

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika juga merupakan dasar maupun sumber serta mendukung perkembangan ilmu-ilmu lainnya. Oleh karena itu, pelajaran matematika juga harus diberikan kepada semua peserta didik yang dimulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah.

Berbagai upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran. Seiring dengan maraknya perkembangan teknologi informasi, pemerintah juga telah menyediakan berbagai sarana bagi guru untuk mendukung pembelajaran. Saat ini sebagian sekolah sudah dilengkapi dengan sarana prasarana yang cukup memadai seperti komputer, laptop, LCD proyektor, dan alat-alat lainnya. Ketersediaan alat-alat ini juga didukung oleh beragamnya *software* komputer yang dapat dimanfaatkan sendiri oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran bahkan ada juga yang sudah disiapkan oleh pemerintah. Kondisi ini sebenarnya memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan tugasnya. Hanya saja, guru harus memilih dan memanfaatkan sarana yang ada agar tepat guna bagi pembelajaran.

Media merupakan salah satu factor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran disekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik ataupun sebaliknya, dalam hal ini ada banyak media yang bisa dipilih oleh guru dalam proses belajar mengajar. Penggunaan multimedia dalam pendidikan secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Multimedia dalam pembelajaran matematika dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan juga dapat menambah motivasi peserta didik dalam belajar matematika. Oleh karena itu untuk menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan guru disarankan untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal ini bersesuaian dengan Arsyad (2006: 15) yang menyatakan “Media pembelajaran dalam pemakaian proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat peserta didik yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik , media pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik, serta menyajikan media dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memperoleh informasi”

Rasiman (2014: 37) mengemukakan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dapat dilakukan dengan menggunakan *software*. *Sebuah software* yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku

seperti *Flip book maker* dan berbagai *software* lainnya seperti *Kinemaster* yang memiliki fitur pengeditan video tentu bisa digunakan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran. Selain itu *flip book maker* juga dapat membuat dan mengubah *file pdf, image/photo* menjadi sebuah buku atau album fisik ketika kita buka per halamannya dan hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai format seperti format *.swf, .exe, .html*. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut, tampilan media akan lebih variatif karena tidak hanya dalam bentuk teks tapi juga video dan photo. Dengan menggunakan *Flip Book Maker*, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena di dalamnya memuat tampilan-tampilan yang lebih menarik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan Teknologi mulai merambah ke dalam dunia pendidikan, utamanya dimasa pandemic *covid-19* seperti sekarang. Hal tersebut memungkinkan pengembangan pembelajaran matematika dengan berbasis teknologi informasi menggunakan multimedia sebagai media dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan salah satu sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dalam penyampaian materi. Multimedia pembelajaran banyak dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai media presentasi, game, CD interaktif dan kuis interaktif. Interaktifitas dalam multimedia memiliki batasan bahwa pengguna (*user*) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi. Aplikasi informasi multimedia bertujuan agar pengguna mendapatkan informasi yang diinginkan tanpa harus mengetahui semuanya.

Berdasarkan observasi peneliti di beberapa sekolah SD di kota gorontalo khususnya di SD Islam Al Azhar 43 Gorontalo, media pembelajaran matematika berbasis teknologi informasi khususnya pada materi lingkaran relatif kurang namun

banyak juga guru yang mengandalkan media kertas dan alat peraga bangun datar lainnya akan tetapi metode belajar yang digunakan masih berpusat pada guru (*teacher centered*), seperti metode ceramah, demonstrasi, diskusi. Perlakuan seperti ini yang menurut peneliti masih belum optimal untuk merangsang pembelajaran matematika interaktif dan menyenangkan. Hal inilah yang menjadikan pembelajaran kurang menarik dan kondusif, terlebih lagi dalam kondisi pandemic *covid-19* seperti sekarang, dimana peserta didik harus belajar daring ataupun luring. Tentu saja guru juga harus berubah dan menyesuaikan dengan keadaan pembelajaran yang menuntut kreatifitas dan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Sekolah di daerah perkotaan yang sebagian besar peserta didik dan orang tuanya memiliki perangkat elektronik tentu memiliki kecenderungan untuk merasa bosan dengan cara mengajar yang hanya berpusat pada guru sehingga para orang tua juga kesulitan dalam mendampingi anaknya untuk belajar. Peserta didik yang cenderung bosan ketika mengikuti proses pembelajaran karena tidak adanya media yang menarik malah akan lebih fokus pada game online sehingga peserta didik tidak termotivasi dalam pembelajaran yang berakibat kurang maksimalnya hasil belajar yang dicapai.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam bentuk video pembelajaran matematika yang diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran matematika yang bisa mengurangi anggapan peserta didik bahwa pelajaran matematika membosankan, khususnya pada materi lingkaran.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika.
2. Tidak efektifnya proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang menarik pada materi lingkaran khususnya di SD Islam Al Azhar 43 Gorontalo.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, diperoleh rumusan masalah yaitu “bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran berbasis teknologi informasi pada materi lingkaran di kelas VI SD Islam Al Azhar 43 Gorontalo ?

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yaitu untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis teknologi informasi yang baik pada materi lingkaran di kelas VI SD Islam Al Azhar 43 Gorontalo.

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan pada pengembangan multimedia pembelajaran terutama yang berkaitan dengan pembelajaran yang berbasis teknologi informasi.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran matematika dengan berkembangnya media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi agar dapat tercipta suasana pembelajaran yang efektif dan bermakna.
  
- b. Hasil penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif dalam pembelajaran materi bangun datar dan menambah wawasan pengetahuan bagi peneliti untuk kedepannya dalam pembelajaran