

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang melekat dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan manusia mampu untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Dengan demikian, dari waktu ke waktu kualitas dari sumber daya manusia akan semakin meningkat. Dengan meningkatnya kualitas dari sumber daya manusia ini, maka wawasan yang didapatkan juga akan semakin luas. Oleh karenanya, penting bagi seseorang untuk menempuh sebuah pendidikan. Dari Pendidikan ini, kemudian lahir lah sebuah proses pembelajaran. Sumber daya manusia (SDM) sangat mempengaruhi dunia pendidikan, karena dapat menentukan keberhasilan proses pendidikan khususnya proses pembelajaran. Dari kualitas SDM yang unggul maka dapat membuat lembaga pendidikan lebih maju, dan peserta didik pun dapat lebih berkembang (Saputra et al., 2021).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib untuk dipelajari dalam proses pembelajaran. Banyak sekali hal-hal kecil yang menjadi sebuah penerapan dari matematika di dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karenanya, tidak heran jika matematika menjadi mata pelajaran yang harus dipelajari di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika dapat disebut sebagai ilmu deduktif

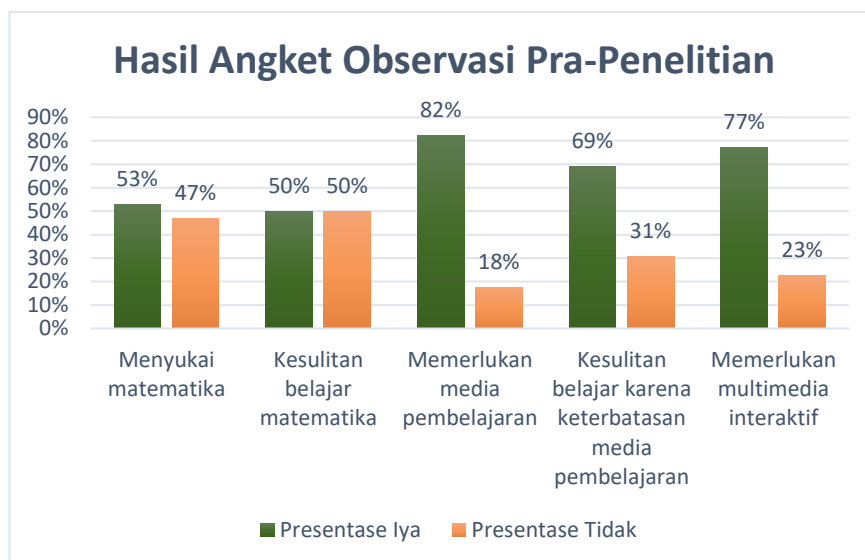
karena merupakan susunan unsur-unsur yang tidak terdefinisi, aksioma, dan juga dalil dimana jika terbukti benar maka akan berlaku secara umum (Rahmah, 2018).

Adanya perkembangan zaman tentunya diikuti dengan adanya perkembangan teknologi. Perkembangan TIK (teknologi informasi dan komunikasi) telah memberikan dampak yang signifikan dalam bidang pendidikan dan proses pembelajaran. Oleh karena itu pada era globalisasi saat ini tidak asing lagi dengan penggunaan TIK dalam proses pembelajaran. (Akbar & Noviani, 2019). Salah satu penerapan dari adanya TIK terhadap bidang Pendidikan ini adalah pemanfaatan multimedia dan media internet dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya, dengan perkembangan teknologi ini tentu dapat dimanfaatkan dan diterapkan juga pada mata pelajaran matematika. Dengan menyisipkan TIK pada pembelajaran matematika, maka pembelajaran matematika akan menjadi semakin menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat tentunya akan berdampak pada media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi pada saat ini, baik dari pihak guru ataupun peserta didik akan saling terbantu. Selain itu, media pembelajaran pun akan semakin beragam. Dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber belajar akan mempermudah guru untuk memberikan wawasan bagi peserta didik (Nurrita, 2018). Adanya penerapan dari penggunaan media pembelajaran tentunya akan menjadi salah satu

faktor yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan demikian peserta didik dapat memahami materi dengan mudah dari media pembelajaran ini.

Dari hasil pengamatan peneliti selama melakukan kegiatan PLP II di SMP Unggulan 'Aisyiyah Bantul yang dilakukan mulai dari tanggal 10 Agustus sampai dengan 12 September 2022, selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya mengajar menggunakan bahan ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) dan juga media *power point* (PPT). Selama proses pembelajaran banyak dari peserta didik tidak memperhatikan dan mendengarkan guru, dimana peserta didik terlihat lebih asik bermain atau mengobrol dengan teman di sampingnya dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik sehingga menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan secara optimal. Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara oleh salah satu guru matematika di SMP Unggulan 'Aisyiyah Bantul pada tanggal 10 Oktober 2022 diperoleh informasi lainnya yaitu adanya keterbatasan media, karena media yang digunakan oleh guru pada saat mengajar hanya menggunakan PPT dan modul ajar dari MGMP Bantul dan KEMENDIKBUD.



Gambar I. Hasil Angket Observasi Pra-Penelitian

Berdasarkan data di atas yang diambil dari pengisian angket oleh kelas VII Khadijah dan VII Fatimah dengan jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 34 orang terlihat bahwa 53% peserta didik mengakui menyukai pelajaran matematika. Tetapi pada kenyatannya sebanyak 50 % peserta didik mengalami kesulitan belajar matematika. Kemudian juga terlihat bahwa sebanyak 69 % peserta didik mengalami kesulitan belajar karena adanya keterbatasan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat disimpulkan jika peserta didik dengan suara sebanyak 77% menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran perlu ditambahkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas.



Gambar II. Nilai PTS Kelas VII 2022/2023

Berdasarkan data di atas yang merupakan hasil dari nilai PTS 2022/2023 kelas VII, dapat dilihat bahwa sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata di bawah 75. Peserta didik dengan nilai tuntas hanya berjumlah 4 orang saja dari dua kelas, yakni 2 orang dari kelas VII Fatimah dan 2 orang dari kelas VII Khadijah. Untuk materi yang diujikan dalam PTS adalah BAB I terkait materi bilangan bulat dan BAB II terkait materi bentuk aljabar. Berdasarkan hasil wawancara guru, selama proses pembelajaran kebanyakan peserta didik lebih sulit memahami materi bilangan dibandingkan dengan materi aljabar. Sebagai contoh terutama pada saat pengoperasian bilangan bulat yang memuat bilangan negatif. Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan materi Bilangan sebagai materi yang akan digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif. Multimedia interaktif dipilih karena menggabungkan beberapa media diantaranya seperti teks, gambar, audio, video, serta animasi. Kemudian, multimedia

interaktif yang dikembangkan ini nantinya bisa digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik melalui *smartphone* ataupun Laptop.

Multimedia interaktif adalah jenis media yang menggabungkan audio, visual, dan jenis konten lainnya yang dapat disajikan kepada peserta didik di bawah kendali komputer, sehingga peserta didik tidak hanya melihat dan mendengar konten tetapi juga berpartisipasi aktif di dalamnya. (Lestari, 2018). Dengan penggunaan multimedia interaktif sebagai salah satu media dalam pembelajaran peserta didik akan merasa lebih tertatik. Sehingga media interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu solusi inovatif yang dapat digunakan sebagai tambahan media pembelajaran di dalam kelas. Seperti yang sering terjadi dalam pembelajaran, banyak dari peserta didik yang biasanya merasa cepat bosan bahkan mengantuk pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan peserta didik hanya mendengar atau mencatat penjelasan yang diberikan oleh guru yang menyebabkan tidak adanya aktivitas menantang yang dapat dilakukan oleh peserta didik. Oleh karenanya, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran di dalam kelas patut untuk di realisasikan.

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah *genially*. Di dalam *genially* ini dilengkapi dengan berbagai *fitur* dan juga *template* untuk membuat konten berupa presentasi animasi, kuis, infografis, video presentasi, *gamification* dan lain sebagainya. Dengan dilengkapi oleh berbagai macam *fitur* dan juga

template, guru dapat membuat dan mengembangkan multimedia interaktif semenarik mungkin. Selain itu, dengan adanya pemanfaatan *platform genially* ini, peserta didik dapat dengan bebas memilih *fitur-fitur* yang ada dalam *genially* sesuai dengan yang mereka inginkan. Oleh karena itu dengan dikembangkannya media ini dapat menjadi solusi inovatif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi peserta didik baik di sekolah ataupun di luar sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik tidak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru saat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak optimal.
2. Peserta didik mengalami kesulitan belajar karena adanya keterbatasan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas VII dilihat berdasarkan nilai PTS 2022/2023.
4. Peserta didik sulit memahami pelajaran matematika terutama pada materi Bilangan Bulat.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang ada, maka peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Peserta didik tidak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru saat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak optimal.
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik dilihat berdasarkan nilai PTS 2022/2023.
3. Pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik kelas VII hanya berfokus pada materi bilangan bulat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa pertanyaan yang muncul sebagai rumusan masalah diantaranya adalah :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk peserta didik kelas VII pada materi Bilangan bulat ?
2. Bagaimana kevalidan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk peserta didik kelas VII pada materi Bilangan bulat?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk peserta didik kelas VII pada materi Bilangan bulat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk peserta didik SMP kelas VII pada materi Bilangan bulat.
2. Mengetahui kevalidan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk peserta didik SMP kelas VII pada materi Bilangan bulat.
3. Mengetahui kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk peserta didik SMP kelas VII pada materi Bilangan bulat.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran ini menggunakan *platform* berbasis web yaitu *genially*.
2. Materi yang digunakan dalam pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif ini yaitu materi bilangan bulat.
3. Produk multimedia pembelajaran interaktif ini dapat diakses melalui *handphone* dan laptop.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai motivasi bagi calon pendidik dan pendidik agar lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b. Memberikan *feedback* bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai inovasi dalam dunia Pendidikan dan dapat menjadi media pembelajaran yang relevan yang dibutuhkan pada pembelajaran saat ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.
- 2) Memberikan pengalaman pada peneliti tentang bagaimana cara mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran yang cukup menarik sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan tambahan media pembelajaran kepada guru dalam menjelaskan materi bilangan bulat.
- 2) Memudahkan guru dalam menjelaskan materi bilangan bulat kepada peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika pada materi bilangan bulat.

- 2) Memberikan tambahan media pembelajaran yang dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang digunakan dalam penelitian multimedia pembelajaran interaktif untuk peserta didik kelas VII ini adalah sebagai berikut :

1. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran sekaligus sumber belajar mandiri bagi peserta didik kelas VII SMP Unggulan 'Aisyiyah Bantul pada materi bilangan bulat.
2. Multimedia pembelajaran interaktif dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika.
3. Multimedia pembelajaran interaktif ini menggabungkan beberapa media yakni animasi, gambar, audio, dan video sehingga dapat menarik perhatian peserta didik sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih optimal.
4. Baik guru ataupun peserta didik dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini dengan mudah.

Kemudian untuk keterbatasan dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk peserta didik kelas VII SMP Unggulan 'Aisyiyah Bantul pada materi bilangan bulat yakni :

1. Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan sebuah *platform* berbasis web yakni *Genially* ini hanya terbatas pada materi bilangan bulat untuk peserta didik kelas VII di SMP Unggulan ‘Aisyiyah Bantul
2. Penggunaan *genially* ini hanya dapat diakses dengan internet, jika tidak terhubung dengan internet *platform genially* tidak akan bisa diakses. Sehingga, dapat mempersulit peserta didik yang mengalami masalah dalam internet baik itu tidak memiliki kuota atau terkendala jaringan.