

F. Spesifikasi Produk

Pada pengamatan ini peneliti mengembangkan produk berupa modul pembelajaran volume bangun ruang. Modul ajar ini dibuat menggunakan aplikasi *macromedia flash* versi 8. Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini mencakup sebuah media pembelajaran yang terdiri dari :

1. Modul pembelajaran volume bangun ruang terdapat beberapa komponen yang terdiri dari tujuan pembelajaran, KI/KD, materi pembelajaran, contoh soal dan latihan soal pembelajaran.
2. Produk modul pembelajaran yang dikembangkan berupa modul pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan pada sistem android, ios serta sistem aplikasi versi windows untuk PC.
3. Produk ini dapat digunakan pada perangkat gadget *handphone*, *smartphone*, tablet dan PC.
4. Aplikasi yang digunakan untuk membuat media modul ini yaitu *macromedia flash* versi 8.
5. Media modul pembelajaran ini berbentuk seperti buku sumber belajar dengan tampilan interaktif karna adanya animasi pada gambar, animasi konten materi, efek suara dan pengoreksian otomatis pada bagian evaluasi berupa latihan soal.

Isi dari media modul pembelajaran ini memuat penjelasan mengenai penjelasan materi pokok, contoh soal, dan latihan soal sebagai bahan evaluasi.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mengikuti penulisan sesuai aturan yang berlaku, maka secara sistematis peneliti membagi beberapa BAB dan SUB BAB, yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk dan Sistematika Pembahasan.

BAB II Kajian Teori terdiri dari Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Media Gambar, Kemampuan Perkalian, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir.

BAB III Metodologi Penelitian yang terdiri dari Tempat dan Waktu Penelitian, Jenis Penelitian, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Teknik Penelitian Data, Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari Hasil Penelitian dan Pengumpulan Informasi, Pengembangan Produk, Uji Validasi, Revisi Produk, Uji Coba Produk.

BAB V Penutup yang terdiri dari Simpulan dan Saran