# BAB I PENDAHULUAN

## LatarBelakangMasalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari- hari. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa.

Profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan memperkaya sumber dan media pembelajaran. Penjelasan tersebut sesuai dengan PP nomor 74 tahun 2008 yang menyatakan guru sekurang-kurangnya memiliki kompetensi menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional.

Berdasarkan penjelasan di atas, didapatkan bahwa proses pendidikan tidak harus dilaksanakan secara konvensional, namun guru dapat mencari dan mempergunakanalternatifatausumberbelajarlainuntukmenjadikanproses

belajar mengajar yang awalnya abstrak dan sulit dipahami menjadi sebuah materi yang menarik serta mudah dipahami.

Matematika merupakan ilmu yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Karakteristik matematika yang abstrak, untuk memahaminya memerlukan konsentrasi dan keseriusan yang tinggi bahkan memerlukan waktu yang lama penuh dengan simbol-simbol yang terkadang sulit dipahami. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran masa kini. Media pembelajaran berbasis teknologi yang lazim digunakan adalah komputer. Peran mediasangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa. Adapun media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran matematika yaitu dengan pemanfaatan *Benime.*

*Benime* adalah *software*yangdigunakanuntukanimasi, *game* dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan di *Benime player*. Penggunaan *Benime* sebagai media pembelajaran, bermanfaat bagi guru sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar dan menyelenggarakan pembelajaran. Media *Benime* ini juga dapatmemancing stimulus siswa agar dapat memanipulasi konsep–konsep serta dapatmengetahuibentuknyatakonsepmatematikayangabstrak.

Penentuan suatu media pembelajaran yang dianggap sesuai dalamsuatu kegiatan pembelajaran tidak bisa hanya berdasarkan kesenangan guru terhadap suatu media tersebut. Terlebih lagi jika penentuan suatu media pembelajaran digunakan hanya karena yang ada di sekolah itu saja dan guru tidak berusaha mencari yang sesuai. Jika kondisinya demikian, maka yang terjadi adalah terdapat hambatan dalam komunikasi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara optimal. Hal ini terjadi karena media merupakan sarana komunikasi yang menjembatani komunikasi antara guru dengan siswa, serta cara komunikasi tersebut dapat memengaruhi daya ingat siswa. Berikut tabel pengaruh daya ingat siswa dengan komunikasi verbal dan media.

## Tabel1.1Dayaingatsiswadengankomunikasiverbaldanmedia4

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| KomunikasiVerbal | Media Visual | Dayaingat | |
| 3 jam | 3 hari |
| √ |  | 70 | 10 |
|  | √ | 72 | 20 |
| √ | √ | 85 | 65 |

Berdasarkan tebel 1.1 dapat dilihat bahwa komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat siswa dalam waktu 3 jam hanya 70% dan apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat siswa meningkat menjadi 72%, sedangkan dengan media visual dan komunikasi verbal daya ingat siswa mampu mencapai 85%. Dengan adanya stimulus menarik, maka siswa akan mudahdalammemprosesinformasiyangditerimanyadaninformasidapat

ditransfer menuju memori jangka pendek apabila informasi tersebut mendapat perhatian khusus.

Begitu pentingnya penggunaan media pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi dan dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Melihat potensi yang terdapat pada SD Kasih Bunda Kelas VI bahwa sudah tersedianya fasilitas media pembelajaranberupa LCD proyektornamunpemanfaatannya belum maksimal dikarenakan terbatasnya kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer dan mengoperasikan LCD proyektor tersebut. Dengan berbagai penjelasan tersebut,makapenelitibermaksuduntukmelakukanpenelitianterkait

―Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Benime* di SD SD Kasih Bunda

## IdentifikasiMasalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka identifikasi masalahnya adalah :

* 1. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dinilai lebih efektif, namun kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis komputer masih terbatas.
  2. Belum adanya pengembangan media yang diterapkan pada mata pelajaran matematika di SD Kasih Bunda, sehingga perlu adanya inovasi dalampenggunaanmediapembelajarangunamenciptakansuasana
  3. menyenangkan bagi siswa ketika belajar matematika khususnya materi kubus dan balok.

## BatasanMasalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Benime* materi kubus dan balok di SD Kasih Bunda.

## RumusanMasalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah penggunaan media pembelajaran matematika berbasis *Benime* dapat diterapkan di SD Kasih Bunda?

## TujuanPengembangan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa media pembelajaran matematika berbasis *Benime* pada materi kubus dan balok dapat diterapkan di SD Kasih Bunda.

## ManfaatProdukyang Dikembangkan

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik yang bersifat teoritisdanpraktis.Secara teoritismedia pembelajaranberbasis *Benime* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitandengan pembelajaran matematika. Manfaat secara praktis diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

* 1. Bagipeneliti,Pengembanganprodukmediapembelajaranberbasis

*Benime*dapatmeningkatkanpengetahuandanwawasanpeneliti.

* 1. Bagi siswa,siswa dapat belajardenganmedia pembelajaranyangbaru sehinggadapatmemotivasisiswauntukbelajarlebihgiatlagi.Dengan demikian hasil belajar matematika siswa akan meningkat.
  2. Bagi guru, media pembelajaranberbasis *Benime* diharapkandapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.
  3. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan tentang pengembanganmediaberbasis*Benime*,sehinggadapatmenambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran.

## SpesifikasiProdukyang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa aplikasi berbasis *Benime* yang dapat dijalankan pada komputer berbasis desktop yang terinstall *Benime*. Media pembelajaran hasil pengembangan dikonversi menjadi filebertipe .swf sehingga pengguna harus menginstal *flash player* terlebih dahulu untuk menjalankannya. Konten-konten yangada pada media ini yaitu meliputi halaman utama, materi, dan soal evaluasi. Media pembelajaran hasil pengembangan digunakan untuk satu kali tatap muka selama empatbelas kali 30 menit. Materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan silabus mata pelajaran matematika kelas VI SD Kasih Bunda yang terdiri dari volume kubus dan balok.