

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberadaan manusia sangat bergantung pada pendidikan. Sekolah, keluarga, dan masyarakat adalah beberapa konteks di mana kata "pendidikan" digunakan. Nasib peradaban suatu bangsa, baik maupun buruk, sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikannya. Masa depan negara adalah sesuatu yang harus kita investasikan. Sebuah negara dapat maju dengan cepat dengan bantuan pendidikan. Agar peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, maka pendidikan publik harus membantu peserta didik memperoleh kemampuan tersebut. Hal ini tidak diwajibkan oleh hukum. 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

Pendidikan dimaksudkan untuk membantu perkembangan seseorang menjadi manusia yang lebih utuh dan berguna. Menyadari pentingnya pendidikan sebagai sarana untuk meningkatkan sumber daya manusia dan masyarakat yang menghargai pendidikan. Seiring dengan berkembangnya peradaban, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan cepat. Salah satu aspek kehidupan yang secara signifikan dipengaruhi oleh pertumbuhan yang sedang berlangsung, baik secara langsung maupun tidak langsung, adalah pendidikan.

Berbagai reformasi telah dilakukan di berbagai bidang pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Terobosan-terobosan dalam pembuatan kurikulum, inovasi pendidikan, media pendidikan, serta sarana dan prasarana pendukung pendidikan yang efektif diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Tidak mungkin melepaskan nilai guru dari pentingnya kualitas pendidikan. Kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong pembelajaran yang aktif, efisien, kreatif, dan inovatif menjadi tuntutan bagi para guru. Salah satu faktor yang dapat menjadi penghalang dalam pembelajaran adalah kapasitas kerja dan daya cipta guru, yang dapat membuat pembelajaran menjadi monoton. Pasti menantang

untuk menciptakan suasana ini. Pada umumnya, guru terus mengajar di sekolah dengan menggunakan infrastruktur dan alat pengajaran yang sama, seperti buku, kapur, dan papan tulis. Meskipun hal ini masih terjadi di sekolah-sekolah metropolitan tertentu, namun hal ini terutama terjadi di luar kota, di tempat yang jauh atau di pedesaan. Adanya interaksi antara guru dan siswa menjadi salah satu hal yang baik dalam proses Pendidikan.

Di dalam agama Islam, komunikasi merupakan persoalan yang urgen dan sangat esensial bagi manusia dalam menjalankan tugasnya sebagai khalifah atau wakil Allah di bumi yang diberikan tugas untuk menegakkan agama (hirasah al-din) dan mengatur serta mengelola alam atau dunia (siyasah al-dun"ya) demi tercapainya kesejahteraan dan kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Bahkan orang yang enggan melakukan aktifitas komunikasi dikecam oleh Allah akan mengalami kehinaan dalam kehidupannya, sebagaimana firman-Nya dalam Q.S. ali-Imran/3: 112.

ضَرَبَتْ عَلَيْهِمُ الدَّلَّةُ أَيَّنَ مَا تَقِفُوا إِلَّا بِحَبْلٍ مِّنَ اللَّهِ وَحَبْلٍ مِّنَ النَّاسِ
وَبَاءُوا بِغَضَبٍ مِّنَ اللَّهِ وَضَرَبَتْ عَلَيْهِمُ الْمَسْكَنَةَ ذَلِكُمْ بِأَنَّهُمْ كَانُوا
يَكْفُرُونَ بِآيَاتِ اللَّهِ وَيَقْتُلُونَ الْأَنْبِيَاءَ بِغَيْرِ حَقٍّ ذَلِكُمْ بِمَا عَصَوْا
وَكَانُوا يَعْتَدُونَ ﴿١١٢﴾

Terjemahnya: Mereka diliputi kehinaan dimana saja mereka berada, kecuali jika mereka (berpegang) pada tali (agama) Allah dan tali (perjanjian), dengan manusia. Mereka mendapat murka dari Allah dan (selalu) diliputi kesensaraan. Yang demikian itu karena mereka mengingkari ayat-ayat Allah dan membunuh para nabi, tanpa hak (alasan yang benar). Yang demikian itu karena mereka durhaka dan melampaui batas.

Manusia sesuai dengan fitrahnya suka bergaul dan menghubungi sesamanya. Dan lewat pergaulan dan perhubungan terjadilah bantu membantu, tolong menolong untuk mengisi kehidupan dengan berbagai usaha dan aktivitas yang berguna dan dibutuhkan.

Berdasarkan temuan observasi yang dilakukan peneliti pada hari Senin, 29 Agustus 2021 pukul 09.30 WIB sampai selesai di kelas VIII SMP IT Nurul Hadinah,

terlihat dari tabel berikut bahwa hasil belajar siswa rendah dan nilai tes matematika masih rendah. rendah dengan nilai rata-rata 70:

Tabel 1. 1 hasil belajar siswa SMP IT Nurul Hadina

Siswa Lulus KKM	9 Siswa
Siswa Dibawah KKM	18 Siswa
Nilai Maximum	93.3
Nilai Minimum	30,0

Hal ini dikarenakan belum banyak pemanfaatan teknologi pendidikan dan proses pembelajaran masih didominasi dengan cara tradisional seperti buku, papan tulis, dan spidol. Akibatnya, siswa tidak memperhatikan apa yang dikatakan guru mereka dan malah bermain sambil melakukannya, yang membuat mereka tidak nyaman atau menyulitkan mereka untuk termotivasi dan terlibat. Jika seorang guru lebih banyak menggunakan Powerpoint sebagai sarana pembelajaran, hal ini cenderung membuat siswa bosan karena tampilannya yang tidak menarik, seperti yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. 1Proses Pembelajaran Guru Matematika



Gambar 1. 2 Penggunaan media pembelajaran guru matematika

Salah satu elemen yang menentukan praktik pembelajaran tradisional adalah keengganan guru untuk mengembangkan sumber daya pengajaran matematika yang interaktif dan multimedia yang memberdayakan siswa untuk bekerja secara mandiri atau dalam kelompok tanpa pengawasan guru secara terus-menerus. Tujuan pendidikan nasional, yang menuntut guru untuk menggunakan metode pengajaran yang kreatif dan inovatif untuk menumbuhkan siswa yang kreatif, bertentangan dengan hal ini. Peneliti menyatakan bahwa pada tanggal 29 Agustus 2021 pukul 12.00 WIB dengan guru matematika kelas VIII Al-Wasii sampai dengan selesainya hasil belajar matematika berbasis multimedia hasil, namun lingkungan belajar ini tidak digunakan dalam pembelajaran matematika guru karena menggunakannya untuk menyajikan materi dan suara yang digunakan oleh guru sulit karena kurangnya pemahaman tentang lingkungan belajar yang berbeda.

Pengetahuan siswa, khususnya kemampuan matematisnya dalam menciptakan ide-ide matematis secara mandiri, akan terfasilitasi dengan penggunaan bahan ajar yang tepat. Syafri 2017 Multimedia interaktif, yang juga disebut sebagai pendekatan pembelajaran elektronik, menggunakan elemen-elemen media seperti teks, grafik, musik, video, dan animasi untuk meningkatkan pembelajaran. Penggunaan media pendidikan memiliki beberapa manfaat, antara lain kemampuan untuk menarik perhatian siswa melalui penggunaan elemen-elemen multimedia, penciptaan lingkungan belajar interaktif yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran dengan cara yang praktis dan interaktif, kemampuan multimedia interaktif dalam menyederhanakan materi pembelajaran yang rumit untuk dipahami siswa, dan aksesibilitas yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja melalui telepon

genggam. Penelitian-penelitian mengenai penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar menunjukkan bahwa penggunaan atau tidak penggunaan media pendidikan berpengaruh secara signifikan terhadap proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa.

Kemajuan teknologi informasi mendorong perbaikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat yang juga berdampak pada pendidikan. Kemajuan ini mempercepat penyebaran pengetahuan melampaui batas waktu, jarak, birokrasi, dan kapasitas. Karena teknologi informasi dapat mentransfer informasi dengan cepat, siswa dapat mengakses pembelajaran mereka lebih cepat. Pembelajaran membutuhkan komunikasi yang terbuka antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar harus diprioritaskan karena proses inilah yang menentukan apakah pembelajaran yang disampaikan dipahami. Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif selaras dengan kemajuan Sistem belajar di era saat ini, dengan memanfaatkan penggunaan multimedia interaktif membuat kemajuan dan mengikut perkembangan yang ada saat ini. Untuk mencapai tujuan Pendidikan saat ini harus melakukan pengembangan media pembelajaran yang lalu ke masa kini. Menurut Dr. M. Ilyas Ismail (2020), multimedia interaktif adalah segala bentuk media yang dapat dioperasikan oleh pengguna dan didukung oleh sebuah pengontrol, yang memungkinkan pengguna untuk meramalkan kejadian di masa depan.

Menggunakan Adobe Flash, konten pendidikan berbasis multimedia interaktif diproduksi. Salah satu penawaran perangkat lunak terkemuka Adobe System adalah Adobe Flash. Actionscript, bahasa pemrograman yang memulai debutnya di Flash CS6, digunakan untuk membuat Adobe Flash. Gambar animasi dan vektor diproduksi dengan Adobe Flash. Widdiartha dkk 2017 Dimanfaatkan oleh beberapa kalangan untuk memproduksi animasi halaman web, profil bisnis, CD interaktif, game, dan lain-lain.

Peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul -Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Materi Kubus Dan Balok SMP IT Nurul Hadina kelas VIII berdasarkan latar belakang informasi yang telah diberikan di atas.

B. Identifikasi Masalah

Masalah dengan penelitian ini dapat ditentukan berdasarkan sejarah yang disebutkan di atas, khususnya:

1. Hasil belajar siswa SMP IT Nurul Hadina yang masih rendah.
2. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas.
3. Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat tradisional yaitu berupa buku, spidol, dan papan tulis sehingga siswa cenderung merasa bosan dan tidak tertarik dengan apa yang di ajarkan oleh guru.
4. Penggunaan multimedia inetraktif dalam proses pembelajaran masih jarang digunakan didalam kelas.
5. Guru kurang menguasai teknologi untuk membuat multimedia interaktif dalam proses pembelajaran menggantikan model pembelajaran yang masih digunakan secara konvensional.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, permasalahan yang terjadi adalah keterbatasan kemampuan guru dalam memproduksi bahan ajar interaktif berbasis multimedia yang menarik sebagai bagian dari proses pembelajaran matematika agar dapat melibatkan siswa.

D. Rumusan Masalah

Dengan adanya batasan masalah sebelumnya, masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan *Adobe Flash* pada siswa kelas VIII SMP IT Nurul Hadinah?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan *Adobe Flash*?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan *Adobe Flash*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan solusi dari permasalahan yang tercantum dalam rumusan masalah di atas, khususnya:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan *Adobe Flash* pada siswa kelas VIII SMP IT Nurul Hadinah
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan *Adobe Flash*.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan *Adobe Flash*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan saran untuk pembuatan media pembelajaran matematika di sekolah dalam upaya peningkatan standar pembelajaran.

1. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini akan membahas masalah pembelajaran siswa, membantu siswa mengembangkan kecintaan belajar, dan menawarkan kesempatan belajar yang akan mendukung pembelajaran mandiri dan aktif.

2. Bagi Guru

Dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi untuk pembuatan materi pendidikan yang menjadikan pembelajaran matematika lebih diingat dan bermakna.

3. Bagi Sekolah

Dalam upaya untuk meningkatkan standar pengajaran untuk melengkapi kurikulum yang telah dibuat sekolah.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Persyaratan produk berikut dibuat sebagai hasil dari penelitian ini:

1. Untuk memudahkan pembelajaran, maka dibuat produk media pembelajaran berupa perangkat lunak aplikasi yang dapat digunakan siswa sebagai sumber belajar mandiri. Produk ini dapat disimpan di DVD, flash drive, dan media penyimpanan lainnya.
2. Software *Adobe Flash CS6* merupakan program yang digunakan untuk membuat bahan ajar matematika berbasis multimedia interaktif.

3. Prosesor Core i3 dengan teknologi overclocking turbo boost otomatis yang berkisar antara 2.933 GHz hingga 3,2 GHz digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Agar berjalan lebih cepat, Core i3 dapat menggabungkan teknologi virtualizing dengan GPU (graphics processing unit). Ini membantu persyaratan video.
4. Karena paket media pembelajaran ini bersifat interaktif, maka siswa dapat memilih sumber belajar apa saja yang ingin digunakan sehingga memudahkan mereka untuk belajar.
5. Soal latihan disertakan dalam item media pendidikan agar siswa dapat menilai mata pelajaran yang dipelajarinya.

H. Defenisi Istilah Yang Digunakan

1. Suatu instrumen dikatakan valid jika dapat mengungkap secara akurat data dari variabel yang tidak menyimpang dari keadaan yang sebenarnya (Saputra & Ahmar, 2020a). Validitas adalah kemampuan suatu tes untuk menilai apa yang hendak diukur.
2. Kepraktisan adalah suatu produk dikatakan praktis apabila mudah dan dapat dilaksanakan di lapangan.
3. Efektif adalah sejauh mana media pembelajaran yang disajikan berpengaruh terhadap apa yang hendak di uji.