

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 dikemukakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu sistem Pendidikan di Indonesia dirancang untuk memenuhi keterampilan dan kemampuan yang dibutuhkan peserta didik. Sehingga menghasilkan SDM yang berkualitas dan juga mampu bersaing di global. (Kesowo, 2003)

Menurut Sari & Syazali (2016) Pendidikan sangat erat hubungan dengan proses pembelajaran. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik (pembelajar) yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik (pembelajar) dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Salah satu tujuan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Muhseto (2009) menyatakan matematika merupakan ilmu dasar yang dipelajari siswa mulai sejak dini sampai tua, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dari berhitung. Akan tetap banyak siswa yang menganggap matematika itu sulit. Kesulitan dalam memahami dan mempelajari matematika disebabkan karena objek matematika yang abstrak, tidak nyata dan hanya dapat diwujudkan dalam bentuk simbol dan model, itulah mengapa matematika sulit untuk dipahami oleh para siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu inovasi yaitu penggunaan media pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis

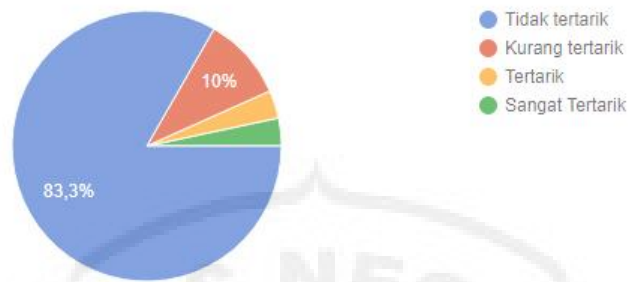
terhadap siswa. Akan tetapi banyak permasalahan pendidikan yang terjadi karena permasalahan penggunaan media yang terlalu monoton, sehingga para peserta didik merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran sedang berlangsung. Khususnya pada pelajaran matematika. Banyak pengajar yang masih menggunakan buku sebagai media pembelajarannya sehingga hal ini yang membuat para siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar (Anwar,2020 :85).

Siswa pada awalnya paham dengan materi yang diajarkan tapi ketika pulang atau soalnya diganti siswa kesulitan dalam mengerjakan soal, itulah mengapa diperlukannya media pembelajaran menggunakan komputer sebagai alat bantu mengajar guru. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual yang dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi siswa. Dengan media pembelajaran menggunakan komputer ini diharapkan akan dapat membantu siswa untuk memahami materi matematika.

Pembelajaran menggunakan komputer dapat merangsang siswa untuk melakukan Latihan, Komputer juga dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban dalam menerima pembelajaran karena dapat mempengaruhi karakteristik efektif peserta didik, sehingga peserta didik tidak mudah lupa dan tidak pernah bosan. Menggunakan media pembelajaran lebih efektif dan praktis dalam pembelajaran (Anwar,2020: 85).

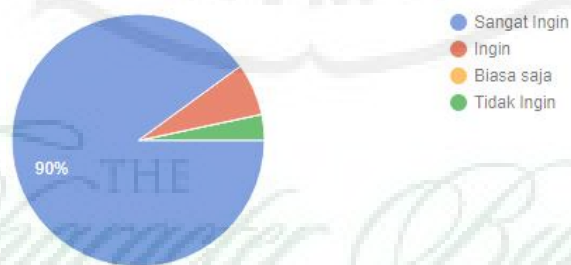
Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran matematika sangat bervariasi. Banyak media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan komputer salah satunya adalah *adobe flash*. Penggunaan *adobe flash* memiliki beberapa keunggulan diantaranya ialah membantu guru menyiapkan bahan ajar, meningkatkan kemampuan komunikasi, memvisualkan materi belajar yang bersifat abstrak menjadi lebih real (Wardani & Danang, 2020: 73).

Berdasarkan observasi yang saya lakukan pada tanggal 22 april 2021 di sekolah SMK Nur Hasana Medan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran bahwasanya masih minimnya penggunaan media pembelaran saat proses pembelajaran dilakukan. Berdasarkan tanggapan siswa didapatkan data siswa tentang belajar tanpa media pembelajaran.



Gambar 1.1 Tanggapan dari siswa mengenai pembelajaran yang terjadi tanpa menggunakan media pembelajaran

Data didapatkan menggunakan aplikasi *Google Form* dengan responden siswa SMK Nur Hasanah Medan. Berdasarkan gambar 1.1 diketahui bahwa ada sebanyak 83,3% siswa kurang tertarik dengan belajar tanpa menggunakan media pembelajaran. 10 % siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan media. Dan 7 % siswa masih tertarik dengan pembelajaran matematika walau tanpa penggunaan media. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa para siswa akan cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, sehingga menurunkan hasil belajar siswa.



Berdasarkan tanggapan siswa didapatkan data sebagai berikut:

Gambar 1.2 Tanggapan Siswa Mengenai penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash* dalam proses pembelajaran

Data didapatkan menggunakan aplikasi *Google Form* dengan responden siswa SMK Nur Hasanah Medan. Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa 90% siswa menginginkan belajar menggunakan media pembelajaran. Dan sebanyak 10 % siswa

yang ingin dan tidak ingin melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Maka disimpulkan jika belajar dilakukan dengan menggunakan media, para siswa mungkin akan tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Melihat dari permasalahan tersebut, maka diperlukan pemecahan masalah yang dapat dipakai untuk menanggulangi permasalahan. Menggunakan media pembelajaran untuk melaksanakan proses pembelajaran matematika merupakan salah satu pilihan. *Adobe Flash* adalah media yang peneliti gunakan untuk membantu siswa belajar. Akibatnya, peneliti akan mengkaji tentang “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS X**”, dengan harapan dapat membantu siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang dialami sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa untuk belajar matematika
2. Penggunaan media pembelajaran yang terlalu monoton sehingga siswa menjadi kurang tertarik dengan pelajaran yang dilakukan
3. Belum memadainya penggunaan perangkat pembelajaran berbasis multimedia di dalam kelas, dikarenakan guru yang belum memahami perangkat pembelajaran berbasis multimedia.
4. Rendahnya nilai matematika siswa khususnya pada materi trigonometri.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Kajian penelitian ini dibatasi oleh peneliti karena keterbatasan kemampuan peneliti dan untuk menjaga agar pembahasan tetap terfokus pada topik yang sedang dibahas dan tidak menyimpang dari topik tersebut. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash* di kelas X merupakan satu-satunya batasan masalah. Produk yang hanya diuji meliputi: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan. Peneliti membatasi penelitian yaitu :

1. Belum memadainya penggunaan perangkat pembelajaran berbasis multimedia di dalam kelas, dikarenakan guru yang belum memahami perangkat pembelajaran berbasis multimedia.
2. Rendahnya nilai matematika siswa khususnya pada materi trigonometri.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *adobe flash* yang digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya materi trigonometri?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *adobe flash* yang digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya materi trigonometri?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *adobe flash* yang digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya materi trigonometri?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *adobe flash* dengan kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *adobe flash* dengan kriteria praktis.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *adobe flash* dengan kriteria efektif.

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk Peserta Didik, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu untuk memahami pelajaran.

2. Untuk Guru, diharapkan agar lebih sering menggunakan Media Pembelajaran dalam proses belajar.
3. Untuk Sekolah, diharapkan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.
4. Untuk Peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya *Adobe Flash*.

1.8 Definisi Operasional

Adapun beberapa operasional dalam penelitian ini:

1. Penelitian pengembangan adalah suatu kegiatan penelitian yang digunakan untuk mengubah, menyusun, dan memvalidasi media yang dikembangkan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media.
2. Karena melibatkan indera pendengaran dan penglihatan, media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran.
3. *Adobe Flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang didesain khusus oleh *Adobe* dan merupakan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi, web maupun aplikasi yang interaktif dan dinamis.
4. Kevalidan adalah kriteria kualitas perangkat pembelajaran dilihat dari materi yang terdapat di dalam perangkat pembelajaran.
5. Kepraktisan adalah kriteria suatu perangkat pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari tingkat kemudahan dan keterbantuan dalam penggunaannya.
6. Keefektifan adalah kriteria suatu perangkat pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari hasil belajar siswa.