

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan memiliki dampak bagi kehidupan manusia salah satunya dibidang pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan dikatakan berhasil jika kualitas pendidikan yang telah ditetapkan dapat tercapai dan berdampak pada meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan cara yang tepat membangun sumber daya manusia yang bermutu mendukung terwujudnya tujuan pembangunan nasional. Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimanapun dan kapanpun di dunia terdapat proses pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha untuk membudayakan manusia atau untuk memuliakan manusia. Untuk terlaksananya pendidikan dengan baik dan tepat diperlukan suatu ilmu yang mengkaji secara mendalam bagaimana harusnya yang telah teruji kebenaran. Ilmu tersebut merupakan ilmu pendidikan. Pendidikan tanpa ilmu pendidikan akan menimbulkan tidak tercapainya tujuan pendidikan (Rofek dan Zehro, 2021: 55)

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika telah sesuai dengan standar proses yang telah diatur dalam peraturan pemerintah. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan kreativitas sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama dan pendidikan menengah atas atau kejuruan. Salah satu mata pelajaran yang selalu ada di semua jenjang pendidikan adalah matematika. Matematika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang bersifat pasti (eksak). Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang penting, karena selalu membutuhkan logika dalam pembelajarannya.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu bentuk interaksi antara pihak pendidik dan peserta didik yang berlangsung dalam situasi pembelajaran. Melalui proses pembelajaran inilah berawalnya kualitas pendidikan. Dalam interaksi itu akan terjadi proses komunikasi timbal balik antara pihak-pihak yang terkait untuk mencapai tujuan pendidikan yang bermutu baik dimasa sekarang maupun masa depan. Guru di tuntut untuk mampu mengembangkan potensi yang ada pada siswa secara optimal. Upaya dalam mendorong terwujudnya perkembangan siswa tidak dapat diukur dalam periode tertentu. Prinsip belajar menunjukkan kepada hal-hal penting yang harus diajukan guru agar terjadi proses belajar sehingga proses belajar siswa dapat mencapai hasil yang diharapkan. Prinsip-prinsip belajar memberikan arah tentang apasaja yang sebaiknya dilakukan oleh guru agar para siswa dapat berperan aktif di dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi berkesinambungan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Sedangkan pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya yaitu mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. (Shalikhah, *et al.*, 2017: 10)

Matematika adalah salah satu ilmu yang memiliki peranan sangat penting dalam membangun kehidupan manusia yang berkualitas. Peneliti meyakini bahwa inilah alasan sehingga matematika menjadi sebuah mata pelajaran yang wajib diajarkan pada semua jenjang pendidikan di sekolah dan bahkan diberikan porsi perhatian yang cukup besar. Berbagai upaya dilakukan guru dengan cara memperluas cakupan dan sasaran pembelajaran matematika yang meliputi: keterampilan matematis, pengembangan kemampuan penyelesaian matematika, perbaikan cara belajar matematika, perbaikan metode atau pendekatan pembelajaran matematika. (Marlissa, 2016)

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Salah satu inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Dalam beberapa tahun terakhir, pemanfaatan

teknologi dan informasi atau ICT dalam dunia pendidikan sudah mulai memasyarakat, mulai dari pendidikan dasar sampai ke perguruan tinggi meskipun variasi dan fokus pemanfaatannya berbeda-beda pada masing-masing institusi. Teknologi memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap prestasi belajar siswa berupa kemampuan pemahaman dan pemahaman konseptual. Teknologi pendidikan adalah kombinasi dari pembelajaran, belajar, pengembangan, pengolahan, dan teknologi lain yang diterapkan untuk memecahkan persoalan teknologi (Akbar dan Noviani, 2019). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Adanya internet memungkinkan kita untuk belajar kapan dan dimana saja dengan lingkup yang sangat luas misalnya, dengan fasilitas e-mail, chatting, e-book, e-library, dan sebagainya, kita dapat saling berbagi informasi tanpa harus bertatap muka langsung dengan sumber informasi tersebut (Kristiawan, 2014).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMP Gema Buwana dengan guru mata pelajaran matematika yang memberikan informasi bahwa dalam proses pembelajaran matematika terdapat masalah pada peserta didik yaitu kurangnya minat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar siswa yang menurun. Pendidik menyatakan bahwa sarana dan prasarana sekolah yang digunakan sudah cukup tersedia dalam proses pembelajaran seperti LCD proyektor. Namun LCD tersebut jarang digunakan oleh pendidik. Pendidik pernah menggunakan media seperti power point namun itu hanya sesekali dipakai bahkan mungkin dalam satu semester tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran. Pendidik lebih memilih menggunakan media seperti buku paket, LKS, serta media-media yang masih bersifat konvensional dan pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire*. Karena pembelajaran masih berpusat pada pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran serta kurangnya penggunaan media pembelajaran

yang memanfaatkan komputer, peserta didik terkesan belajar hanya monoton dan membosankan sehingga kurang termotivasi dan kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang sederhana yang dapat menuntun siswa menjadi aktif selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, menarik dan mudah dipahami akan meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran harus didesain secara menarik sehingga peserta didik menjadi aktif serta dapat memahami materi. Penggunaan media pembelajaran akan lebih menjamainya dan membawa peserta didik kedalam suasana senang karena terlibat pembelajaran yang emosional. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam menyampaikan informasi. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar membutuhkan media pembelajaran yang baik juga dan sesuai dengan kondisi kelas. Oleh karena itu, video pembelajaran adalah salah satu media yang tepat untuk menampilkan langkah-langkah dalam pengolahan materi pembelajaran yang rinci (Ekayani, 2017). Media Pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu salah satunya media pembelajaran berbasis komputer yaitu aplikasi *Lectora Inspire*. Aplikasi ini merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar atau persentasi.

Lectora inspire merupakan salah satu program aplikasi untuk membuat persentasi maupun media pembelajaran. Keunggulan *software Lectora Inspire* ini adalah mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Sehingga memudahkan kita untuk menyediakan bahan ajar. (Shalikhah, *et al.*, 2017:10). *Lectora Inspire* adalah perangkat lunak untuk pengembangan konten *e-learning*. *Lectora Inspire* ini juga dapat menjadi salah satu solusi pembuatan media pembelajaran interaktif lengkap untuk pendidikan dengan sumber daya bawaan pengembangan yang cepat. Keunggulan *Lectora Inspire* ini dibuat konten flash terkemuka, tangkapan layar, perekaman, alat otorisasi yang kuat sehingga memungkinkan untuk membuat video atau konten *flash* dengan cepat. Aplikasi ini

juga mempunyai berbagai template yang mempermudah pengguna untuk mengintegrasikan materi dan evaluasi dalam pembelajaran. (Mahmudah dan Pustikanningsih, 2019:100)

Media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* ini tidak memerlukan akses internet terus-menerus dalam penggunaannya, karena hasil output yang bisa disimpan didalam komputer/laptop guru dan siswa. Pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* didesain semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika.

Telah dilakukan penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *lectora inspire*. Zuhri dan Rizaleni (2016) berupa pengembangan media *lectora inspire* dengan pendekatan kontekstual pada siswa SMA kelas X. Shalikhah, Primadewi, dan Iman berupa pengembangan pembelajaran interaktif *lectora inspire* sebagai inovasi pembelajaran. Hima, berupa pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *software Lectora Inspire*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada materi Bangun Ruang Sisi Datar (Kubus dan Balok). Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* diharapkan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi matematika dan meningkatkan minat belajar siswa sekaligus memberikan inovasi baru kepada guru dalam membuat bahan ajar. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Swasta Gema Buwana”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang belum memanfaatkan teknologi secara keseluruhan didalam pembelajaran.

2. Masih ada beberapa guru yang kurang menguasai teknologi dalam pembuatan media pembelajaran khususnya pada media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.
3. Berdasarkan hasil observasi guru dan siswa belum pernah menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* di dalam pembelajaran.
4. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan Persamaan Kuadrat di kelas IX. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan media yang digunakan masih bersifat konvensional seperti buku pegangan (cetak) dan LKS.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, adapun batasan masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar sebagai media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.
2. Materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yaitu hanya pada pokok bahasan Persamaan Kuadrat dikelas IX semester ganjil.
3. Pengujian produk dibuat hanya meliputi pengujian produk berupa respon minat belajar siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran matematika materi Persamaan Kuadrat di kelas IX SMP Gema Buwana?
2. Bagaimana Kepraktisan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran matematika materi Persamaan Kuadrat di kelas IX SMP Gema Buwana?

3. Bagaimana Keefektifan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran matematika materi Persamaan Kuadrat di kelas IX SMP Gema Buwana?
4. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa kelas IX SMP Gema Buwana terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pokok bahasan Persamaan Kuadrat di kelas IX SMP Gema Buwana?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui Kevalidan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran materi Persamaan Kuadrat di kelas IX SMP Gema Buwana.
2. Mengetahui Kepraktisan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran materi Persamaan Kuadrat di kelas IX SMP Gema Buwana.
3. Mengetahui Efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran materi Persamaan Kuadrat di kelas IX SMP Gema Buwana.
4. Mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas IX SMP Gema Buwana terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pokok bahasan Persamaan Kuadrat di kelas IX SMP Gema Buwana.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai berikut:

- a) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* diharapkan menambah wawasan dalam penggunaan media pembelajaran matematika. Dan dapat menjadikan referensi pengembangan produk media pembelajaran bagi peneliti selanjutnya.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka atau menambah wawasan lebih luas bagi para pendidik, terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi menjadi salah satu usaha pendidik dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Diharapkan melalui media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* ini dapat membantu siswa untuk menumbuhkan atau meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

3. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru dalam pembuatan media pembelajaran dan mengembangkan kemampuan peneliti dalam menciptakan inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran, serta sebagai bekal untuk menjadi pendidik dimasa depan saat melaksanakan tugas di lapangan.

1.7. Defenisi Operasional

1. Pengembangan adalah suatu proses untuk menghasilkan suatu produk atau media yang dapat digunakan yang memiliki kualitas lebih baik dari sebelumnya, sehingga dapat mempermudah penggunaannya.
2. Media Pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan sesuatu sehingga memudahkan siswa dalam belajar yang sudah didesain sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan aktivitas dan pekerjaan.
4. *Lectora Inspire* adalah sebuah (*software*) yang dilengkapi dengan fitur-fitur lengkap seperti gambar, audio dan video hingga template yang cukup lengkap. *Software* ini juga menyediakan tempat untuk membuat pertanyaan yang disertai skor dan evaluasi.

5. Minat adalah pemusatan perhatian yang mengandung unsur perasaan, kesenangan, keinginan yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu. Adapun indikator minat belajar siswa perasaan senang, ketertarikan dalam belajar, perhatian dalam belajar, keterlibatan siswa dalam belajar.
6. Persamaan kuadrat satu variabel adalah suatu persamaan yang disebut pangkat tertingginya adalah dua. Secara umum, bentuk persamaan kuadrat adalah $ax^2 + bx + c = 0$ dengan $a \neq 0$, $a, b, c \in R$. Konstanta a, b, c pada persamaan ini disebut sebagai koefisien, Bentuk persamaan kuadrat yang lain adalah jika $b = 0$ maka bentuk persamaan kuadratnya adalah $ax^2 + c = 0$, dan jika $c = 0$ maka bentuk persamaannya adalah $ax^2 + bx = 0$.

THE
Character Building
UNIVERSITY