

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG PENELITIAN**

Pendidikan sebagai suatu upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdedikasi tinggi memerlukan suatu pendukung yaitu mutu pendidikan. Mutu pendidikan di Indonesia saat ini masih cenderung rendah bila dibandingkan dengan negara-negara maju di dunia. Hal yang menyebabkan rendahnya mutu pendidikan adalah rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar. Rendahnya motivasi tersebut dapat disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan peserta didik.

Matematika merupakan pelajaran yang cukup sulit bagi peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah 1 Gresik, meskipun sebagian dari peserta didik ada yang menyenangi pelajaran tersebut. Segala cara dan usaha dilakukan untuk dapat mewujudkan adanya pemahaman belajar yang baik pada mata pelajaran matematika. Berbagai usaha juga dilakukan oleh para orang tua untuk membantu putra-putrinya agar dapat menguasai operasi berhitung. Misalnya mendatangkan guru privat di rumah dan mengikuti bimbingan khusus untuk pelajaran matematika.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pembelajaran matematika di SD Muhammadiyah 1 Gresik banyak didominasi oleh guru, sedangkan peserta didik hanya duduk, dengar, catat, dan hafal. Jika pembelajaran seperti ini berlangsung secara terus menerus, maka ada beberapa kemungkinan buruk yang terjadi, antara lain peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran, kemudian timbulnya kejenuhan, rasa bosan, bersikap pasif terhadap pembelajaran, dan rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar matematika.

Selain mewujudkan pemahaman belajar, meningkatkan motivasi belajar juga harus dilakukan oleh seorang guru yang salah satu caranya dengan memanipulasi suasana pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menarik.

Pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan menggunakan media komputer dalam pembelajarannya sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagaimana yang diungkapkan oleh Hamalik dalam Arsyad (2003:15), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Aplikasi komputer yang digunakan dalam bidang pendidikan misalnya *Macromedia Flash*. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hidayatullah (2010) bahwa *Macromedia Flash* merupakan suatu program aplikasi yang dirancang untuk animasi di web, namun dalam perkembangannya dapat digunakan dalam berbagai keperluan, diantaranya sebagai media pendidikan, yang sifatnya memberikan informasi sehingga lebih mudah dipahami. Masuknya *Macromedia Flash* dalam proses belajar mengajar melahirkan suasana yang menyenangkan karena mempunyai animasi gambar dan suara.

Berdasarkan pengamatan peneliti, fasilitas di SD Muhammadiyah 1 Gresik sudah memadai, terdapat laboratorium komputer yang terdiri dari 20 unit komputer. Akan tetapi, menurut informasi guru, peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah 1 Gresik belum pernah menerapkan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran matematika. Serta berdasarkan pengamatan peneliti terhadap nilai ulangan harian bab pengurangan semester 1, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari maupun menyelesaikan soal-soal pengurangan. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Penerapan Pembelajaran dengan *Macromedia Flash* Pada Materi Pengurangan Dua Bilangan di Kelas 1 SD Muhammadiyah 1 Gresik”.

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan *Macromedia Flash* pada materi pengurangan dua bilangan di kelas 1 SD Muhammadiyah 1 Gresik
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan *Macromedia Flash* pada materi pengurangan dua bilangan di kelas 1 SD Muhammadiyah 1 Gresik?
3. Bagaimana ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan *Macromedia Flash* pada materi pengurangan dua bilangan di kelas I SD Muhammadiyah 1 Gresik?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan *Macromedia Flash* pada materi pengurangan dua bilangan di kelas 1 SD Muhammadiyah 1 Gresik?

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Sesuai dengan rumusan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan beberapa hal berikut:

1. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash* pada materi pengurangan dua bilangan di SD Muhammadiyah 1 Gresik.
2. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan *Macromedia Flash* pada materi pengurangan dua bilangan di SD Muhammadiyah 1 Gresik.
3. Ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan *Macromedia Flash* pada materi pengurangan dua bilangan di SD Muhammadiyah 1 Gresik.
4. Respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan *Macromedia Flash* pada materi pengurangan dua bilangan di SD Muhammadiyah 1 Gresik.

### **1.4. MANFAAT PENELITIAN**

Dengan adanya pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

#### 1.4.1 Guru

1. Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan agar pembelajaran tidak monoton.
2. Meningkatkan pengetahuan guru tentang media pembelajaran.

#### 1.4.2 Peserta Didik

1. Dapat menggunakan *Macromedia Flash* untuk berlatih mengerjakan soal-soal pengurangan.
2. Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar (KBM).

#### 1.4.3 Peneliti

Dapat dijadikan bahan masukan dan referensi untuk penelitian selanjutnya

### 1.5. DEFINISI OPERASIONAL DAN BATASAN MASALAH

#### 1.5.1. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman atau salah pengertian dari judul penelitian, peneliti mendefinisikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran adalah keterampilan guru dalam menerapkan skenario kegiatan pembelajaran dengan *Macromedia Flash* pada materi pengurangan dua bilangan.
2. Aktivitas peserta didik adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran meliputi mendengar/memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, mendengar/memperhatikan guru memotivasi peserta didik, mendengar/memperhatikan guru menginformasikan bahwasanya dalam pembelajaran pengurangan dua bilangan ini kelasnya akan pindah ke laboratorium komputer, mendengar/memperhatikan penjelasan guru tentang pengurangan dua bilangan dengan *Macromedia Flash*, menggunakan komputer dengan program *Macromedia Flash* dalam mengerjakan soal-soal

pengurangan dua bilangan, membuat kesimpulan dan menerima penghargaan.

3. Ketuntasan hasil belajar adalah pencapaian hasil belajar yang telah diajarkan yang diukur dari hasil pekerjaan atau setelah melaksanakan pembelajaran.
4. Respon peserta didik adalah tanggapan peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan *Macromedia Flash* pada materi pengurangan dua bilangan.
5. *Macromedia Flash* merupakan salah satu software komputer yang dapat digunakan untuk media pembelajaran, yaitu dengan membuat suatu permainan. Hal tersebut dikarenakan *Macromedia Flash* dapat digunakan untuk menggambar animasi objek grafis yang bergerak-gerak, misalnya dari besar ke kecil, dari satu bentuk ke bentuk lain, ataupun dari satu arah ke arah yang lain.
6. Pengurangan dua bilangan adalah mencari perbedaan antara dua bilangan  $x$  dan  $y$  ( $x-y$ ), hasilnya adalah Selisih dari dua bilangan  $x$  dan  $y$  tersebut. Bila selisih bernilai positif maka nilai  $x$  lebih besar daripada  $y$ , bila Selisih sama dengan nol maka nilai  $x$  sama dengan nilai  $y$  dan terakhir bila selisih bernilai negatif maka nilai  $x$  lebih kecil daripada nilai  $y$ .

### **1.5.2. Batasan Masalah**

Sehubungan dengan luasnya permasalahan yang ada, maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu:

1. Penelitian ini hanya ingin mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, ketuntasan hasil belajar peserta didik, dan respon peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan *Macromedia Flash*.
2. Materi pengurangan dalam penelitian ini adalah dua bilangan dari 0-99 tanpa menyimpan.