

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia dan sebagai tolak ukur keberhasilan dari suatu negara. Menurut Pramadana, Soro dan Siswanto (2019) perkembangan teknologi mendorong adanya perubahan dalam Sistem Pendidikan di Indonesia. Saat ini Sistem Pendidikan di Indonesia menggunakan Kurikulum 2013 yang mencakup 4 aspek penilaian yaitu (1) aspek spiritual, (2) aspek sosial, (3) aspek pengetahuan, dan (4) aspek ketrampilan. Kurikulum 2013 mengharuskan siswa untuk lebih kreatif dan inovatif bukan hanya sebagai objek dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu mata pelajaran yang menuntut siswa untuk kreatif dan inovasi adalah matematika.

Matematika mejadi mata pelajaran wajib yang harus ada di setiap jenjang pendidikan. Hal tersebut mencerminkan bahwa matematika memiliki peran penting dalam kehidupan. Namun, pentingnya peran matematika tidak sebanding dengan persepsi siswa terhadap matematika yang berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar yang kurang memuaskan (Sukmana, Candiasa dan Kirna, 2013). Kebanyakan siswa memandang matematika sebagai kumpulan rumus dan angka yang harus dihafal dan dimengerti. Mustamid dan Raharjo (2015) menyatakan bahwa penyebab siswa tidak menyukai matematika karena abstrak dan banyak simbol, sehingga perlu waktu yang lama untuk memahaminya.

Hasil Ujian Nasional jenjang SMP tahun 2018/2019 di Indonesia yang diambil dari Kemendikbud sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Ujian Nasional SMP Tahun 2018/2019

Mata Pelajaran	Rata-rata
Bahasa Indonesia	65,69
Bahasa Inggris	50,23
Matematika	46,56
Ilmu Pengetahuan Alam	48,79

Berdasarkan hasil Ujian Nasional di atas diperoleh bahwa rata-rata terendah yaitu mata pelajaran Matematika. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di Indonesia terhadap matematika masih rendah. Padahal matematika sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga perlu adanya perubahan dalam sistem pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika yang kurang menarik bagi siswa menyebabkan penurunan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Menurut Mulyasa (2013) guru memiliki peran sentral dalam pembelajaran karena guru berperan sebagai perencana, pelaksana, dan evaluator. Perencanaan guru yang baik akan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru sebagai seorang pelaksana dalam pembelajaran harus mampu mengembangkan inovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk mengatasi kesulitan siswa belajar matematika.

Pengembangan inovasi dilakukan untuk menguraikan konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Salah satu pengembangan inovasi dalam pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan media pembelajaran (Erleni & Fitri, 2016). Menurut Mustika (2015) pembelajaran menggunakan media pembelajaran akan mempermudah materi yang disampaikan lebih konkret dan mudah diterima oleh siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Peran media pembelajaran sangat penting bahkan memiliki kedudukan yang sejajar dengan metode mengajar guru.

Seiring perkembangan teknologi terdapat banyak jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan. Media berbasis multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk pengembangan inovasi media pembelajaran yang dapat dilakukan. Multimedia interaktif adalah sebuah alat yang dilengkapi alat kontrol untuk dioperasikan penggunaanya sesuai kehendak pembelajaran (Kurniawati dan Nita, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif akan mengeser proses pembelajaran yang monoton dan membosankan menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika.

Di era teknologi sekarang ini banyak *software* dan *hardware* yang dapat dimanfaatkan sebagai pengembangan inovasi. Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, Dewi dan Haryanto (2019) berhasil mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada materi trigonometri. *Adobe Flash* merupakan *software* yang dapat mengkombinasikan berbagai animasi, video, gambar, dan suara menjadi sajian visual yang menarik.

Persamaan kuadrat merupakan salah satu konsep dasar aljabar matematika. Persamaan kuadrat juga menjadi materi yang diajarkan pada SMP kelas IX semester gasal. Siswa dituntut untuk memiliki pengetahuan tentang persamaan kuadrat karena materi ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari misalnya menghitung percepatan, jarak, dan waktu. Pada materi ini siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Hal ini dikarenakan konsep persamaan kuadrat bersifat abstrak sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah matematika.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif di SMP Negeri 5 Surakarta”. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diharapkan

dapat mengatasi permasalahan pada pembelajaran matematika materi persamaan kuadrat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan.

1. Siswa menganggap matematika sebagai kumpulan rumus dan angka.
2. Rendahnya hasil belajar siswa terhadap matematika.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematika.
4. Pembelajaran kurang inovatif sehingga kurang menarik bagi siswa.
5. Pemanfaatan media pembelajaran belum maksimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka terdapat 3 batasan masalah dalam penelitian ini.

1. Media yang digunakan guru selama ini masih belum maksimal.
2. Pengembangan media berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash*.
3. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka terdapat 3 rumusan masalah yang dapat dirumuskan.

1. Bagaimana media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran selama ini?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran Persamaan Kuadrat di kelas IX SMP?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran Persamaan Kuadrat di kelas IX SMP?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka terdapat 3 tujuan penelitian dari penelitian ini.

1. Mendeskripsikan media pembelajaran matematika yang digunakan guru dalam pembelajaran selama ini.
2. Mendeskripsikan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran Persamaan Kuadrat di kelas IX SMP.
3. Menguji kelayakan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran Persamaan Kuadrat di kelas IX SMP.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru, calon guru, dan pembaca tentang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- 2) Minat belajar siswa terhadap matematika
- 3) Siswa menguasai konsep matematika bukan hanya sekedar menghafal.

b. Bagi guru

- 1) Mendorong kreatifitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kualitas mengajar guru dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi sekolah

Sebagai pertimbangan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran.