

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi yaitu Matematika. Pembelajaran ini mengajarkan peserta didik untuk mengenal angka-angka yang bisa mereka terapkan ke dalam kehidupan sehari-hari, dan bahkan peserta didik dilatih untuk dapat bernalar agar bisa berpikir logis, sistematis dalam menyelesaikan masalah hingga membuat keputusan. Hal ini sangat berpengaruh pada mengapa mata pelajaran matematika sangat patut untuk diajarkan sejak sekolah dasar. Sama halnya dengan salah satu tujuan umum pembelajaran matematika yaitu mempersiapkan peserta didik untuk menerapkan apa yang sudah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Suatu pembelajaran bisa dikatakan berhasil jika pembelajaran tersebut bermakna bagi peserta didik. Sementara pembelajaran yang bermakna merupakan pembelajaran yang baik dan sangat berkesan bagi peserta didik, dalam hal ini pembelajaran yang dimaksud merupakan pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk berperan aktif di dalam kelas. Keaktifan serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara guru agar peserta didik dapat memahami dengan baik materi yang diajarkan. Selain itu, pengembangan dari pengetahuan matematika sangat diperlukan dalam bidang ilmu pengetahuan lainnya seperti, pada ilmu fisika, ekonomi, maupun dalam bidang ilmu kimia. Matematika juga menjadi salah satu bidang ilmu yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Berbicara tentang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan, tentu ada kaitannya dengan *e-learning*. Saat ini, untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif maka teknologi pembelajaran sangat diperlukan, karena dalam prakteknya teknologi pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi pada pembelajaran biasanya terealisasikan dalam bentuk media pembelajaran. Sesuatu disebut sebagai media pembelajaran apabila media tersebut digunakan

untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dengan tujuan pendidikan dan materi pembelajaran. Untuk media pembelajaran yang menyangkut teknologi itu sendiri ada beberapa macam, seperti; LCD/Proyektor, Radio, Televisi, Tape-recorder, Komputer, dan handphone.

Pembelajaran matematika juga memerlukan sebuah media sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan matematika merupakan ilmu pengetahuan yang abstrak dan sukar untuk dipahami oleh kebanyakan peserta didik. Keberadaan matematika sangat penting di sekolah dasar. Hal ini untuk membekali peserta didik agar dapat berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan untuk bekerja sama. Matematika memiliki tujuan khusus dalam kegiatan pembelajarannya, seperti: a) Peserta didik mampu berpikir kritis, logis dan sistematis dalam kegiatan pembuatan kesimpulan secara generalisasi dan penyusunan sebuah bukti; b) Mengarahkan peserta didik untuk melakukan operasi hitung dan pengukuran secara teliti, tepat dan cermat; c) Peserta didik mampu menggunakan konsep dan prosedur dalam pemecahan masalah matematika secara efektif dan efisien (Erna Yayuk, 2019:4).

Berdasarkan hasil wawancara tanpa panduan yang peneliti lakukan dengan Kepala Sekolah di SDN 5 Suwawa sebagai narasumber 1, pada tanggal 28 desember 2020, terkait dengan pembelajaran di sekolah tersebut pada saat ini, narasumber mengatakan bahwa pembelajaran di sekolah ini dilaksanakan dengan perpaduan antara metode pembelajaran daring (tanpa tatap muka) dan luring (tatap muka). Hal ini dikarenakan pandemi Covid-19 yang masih menjadi penghalang segala aktifitas dikeseharian kita. Termasuk aktifitas belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Akan tetapi kegiatan pembelajaran pada akhirnya tidak berjalan dengan baik dikarenakan fasilitas yang tidak menunjang kegiatan pembelajaran daring. Terlebih lagi, daerah tempat tinggal peserta didik yang sulit mendapatkan akses internet. Dan lokasi tempat tinggal peserta didik yang jauh dan berada di dataran tinggi, membuat guru hanya sesekali memberikan pembelajaran luring pada peserta didik.

Berdasarkan penuturan narasumber 2 yaitu wali kelas 5 SDN 5 Suwawa, pelaksanaan pembelajaran daring pada awalnya dilaksanakan melalui media

aplikasi Google Meet dan Google Class Room, walau hanya sebagian peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran. Metode belajar yang guru terapkan pada pembelajaran daring yaitu, pertama; dengan menjelaskan materi melalui salah satu aplikasi tersebut. Kedua; memberikan tugas melalui grup Whatsapp kelas dan mengirimkan hasil tugas peserta didik di grup tersebut. Ketiga; guru hanya membagikan video pembelajaran di grup kelas dan memberikan arahan yang akan peserta didik kerjakan sesuai dengan isi materi video pembelajaran tersebut.

Untuk pembelajaran luring, narasumber 2 menuturkan bahwa pembelajaran ini dilakukan oleh peserta didik yang tidak memiliki smartphone untuk belajar daring. Cara yang guru kerahkan untuk pembelajaran luring, biasanya beberapa peserta didik itu dikumpulkan pada salah satu rumah peserta didik yang bisa di jangkau oleh guru dan belajar sesuai dengan protokol kesehatan yang telah di tetapkan oleh kementerian kesehatan. Dan cara yang kedua, guru meminta peserta didik untuk menjemput buku di sekolah yang nantinya akan mereka pelajari di rumah sesuai arahan yang diberikan guru saat menjemput buku tersebut.

Untuk permasalahan dalam materi yang disajikan pada peserta didik, menurut narasumber 2 yang menuturkan bahwa rata-rata dari semua peserta didik masih memiliki kendala dalam penerimaan materi yang diajarkan karena guru sendiri yang masih kurang maksimal dalam penyajiannya, yang berhubungan juga dengan kondisi pandemi. Salah satu materi pembelajaran matematika yang masih sulit dipahami oleh peserta didik kelas 5 adalah materi kecepatan. Pada materi kecepatan pesera didik wajib memahami satuan waktu, dan satuan panjang, serta pesera didik juga harus mengetahui rumus mencari kecepatan rata-rata, jarak tempuh dan waktu tempuh. Materi kecepatan ini mulai diajarkan pada kelas 5, kemudian dilanjutkan di kelas 6. Apabila materi ini tidak dipahami dan dikuasai di kelas 5 maka peserta didik akan kesulitan untuk melanjutkan pembelajaran di kelas selanjutnya karena pada hakekatnya matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang terstruktur dan terorganisasi.

Dari hasil wawancara tersebut, peneliti mendapat beberapa permasalahan bahwa metode belajar yang diterapkan oleh guru kurang efektif bagi peserta didik

dan juga banyak memakan waktu. Terlebih lagi, narasumber menuturkan bahwa media belajar yang mereka gunakan hanya berupa aplikasi umum yang menurut peneliti kurang efisien dalam menunjang kegiatan pembelajaran daring para peserta didik. Maka dari itu, peneliti tertarik mengadakan penelitian untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang telah menyediakan materi beserta penjelasannya, contoh soal dari materi tersebut dan juga latihan soal bagi peserta didik. Sehingga dapat menghemat waktu guru dalam mengajar dan peserta didik akan lebih mengerti materi yang diajarkan guru karena hanya memakai satu aplikasi pembelajaran saja. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengambil materi pokok semester 1 tentang Kecepatan.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul; **“Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kecepatan Kelas V SDN Se-kecamatan Suwawa.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada peserta didik kelas V SD Negeri 5 Suwawa yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Penggunaan media kurang merangsang siswa untuk belajar
2. Metode pembelajaran yang diterapkan banyak memakan waktu
3. Belum semua peserta didik memiliki smartphone untuk belajar daring
4. Tidak mudah untuk guru berkunjung ke rumah peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran luring karena *covid-19*.
5. Materi yang disajikan guru masih kurang kongkret diterima oleh peserta didik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis android pada materi kecepatan di kelas V SDN sekecamatan Suwawa?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis android pada materi kecepatan di kelas V SDN sekecamatan Suwawa ?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran dari *powerpoint* interaktif berbasis android pada materi kecepatan di kelas V sekolah dasar.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran dari *powerpoint* interaktif berbasis android pada materi kecepatan di kelas V sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti sebagai bekal kelak menjadi seorang pendidik.
2. Bagi guru, dari penelitian ini guru dapat menerapkan media pembelajaran yang baru, yang memiliki konsep belajar tidak memakan waktu banyak dan peserta didik tidak mudah bosan dalam kondisi pembelajaran daring ini.
3. Bagi peserta didik, dari penelitian ini peserta didik akan lebih mudah untuk mengerti materi pembelajaran dan tidak menghabiskan kuota belajar yang banyak dalam penggunaan media pembelajaran.