

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peran pendidikan sangatlah penting untuk menunjang kehidupan Generasi di masa mendatang untuk membentuk suatu kemampuan dalam diri Manusia yang diberikan oleh guru kepada siswa, baik secara lahiriah dan batiniah maupun secara alamiah. Melalui pendidikan seseorang dapat menggali potensi yang ada dalam dirinya untuk dikembangkan lebih dalam lagi. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh mereka, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Pendidikan memberikan pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat di segala lingkungan dan dalam situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Menurut Pristiwanti et al. (2022) pendidikan itu merupakan segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap individu. Hal ini menunjukkan bahwa setiap individu dapat dibentuk sepanjang hidupnya melalui pendidikan.

Berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyatakan “ Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. kurikulum diciptakan dengan tujuan untuk mempermudah proses pendidikan. Nyatanya, kurikulum sering diubah yang menyebabkan kebingungan di berbagai pihak yang mengakibatkan proses pendidikan menjadi terhambat.

Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka, dimana kurikulum merdeka sudah diterapkan 3 tahun terakhir. Hakikat dari kurikulum merdeka ini didasarkan pada kodrat setiap siswa yang memiliki bakat dan

minat yang berbeda-beda dan bertujuan untuk secara efektif mengurangi keterlambatan belajar selama pandemi covid-19 (Cholilah et al. 2023). Kurikulum merdeka berlaku pada semua item pelajaran, salah satunya adalah pelajaran matematika.

Matematika adalah mata pelajaran yang harus diajarkan di semua tingkat pendidikan, mulai dari SD, SMP, dan SMA/ sederajat. Ini dikarenakan matematika sangat penting bagi manusia, mengajarkan siswa untuk berpikir logis, kritis, sistematis, dan mampu menyelesaikan masalah dunia nyata. (Muzaini et al. 2021). Oleh karena itu, matematika diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia untuk mempersiapkan pengetahuan setiap individu agar memiliki daya pikir yang tinggi sehingga dapat menyelesaikan masalah.

Menurut Wahyudi dalam Aprilia et al., (2021) menyatakan bahwa “Matematika adalah bahan kajian abstrak dan dibangun melalui proses penalaran yang didapat dari kebenaran suatu konsep sebagai akibat logis dari kebenaran yang sudah diterima, sehingga kebenaran antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas”. Di era globalisasi saat ini, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks, mulai dari kualitas pengajaran, aksesibilitas pendidikan, hingga kesesuaian kurikulum.

Kemajuan teknologi terus berkembang dalam berbagai aspek kehidupan seiring dengan berjalannya waktu. Hal ini juga berdampak pada dunia pendidikan, di mana perubahan signifikan dapat terlihat, jika dulu sumber belajar hanya tersedia melalui buku atau surat kabar, kini akses terhadap sumber belajar menjadi jauh lebih mudah melalui internet, seperti platform YouTube atau Google. Menurut Mu'minah (2021) dalam mengikuti perkembangan teknologi maka pendekatan yang digunakan pada kegiatan pembelajaran di sekolah harus mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi akan mendorong berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk inovasi pada metode pembelajaran, teknik, hingga media pembelajaran.

Tingginya minat siswa terhadap proses pembelajaran akan memengaruhi hasil belajar siswa dan menunjukkan kemajuan. Oleh karena itu,

penggunaan media selama proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kemajuan teknologi saat ini (Agustini dalam Febrianti et al. 2021). Media pembelajaran menjadi salah satu aspek yang sering mengalami pengembangan. Penggunaan media pembelajaran kini menjadi kebutuhan penting dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, efektivitas belajar cenderung meningkat dibandingkan dengan proses pembelajaran tanpa media. Menurut Wulandari et al. (2023), Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Media dapat berupa perangkat keras (seperti komputer, televisi, radio, proyektor) maupun perangkat Lunak (seperti aplikasi pada komputer atau pada perangkat lain). Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi, audio, atau interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menarik dan meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, serta membantu siswa untuk belajar mandiri. Untuk mencapai hal tersebut, salah satu caranya yaitu dengan penggunaan beberapa media yang disebut dengan Multimedia.

Multimedia adalah kombinasi dari berbagai bentuk media (seperti teks, gambar, audio) yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Menurut Suryanti A. Et al. (2021) Multimedia adalah teknik baru dalam bidang komputer yang menggabungkan berbagai media dalam suatu bentuk komunikasi yang meliputi teks, suara, grafik, animasi dan video ke dalam sistem komputer. Oleh Karena itu, Multimedia merupakan penggabungan teknologi pembelajaran yang dirancang oleh desainer berupa teks, suara, grafik, dan video, agar materi atau informasi dapat tersampaikan dengan baik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan studi awal yang dilakukan di SMP Negeri 2 Lotu, khususnya pada kelas VII-A dan juga wawancara dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran matematika, diketahui bahwa keinginan siswa untuk belajar matematika sangat kurang, sehingga pelajaran

tidak tersampaikan dengan baik karena kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, kemudian berdasarkan informasi hasil wawancara dari guru wali kelas VII-A dengan peneliti bahwasanya terkadang siswa malas menulis materi pembelajaran di buku catatan sehingga langkah yang diambil oleh wali kelas yaitu dengan memperbolehkan buku paket mata pelajaran boleh dibawa oleh siswa untuk belajar di rumah. Walaupun demikian, langkah tersebut masih belum bisa mengatasi masalah tersebut dikarenakan masih ada siswa yang baru menulis saat memulai proses pembelajaran.

Kemudian dari hasil pengolahan data angket minat siswa yang sudah disebarkan diperoleh rata-rata minat siswa berada pada 60% yang berada pada kategori cukup. Hal ini juga diakibatkan karena metode pembelajaran yang belum bervariasi dimana pada sekolah penelitian masih belum menggunakan media yang interaktif dan inovatif dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih kreatif. Situasi ini memerlukan perhatian khusus agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan.

Solusi yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran matematika berdasarkan fakta di atas, diperlukan yang namanya penggunaan media pembelajaran yang interaktif yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dan menghindari rasa kebosanan siswa dalam proses pembelajaran, kemudian dengan adanya media pembelajaran ini, siswa bisa belajar dimana saja dan kapan saja. Jika digunakan dengan benar, media interaktif dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih mudah untuk memperhatikan dan memahami tujuan pembelajaran. Hal ini didukung oleh Yunita (2020) yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana penghubung atau segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber tertentu ke lingkungan pembelajaran yang kondusif dengan cara yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan belajar.

Media pembelajaran adalah semua bentuk alat komunikasi yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke pengguna secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana

pengguna dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Kharissidqi & Firmansyah, 2022), lebih lanjut menurut Isnaeni & Hildayah (2020) media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dengan adanya media pembelajaran ini dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga menjadi lebih jelas dan siswa tidak menjadi bosan.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mempertimbangkan perlunya penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif, dan tertarik untuk melakukan sebuah penelitian, dengan mengangkat judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Lotu” diharapkan bahwa pengembangan ini akan menjadi terobosan baru dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika, dan membantu siswa memahami tujuan pembelajaran serta dapat diterapkan dalam kehidupan nyata dan dapat mendukung perubahan ke arah pembelajaran matematika yang lebih menarik, interaktif dan berinovasi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah pernyataan yang dirumuskan untuk dijawab dalam suatu penelitian. Adapun rumusan masalah berdasarkan uraian latar belakang yaitu:

1. Bagaimana tingkat validitas pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 2 Lotu?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 2 Lotu?
3. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 2 Lotu?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun yang menjadi tujuan dari pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat validitas pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 2 Lotu?
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 2 Lotu?
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 2 Lotu?

1.4 Spesifikasi Produk

Pada penelitian ini, produk yang digunakan berupa pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan Articulate Storyline 3 yang dapat digunakan untuk membuat. Adapun spesifikasi dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan, yaitu:

1. Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika dibuat berdasarkan Kurikulum Merdeka pada materi Bangun Ruang.
2. Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.
3. Halaman utama produk menampilkan beberapa menu seperti Pendahuluan, materi, dan evaluasi
4. Produk dari *Articulate Storyline 3* dapat diakses secara online di laptop dan Android berupa link dan barcode
5. Produk multimedia interaktif yang dihasilkan berupa slide.
6. Link Produk : harapangea.itch.io/bangun-ruang

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca, dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam melaksanakan penelitian pengembangan pada penelitian selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa dan membantu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika secara mandiri.

2. Bagi Guru

Multimedia interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Bagi Sekolah

Multimedia interaktif diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran tambahan dalam pembelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai pedoman atau bahan referensi pada bidang kajian penelitian selanjutnya.

1.6 Definisi Operasional

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif ini antara lain:

1. Multimedia merupakan penggabungan media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang disajikan dan dikomunikasikan melalui komputer atau perangkat digital.
2. Interaktif merupakan proses yang melibatkan komunikasi dua arah atau lebih antara peserta dan materi, memungkinkan dialog, keterlibatan, dan respon aktif.

3. Multimedia interaktif merupakan menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, video, suara, dan animasi, tetapi dengan fitur interaktif yang memungkinkan pengguna untuk terlibat secara aktif dengan konten melalui berbagai cara, seperti klik, sentuhan layar, gerakan, atau masukkan suara yang dapat menghasilkan perubahan pada konten yang ditampilkan.
4. Minat belajar adalah tingkat kesenangan dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.
5. Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran.