

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi yang semakin berkembang, pendidikan merupakan kepercayaan bagi setiap orang, namun dengan pendidikan setiap orang dapat mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih, dan manusia akan tertinggal apabila mereka tidak mendapat pendidikan. Dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan juga sangat penting dan sangat membantu untuk masa depan yang lebih baik. Selain itu, pendidikan adalah upaya seseorang atau sekelompok orang untuk mengembangkan diri. Allah juga berfirman tentang kewajiban umat muslim dalam memperoleh ilmu pengetahuan untuk meningkatkan derajat manusia, sebagaimana yang terdapat pada surah Al-Mujadilah : 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : *“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah*

kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan”.(Q.S Al-Mujadilah:11).

Firman di atas menjelaskan tentang tingginya kedudukan orang yang berilmu. Manusia harus terus mengembangkan ilmunya dengan akal pikiran yang sudah dimiliki setiap manusia. Pendidikan saat ini dengan pendidikan masa lalu sangat berbeda. Hal ini terlihat dari banyaknya inovasi yang terjadi, serta dapat mengubah proses pendidikan. Inovasi tersebut berkaitan dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan metode pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan bagi siswa dan guru untuk beradaptasi dengan perkembangan yang ada. Jadi, dengan meningkatkan proses pembelajaran, seorang guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam pembelajaran yang lebih kreatif agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal.

Dalam pendidikan umum, matematika termasuk mata pelajaran wajib yang harus diajarkan. Matematika adalah ilmu mengenai dengan susunan, bentuk, besaran serta konsep-konsep yang terkait. Oleh sebab itu, sudah

seharusnya kita harus melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran matematika. Keberhasilan pembelajaran matematika tidak lepas dari siswa, guru dan media pembelajaran. Jika komponen tersebut berperan, maka akan membantu menjadikan pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran pada saat mengajar materi bangun ruang sisi datar sangat sedikit dimana guru lebih banyak berperan dalam kegiatan pembelajaran, bahkan pembelajaran dijadikan sebagai alat demonstrasi di depan kelas, guru memberikan pesan dan siswa hanya mengamati saja.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki kemampuan yang menarik minat siswa. Pentingnya media pembelajaran dalam memfasilitasi siswa serta penyajiannya juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam memilih media pembelajaran harus benar-benar tepat untuk mewujudkan tujuan pembelajaran (Miftah, 2013: 96). Selain itu, penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran juga akan membawa hasil yang baik. Jadi guru harus memunculkan ide-ide kreatif terkait media pembelajaran (Hasan & Dkk, 2021: 3). Adanya media kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien, efektif dan dapat merangsang minat belajar siswa. Semakin besar

minat siswa dalam belajar matematika, semakin besar kemungkinan mereka untuk berhasil.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dikelas VIII SMP Esa Prakarsa pada hari Selasa, 18 Januari 2022 bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas serta proses pembelajaran masih secara konvensional dan masih menggunakan media berupa buku, spidol dan papan tulis. Kondisi pembelajaran seperti ini belum mempermudah siswa untuk memahami materi bangun ruang sisi datar secara keseluruhan karena media yang digunakan kurang menarik, selain itu bentuk tulisan yang digunakan terlihat membosankan karena terlalu banyak materi yang disajikan. Sebagaimana yang dikemukakan Sinaga & Rahmawati (2022:1302), bahwa buku itu tidak bervariasi, tampilannya monoton, perpaduan warna yang kurang menarik, penjelasannya terlalu banyak serta tidak ada gambar pendukung.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara terhadap guru matematika kelas VIII yaitu ibu Evi Salfitriana, S.Pd pada hari Selasa, 18 Januari 2022 yang dilaksanakan di SMP Esa Prakarsa bahwa dalam pembelajaran matematika belum memanfaatkan media komputer dalam menyampaikan materi, terlebih lagi menggunakan *Adobe Flash*. Padahal sebuah inovasi baru dapat menarik minat siswa, terutama inovasi media pembelajaran. Tersedianya media

pembelajaran, materi dapat dipahami dengan mudah. Kesulitan yang sering terjadi pada materi bangun ruang sisi datar adalah siswa tidak teliti dalam melakukan perhitungan dan siswa sering lupa rumus dari luas permukaan dan volume, selain itu kesulitan yang dialami guru yaitu saat pembelajaran daring yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang maksimal. Terbukti dengan hasil belajar siswa yang didapat dari hasil wawancara guru matematika dimana nilai siswa masih dibawah rata-rata, “hanya 5 siswa dengan kategori tuntas selebihnya masih dibawah KKM, hal ini dikarenakan siswa tidak teliti dalam mengerjakan dan membaca soal sehingga jawaban siswa banyak yang salah. Kebanyakan siswa hanya berpikir ingin cepat selesai saja tetapi tidak melihat benar salahnya. Terlebih lagi pada saat daring siswa tidak terlalu memahami materi yang diberikan guru.”

Menurut Hidayati (2017: 170) Banyak faktor yang menyebabkan turunnya prestasi belajar matematika siswa, Diantaranya adalah suasana pembelajaran yang dilaksanakan dan cara penyajian materi. Masalah yang sering muncul ketika belajar di sekolah adalah siswa sulit memperoleh materi yang disampaikan guru karena materi pembelajaran yang masih terbatas akibat penggunaan buku dengan bahan yang kertas, tampilan yang tidak menarik dan

siswa bosan dengan pembelajaran (Handayani, Yetri, & Putra, 2018: 187).

Berdasarkan permasalahan yang ada di SMP Esa Prakarsa, perlu adanya media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah komputer. Saat ini perkembangan teknologi banyak diterapkan diberbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Teknologi yang dimaksud adalah media komputer, media komputer dapat dilihat sebagai sesuatu yang interaktif dan menyenangkan (Awaliyah, 2018: 5). Saat ini, guru belum banyak dapat membuat media pembelajaran berbantuan komputer dalam bentuk animasi. Oleh sebab itu, penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.

Pembelajaran multimedia interaktif adalah suatu alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru di dalam kelas. Melalui pembelajaran multimedia interaktif, situasi pembelajaran dapat berlangsung dengan baik untuk memberikan pemahaman spesifik terhadap materi yang dipaparkan (Anwar & Anis, 2020: 84-85). Multimedia interaktif ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Perangkat lunak atau *software* yang sangat mendukung untuk media pembelajaran matematika ialah *Adobe Flash CS6*. *Software* ini merupakan perangkat lunak

pembuat animasi yang dapat menjadikan suatu pembelajaran lebih menarik. Kelebihan yang dimiliki *Adobe Flash CS6* yaitu proses penyampaian materi pelajaran yang berbentuk audio, gambar, dan animasi, sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya. Dengan beberapa kelebihan tersebut sangat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. (Auliya, 2018: 54)

Berdasarkan permasalahan di atas, bahwa pembaruan pada media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pendidikan. Maka perlu dilakukan sebuah penelitian pengembangan ini dengan berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan *Adobe Flash* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas, maka diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas dalam proses pembelajaran matematika.
2. Proses pembelajaran yang bersifat konvensional dengan menggunakan buku, spidol, dan papan tulis
3. Dalam pembelajaran guru matematika SMP Esa Prakarsa belum menggunakan *Adobe Flash*

4. Belum berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal, yaitu:

1. Fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash* pada materi pokok bangun ruang sisi datar.
2. Fokus pada materi pokok bangun ruang sisi datar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash* pada materi bangun ruang sisi datar?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash* pada materi bangun ruang sisi datar?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash* pada materi bangun ruang sisi datar?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash* pada materi bangun ruang sisi datar.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash* pada materi bangun ruang sisi datar.
3. Untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash* pada materi bangun ruang sisi datar.

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Produk multimedia ini berupa perangkat lunak/*software* aplikasi, sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai sumber bahan belajar mandiri dan dapat disimpan pada USB/ *flashdisk*, DVD, dan media penyimpanan lainnya.
2. Produk multimedia ini memiliki komponen yang mendukung pembelajaran siswa karena bersifat interaktif.
3. Terdapat soal latihan bagi siswa untuk mengevaluasi materi yang dipelajari.
4. Produk multimedia dikembangkan atas dasar ilmu komputer sehingga dapat dijalankan oleh perangkat

komputer, PC (*personal computer*) atau labtop dan *handphone*.

5. Perangkat lunak yang berisi kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi tersedia.

G. Pentingnya Pengembangan

Dalam penelitian ini yang dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran. Pentingnya mengembangkan media pembelajaran ini untuk menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Pengembangan merupakan suatu bidang teknologi pendidikan yang diupayakan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan hasil analisis kebutuhan. Dengan berkembangnya media ini, maka proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan menarik, serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Pengembangan media pembelajaran yang dapat dilakukan guru sebagai wujud dari kompetensinya, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, menjelaskan bahwa guru harus menggunakan informasi dan teknologi komunikasi untuk tujuan pembelajaran.

Maka pengembangan nyata perlu dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Guru yang mampu mengembangkan media pembelajaran harus lebih

termotivasi untuk mewujudkan kemampuannya dalam karya nyata berupa pengembangan produk.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Komputer dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran matematika. Salah satunya adalah pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*, yang disusun sebagai media pembelajaran alternatif di SMP Esa Prakarsa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Produk yang dihasilkan memiliki keterbatasan, antara lain:

- a. Peneliti memfokuskan pada pembuatan media pembelajaran berupa perangkat lunak multimedia interaktif untuk kelas VIII SMP Esa Prakarsa pada materi bangun ruang sisi datar.
- b. Multimedia pembelajaran yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah *Adobe Flash CS6*
- c. Multimedia pembelajaran ini dibuat meliputi pengujian produk saja, berdasarkan ahli media, ahli materi, guru, dan siswa
- d. Namun produk ini tidak dilakukan dalam pengujian pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

I. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini diberikan, yaitu:

1. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran dan berperan sebagai penyampai pesan, yang mempunyai efek merangsang pikiran, minat, perasaan dan perhatian siswa sehingga pembelajaran berjalan dengan baik. (Mashuri, 2019: 4)
2. Multimedia interaktif adalah program pembelajaran yang menggabungkan gambar, teks, audio, video dan animasi secara tersusun menggunakan perangkat komputer. (Surjono, 2017: 41)
3. *Adobe Flash* merupakan *software* yang banyak digunakan oleh para guru untuk membuat materi pembelajaran di bidang pendidikan, antara lain membuat presentasi, animasi, *game*, dan lainnya. (Widada & Wulansari, 2019: 1)
4. Valid berarti shahih atau sesuai dengan yang dipersyaratkan, dimana kevalidan ini diperoleh dari validasi ahli.
5. Praktis berarti dapat membantu dan memberikan kemudahan bagi siswa.
6. Efektif berarti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sesuai yang diinginkan.