

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah tiang pokok suatu bangsa. Tanpa pendidikan, manusia-manusia yang hidup di dalamnya tidak akan tumbuh berkualitas. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia. Menurut Ilahi (2012: 25-27), pendidikan adalah tindakan atau perilaku yang dilakukan secara sadar dengan tujuan memelihara dan mengembangkan fitrah serta potensi (sumber daya) insan menuju terbentuknya manusia seutuhnya (insan kamil), serta bentuk usaha membina dan mengembangkan pribadi manusia dewasa, baik menyangkut aspek ruhaniah dan jasmaniah. Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dari undang-undang tersebut bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana, merupakan proses yang bertujuan pendidik untuk mendidik peserta didik sehingga sesuatu yang dilakukan pendidik dan peserta didik diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Siswoyo (2008: 25) menyatakan bahwa pendidikan pada dasarnya merupakan proses komunikasi yang di dalamnya mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat (*life long procces*), dari generasi ke generasi. Menurut Ki Hajar Dewantara (Siswoyo, 2008:18) yang dinamakan pendidikan yaitu tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Maksudnya ialah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak

itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Teknologi berkembang dengan cepat, berbagai bentuk inovasi teknologi sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan sesuai dengan perkembangan zaman karena teknologi dapat membantu proses pendidikan. Hardianto (2005: 244) menjelaskan pengaruh perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sebagai berikut:

Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Institusi pendidikan yang tidak menerapkan teknologi menjadi kalah bersaing. Penggunaan komputer pada sekolah merupakan suatu contoh untuk meningkatkan kualitas institusi sekolah, karena dengan alat tersebut dapat meningkatkan akses, mempercepat proses dan mengurangi administrasi birokrasi konvensional.

Menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran niscaya mempunyai kelebihan, yakni mempermudah dan mempercepat kerja siswa (mengefisienkan), juga menyenangkan karena siswa berinteraksi dengan warna-warna, gambar, suara, video, dan sesuatu yang instan. Sekolah dituntut untuk menggunakan media berbasis ICT (*Information Communication Technology*) dalam pembelajaran. Tujuan hal tersebut adalah untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Media menempati posisi yang sangat vital. Santyasa (2007: 4) menyatakan media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan ICT dalam pembelajaran sangat menguntungkan. Salah satunya adalah penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Munir (2012: 6) menjelaskan mengenai kelebihan multimedia dalam pembelajarn sebagai berikut:

Multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat. *Computer Technology Research* (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat (*tools*) yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Proses belajar mengajar biasanya hanya menggunakan alat bantu papan tulis, buku-buku, diktat, ensiklopedia, dan lain-lain. Penggunaan alat bantu konvensional ini belum dapat mencapai tujuan secara optimal. Munir (2012: 9) menjelaskan untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, diperlukan perangkat lunak aplikasi pendidikan dengan bantuan komputer berbasis multimedia yang lebih komunikatif dan interaktif. Multimedia memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Penyampaian bahan ajar secara interaktif dan menarik dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara/audio, video, animasi, teks, dan grafik.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SMP An-Nur Pekanbaru pada 19 Januari 2016, diperoleh fakta bahwa dalam pembelajaran matematika guru masih menggunakan alat bantu konvensional yaitu papan tulis dan buku paket, dan guru belum menggunakan media dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan minat dalam belajar dan menyebabkan rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Sehubungan dengan rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran maka perlu upaya-upaya perbaikan pembelajaran dengan memanfaatkan sarana pembelajaran yang tersedia. Ada beberapa kendalasehubungan dengan pemanfaatan sarana yang ada sebagai alat bantu belajar, yaitu: (1) kurangnya kreativitas atau inovasi guru dalam pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah; (2) guru hanya menggunakan alat bantu berupa papan tulis dan buku paket

dalam proses belajar mengajar padahal di sekolah terdapat fasilitas yang dapat digunakan untuk menyajikan media pembelajaran seperti komputer/laptop dan proyektor; (3) belum ada pemanfaatan media pembelajaran yang menarik yang membangkitkan minat siswa dalam belajar matematika.

Sehingga dengan permasalahan diatas, maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian, dan minat siswa dalam belajar, dan juga dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan ialah multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini adalah kombinasi dari berbagai unsur media yang terdiri atas teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian siswa, materi yang ditampilkan atau disajikan dalam media pembelajaran ini dapat dengan mudah dimengerti oleh siswa dan siswa juga dapat berinteraksi langsung dengan medianya.

Secara khusus multimedia dapat menggunakan komputer sebagai alat utamanya. Menurut Hofstetter (dalam Munir, 2012: 3) multimedia dalam konteks komputer adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Dengan menggunakan komputer ini memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan media.

Media interaktif menuntut siswa untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Setidaknya ada tiga macam interaksi. Interaksi yang pertama ialah siswa berinteraksi dengan sebuah program, misal siswa mengisi blangko pada bahan ajar terprogram. Bentuk interaksi yang kedua ialah siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer, atau kombinasi diantaranya yang berbentuk video interaktif. Bentuk interaksi ketiga ialah mengatur interaksi antara siswa secara teratur tapi tidak terprogram; sebagai contoh dapat dilihat pada

berbagai permainan pendidikan atau simulasi yang melibatkan siswa dalam kegiatan atau masalah, yang mengharuskan siswa untuk membalas serangan lawan atau atau kerjasama dengan teman sekelas dalam memecahkan masalah (Munir, 2012: 4).

Dalam pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif ini peneliti menggunakan beberapa program komputer yang telah tersedia seperti *Macromedia Flash 8*, *Adobe Photoshop CS v8.0*, *PhotoScape v3.6*, dan *JetAudio v6.0.3*. program-program ini dapat dijadikan sebagai alat untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi kebutuhan pembelajaran matematika. Menurut Asyiti & Afdal (2015: 144) *Macromedia flash 8* adalah suatu program animasi grafis yang banyak digunakan pada designer untuk menghasilkan karya-karya profesional, khususnya bidang animasi. Progra *macromedia flash 8* ini cukup fleksibel dan lebih unggul dibandingkan program animasi lain sehingga banyak animator yang memakai program *macromedia flash 8* untuk pembuatan animasi.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut, maka salah satu solusi terhadap permasalahan yang telah dikemukakan, adalah perlu adanya Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yang praktis dan menarik untuk bisa membuat siswa termotivasi belajar matematika dan supaya guru tidak membutuhkan waktu yang lebih dari alokasi waktu yang ditentukan serta tujuan pembelajarn dapat tercapai. Peneliti membuat media pembelajaran matematika dengan menggunakan multimedia interaktif , karena multimedia interaktif umumnya dilengkapi dengan alat pengontrol yang dioperasikan oleh pengguna, sehingga dapat mempermudah pengguna dalam memilih apa yang dikehendaki untuk prose selanjutnya. Maka untuk kepentingan tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) di kelas VIII SMP”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah:”bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di kelas VIII SMP?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang muncul dalam penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif yang valid dan praktis pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di kelas VIII SMP.

1.4 Spesifikasi Produk

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah berupa media pembelajaran yang menarik, lebih spesifik sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan program/software *macromedia flash 8* yang menjadi sebuah media pembelajaran multimedia interaktif, dimana pada materi memiliki soal dan pembahasan yang mengarahkan siswa kejawaban yang benar.
2. Materi yang disusun sesuai dengan kurikulum yang digunakan di kelas VIII SMP.
3. Materi pembelajaran didesain berupa informasi yang menyajikan konsep materi dalam bentuk teks, suara, gambar, dan animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk :

1. Bagi siswa
 - a. Siswa dapat belajar materi matematika dengan lebih mudah.
 - b. Mengalami pembelajaran matematika yang variatif.

2. Bagi Guru

- a. Mempermudah dalam pembelajaran matematika.
- b. Penggunaan multimedia interaktif menjadikan waktu pembelajaran menjadi lebih efisien.
- c. Memberi pengalaman guru mengintegrasikan multimedia dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi Sekolah

Memberikan alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti

- a. Mendapatkan pengalaman lapangan dan menjadikannya bekal dalam melaksanakan pembelajaran.
- b. Sebagai landasan dalam kajian penelitian lebih lanjut.
- c. Memberi pengalaman dalam merancang dan mengembangkan multimedia pembelajaran.

5. Bagi pembaca

Diharapkan dapat menjadi suatu kajian yang menarik agar dapat ditelusuri dan dikaji lebih lanjut secara mendalam.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dan penaksiran istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang berguna untuk mengembangkan dan menghasilkan produk dan dilakukan uji kelayakannya sesuai dengan kebutuhan. Pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran multimedia interaktif pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

2. Penelitian model pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan secara umum model R & D. Secara umum rancangan penelitian R & D yang dilakukan meliputi langkah-langkah pengembangan *Research and Development* (R & D).
3. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti.
4. Praktis dalam arti mudah dilaksanakan dan efisien dari segi biaya dan tenaga.
5. *Macromedia flash* merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan flash bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya.
6. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya