

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu alat yang paling penting untuk mengatasi hambatan dalam masa globalisasi adalah pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses pertumbuhan yang terarah dan terencana yang memaksimalkan potensi peserta didik dan membantu mereka berkembang menjadi manusia yang terwujud seutuhnya dalam hal kepribadian, watak, dan budi pekerti. Potensi setiap siswa harus ditingkatkan dan dikembangkan melalui pendidikan yang berkualitas, sehingga mereka dapat menjadi manusia yang lebih baik secara keseluruhan.

Ki Hajar Dewantara (Sugihartono, 2007:20) menyatakan bahwa yang dinamakan pendidikan adalah tuntunan dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Setiap anak akan tumbuh dan berkembang menjadi dewasa, dalam proses inilah anak memerlukan pedoman agar dalam proses tumbuh kembangnya berjalan dengan baik. Tidak dapat di pungkiri bahwa ini tugas seorang pendidik, para pendidik tidak hanya di tuntut untuk dapat mengajarkan ilmu tetapi para pendidik lebih di tuntut untuk menuntun anak agar menjadi pribadi yang berkualitas. Sehingga pendidik memiliki tanggung jawab yang besar terhadap keberhasilan setiap proses belajar mengajar.

Persiapan belajar mengajar adalah persiapan segala sesuatu yang diperlukan untuk proses pembelajaran, termasuk kompetensi inti dan kompetensi dasar. Proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang terdiri dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga hal tersebut merupakan satu kesatuan utuh yang tidak dapat dipisahkan.

Sumber daya yang diperlukan untuk menunjang terlaksananya pembelajaran meliputi fasilitas, bahan ajar, model, strategi, teknik pembelajaran, media/alat peraga pendidikan, persiapan peserta didik, dan alat informasi. Menurut Oemar Hamalik (2003:45), sejumlah unsur antara lain siswa, kurikulum, tenaga kependidikan, harga, sarana dan prasarana, serta faktor lingkungan, mempengaruhi keberhasilan program pendidikan diajarkan dan dipelajari di sekolah. Apabila kondisi tersebut terpenuhi maka proses belajar mengajar akan dipermudah sehingga mendukung tercapainya tingkat hasil belajar yang setinggi-

tingginya. Namun pada kenyataannya, tidak semua kebutuhan terpenuhi. Akibatnya, proses belajar mengajar menjadi terhambat.

Menurut Azhar Arsyad (2011:15), media pembelajaran dan teknik pembelajaran merupakan dua komponen penting dalam suatu proses pembelajaran. Sebagai alat pengajaran, media pembelajaran mempengaruhi suasana, keadaan, dan setting yang diatur dan diciptakan oleh instruktur. Menurut Hamalik Azhar Arsyad (2011:15), penggunaan media di dalam kelas dapat menginspirasi dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar, memicu minat dan cita-cita baru, bahkan menimbulkan efek psikologis pada diri mereka. Tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan instruktur sangat terbantu dengan adanya media pendidikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Blimbing 5 Malang ditemukan permasalahan terkait kesulitan belajar. Karena ruang kelas tidak memiliki model pembelajaran yang inovatif dan hanya menyediakan platform untuk interaksi guru-siswa, peneliti mengamati bahwa sejumlah siswa kesulitan dengan tanda-tanda bahwa siswa lain kurang bersemangat berpartisipasi di kelas. Siswa berpartisipasi sebagai pelaku pasif dalam kegiatan belajar mengajar ketika guru melakukan pembelajaran terutama melalui ceramah. Alih-alih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa hanya mendengarkan apa yang gurunya katakan. Banyak siswa yang kesulitan memahami konsep matematika, seperti yang terlihat dari observasi lapangan, seperti yang terjadi hasilnya tidak sesuai standar. Hal ini disebabkan oleh guru yang terus menggunakan model atau teknik pengajaran matematika yang ketinggalan jaman dan tidak efektif, seperti ceramah dan pekerjaan rumah, serta kurangnya sumber belajar yang relevan. Hal ini menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik dan bosan terhadap materi pelajaran.

Dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi KPK dan FPB membutuhkan kerjasama yang dilakukan oleh siswa. Komunikasi yang dilakukakan dalam pembelajaran tidak hanya dengan guru tetapi dengan siswa jugasangat berpengaruh. Karakteristik siswa SD yang masih sangat membutuhkan bantuan dalam melakukan segala sesuatu juga berpengaruh dalam pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Siswa SD sangat membutuhkan seseorang untuk membantu memecahkan suatu masalah, sama halnya juga dalam proses

pembelajaran materi KPK dan FPB, siswa sangat membutuhkan bantuan tidak hanya dari guru tetapi juga dari teman mereka sendiri. Siswa SD juga sangat menyukai penghargaan yang di berikan oleh gurunya, dalam proses pembelajaran penghargaan kecil dari guru tersebut dapat memicu semangat belajar siswa dan siswa akan merasa senang melakukan proses pembelajaran tersebut. Dengan proses belajar mengajar yang menyenangkan akan meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dalam proses belajar mengajar guru juga di tuntut menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Untuk itu di butuhkan adanya suatu inovasi dalam proses belajar mengajar supaya siswa tertarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu topik khusus yang penting untuk pendidikan adalah matematika. Karena matematika digunakan dalam setiap aspek kehidupan sehari-hari, maka sangat penting untuk membangun pengetahuan matematika dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Matematika adalah instrumen komunikasi yang ampuh dan efektif. Ini dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam berbagai cara, meningkatkan pemikiran, logis, ketelitian, kesabaran, dan kesadaran sekaligus memberikan kegembiraan saat bekerja melalui masalah yang sulit. Selain menanamkan keterampilan, matematika dapat digunakan untuk membangun atau memperkuat sikap tertentu.

Pembuatan media pembelajaran di sekolah dasar diharapkan dapat mendorong anak untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pendidikan dengan memudahkan mereka memperoleh pengetahuan dan informasi secara cepat. Peneliti tertarik untuk mengkaji “Pengembangan Media Interaktif Video Animasi Bergambar pada Materi KPK dan FPB untuk Kelas 4 SD” berdasarkan hasil uraian yang telah diberikan diatas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran matematika siswa kelas 4 SDN Blimbing 5 Malang?

2. Apa saja faktor kendala dalam pelaksanaan pembelajaran matematika siswa kelas 4 SDN Blimbing 5 Malang?
3. Bagaimanakah keefektifan media video animasi yang digunakan pada pembelajaran matematika siswa kelas 4 SDN Blimbing 5 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas, tujuan peneliti dalam penelitian ini yaitu untuk:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran matematika siswa kelas 4 SDN Blimbing 5 Malang.
2. Untuk mengetahui faktor kendala dalam pelaksanaan pembelajaran matematika siswa kelas 4 SDN Blimbing 5 Malang.
3. Untuk mengukur keefektifan media video animasi yang digunakan pada pembelajaran matematika siswa kelas 4 SDN Blimbing 5 Malang.

D. Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Dapat mengetahui pelaksanaan dan kendala dalam pembelajaran matematika.
 - b. Dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar dan di dunia pendidikan pada umumnya
2. Secara praktis
Dapat di jadikan acuan dalam proses pembelajaran serta memberikan solusi terhadap kendala-kendala yang di alami peserta didik.

E. Definisi Istilah

1. Perbaikan berasal dari istilah level, yang dalam kamus bahasa Inggris berarti tingkatan sesuatu yang berlapis-lapis, dan perbaikan berarti kemajuan (Adi D. 2001:84). Oleh karena itu, perbaikan merupakan suatu cara untuk menciptakan sesuatu atau sarana untuk memajukan suatu usaha agar menjadi lebih baik.

2. Media dapat berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pendidikan dengan menawarkan ide-ide yang antara lain memberikan pengalaman visual kepada siswa yang dapat meningkatkan motivasi belajar, membuat ide-ide abstrak lebih mudah dipahami, dan meningkatkan retensi dan pencapaian belajar mereka (Russeffendi, 1992: 140).
3. Menurut Purwodarminto Utami (2000), gambar adalah tiruan suatu benda (manusia, hewan, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan menggunakan cat, tinta, atau media lain, misalnya potret.
4. Faktor persekutuan terbesar (FPB) adalah bilangan terbesar yang habis membagi dua bilangan atau lebih (suparjo.2004:10).

$$\begin{array}{l} \text{Contoh : } 8 = 2 \times 2 \times 2 \\ = 2^3 \end{array} \quad \begin{array}{l} 8 \\ \swarrow \quad \searrow \\ 2 \quad 4 \\ \quad \swarrow \quad \searrow \\ \quad 2 \quad 2 \end{array} \quad \begin{array}{l} 12 = 2 \times 2 \times 3 \\ = 2^2 \times 3 \end{array} \quad \begin{array}{l} 12 \\ \swarrow \quad \searrow \\ 2 \quad 6 \\ \quad \swarrow \quad \searrow \\ \quad 2 \quad 3 \end{array}$$

FPB dari 8 dan 12 adalah $2 \times 2 = 4$

Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) adalah bilangan yang merupakan persekutuan terkecil dari kelipatan dua bilangan atau lebih (Supardjo, 2004:10).

$$\begin{array}{l} \text{Contoh: } 12 = 2 \times 2 \times 3 \\ = 2^2 \times 3 \end{array} \quad \begin{array}{l} 12 \\ \swarrow \quad \searrow \\ 2 \quad 6 \\ \quad \swarrow \quad \searrow \\ \quad 2 \quad 3 \end{array} \quad \begin{array}{l} 18 = 2 \times 3 \times 3 \\ = 2 \times 3^2 \end{array} \quad \begin{array}{l} 18 \\ \swarrow \quad \searrow \\ 2 \quad 9 \\ \quad \swarrow \quad \searrow \\ \quad 3 \quad 3 \end{array}$$

KPK dari 12 dan 18 adalah $2^2 \times 3^2 = 4 \times 9 = 36$

5. Keterampilan yang diperoleh siswa selama pengalaman belajar dikenal sebagai hasil belajar (Sudjana, 2004:22). Hasil belajar adalah hal-hal yang diperoleh siswa sebagai hasil usaha atau gagasannya. Hal-hal tersebut tercermin dalam bentuk tugas, informasi, dan kemampuan mendasar yang terdapat pada setiap siswa dan dapat ditemukan dalam berbagai konteks. proses pengukuran sikap, pengetahuan, dan kemampuan dasar yang ditemukan dalam berbagai bidang kehidupan untuk melacak perubahan perilaku pada siswa tertentu.