

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada saat ini telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, perkembangan tersebut membuat kehidupan manusia menjadi lebih praktis. Teknologi tersebut dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan dan pengaruhnya sangat terasa seperti halnya pada bidang komunikasi, transportasi, perbankan, dan lain sebagainya. Teknologi juga mempengaruhi dunia pendidikan sekarang ini, dimana pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan ketrampilan yang dimiliki dalam menjalankan kehidupan (Daryanto, 2010: 1). Dunia pengajaran memiliki peran penting terhadap perkembangan pendidikan terutama kepada peserta didik. Sebab melalui pengajaran dan pembelajaran itulah proses pendidikan berlangsung. Oleh karena itu, dunia pendidikan dan pembelajaran menjadi signifikan untuk dicermati dan diperhatikan. Berbagai masalah dalam pembelajaran perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh semaksimal mungkin.

Teknologi multimedia menggabungkan teknologi komputer, sistem video dan sistem untuk mendapatkan kombinasi yang lebih baik dan meningkatkan interaksi diantara pemakai dengan komputer. Sajian audio dan visual pada pembelajaran multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik. Tampilan multimedia akan membuat siswa lebih leluasa memilih, mensintesa, dan mengolaborasi pengetahuan yang ingin dipahami. Pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran menggunakan perangkat multimedia sebagai sarana utamanya. Dalam hal ini komputer merupakan komponen utama dalam pembelajaran berbasis multimedia. Komputer memberi kesempatan pada siswa untuk menyajikan input yang direspon komputer, atau sebaliknya. Dalam proses berikutnya respon dapat disajikan sebagai stimulus baru sehingga dimungkinkan adanya respon lanjutan yang akan semakin memperkuat daya ingat siswa dalam konsep yang dipresentasikan. Criswell dalam Munir (2012: 25), mengutarakan penggunaan komputer dalam menyampaikan bahan pengajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif serta memberikan umpan balik merupakan definisi dari *Computer Assisted Learning* (CAL). Tujuan dari CAL adalah untuk pembelajaran. Prinsip pembelajaran ini menggunakan komputer sebagai alat bantu menyampaikan pembelajaran kepada pengguna secara interaktif. Keistimewaan yang dimiliki oleh pembelajaran ini adalah hubungan yang interaktif, memberi fasilitas kepada pengguna untuk mengulang apabila diperlukan, serta memberikan umpan balik dan

penguatan. Penggunaan metode pengajaran konvensional dinilai lebih cepat penyampaianya, tidak memakan waktu yang terlalu lama serta tidak terlalu merepotkan guru. Hal ini terjadi karena pembuatan media yang dinilai rumit dan memakan waktu yang lumayan lama, serta membutuhkan ketrampilan tersendiri. Disamping semua itu, belum semua guru memiliki keahlian serta ketrampilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.

Media pembelajaran sejatinya digunakan sebagai penunjang pembelajaran di kelas. Memberikan pemahaman yang lebih tanpa harus membayangkan sesuatu hal yang sulit untuk dibayangkan. Dengan kata lain menjadikan suatu hal yang bersifat abstrak menjadi konkrit. Memberikan kesan yang berbeda dalam pengajaran memberikan pengalaman yang berbeda pula kepada peserta didik dalam pemahaman materi pelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa SMP N 2 Jenangan Ponorogo yang telah menempuh materi himpunan, didapatkan mereka masih merasa rancu dalam mengingat beberapa lambang dalam materi tersebut, serta kesulitan dalam pengoperasian himpunan.

Berdasarkan uraian diatas, banyak materi pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran matematika. Salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia yang berisikan materi himpunan yang dapat disajikan semenarik mungkin.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mendesain dan mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif pada pokok bahasan himpunan untuk siswa SMP kelas VII.

1.3. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif pada pokok bahasan himpunan untuk siswa SMP kelas VII.

1.4. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dalam pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif pada pokok bahasan himpunan untuk siswa SMP kelas VII sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis.

Pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan dampak positif kepada pengguna untuk dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan pemahaman lebih kepada siswa.

2. Manfaat praktis

a. Guru

Pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan himpunan, selain itu dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk dipergunakan sebagai referensi baru terkait dengan media pembelajaran.

b. Siswa

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu pemahaman materi dan memberikan kesan belajar yang berbeda.

c. Lembaga pendidikan

Turut menyumbangkan ide dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif khusus dalam pelajaran matematika.

1.5. Definisi Operasional

Pada definisi operasional ini akan dijelaskan beberapa kata yang digunakan dalam penelitian ini yang arti katanya tidak dibahas definisinya, agar tidak terjadi pen definisian salah. Kata-kata yang dipergunakan sebagai berikut:

1. Ahli materi pembelajaran adalah guru mata pelajaran matematika SMP kelas VII.
2. Ahli media pembelajaran adalah orang yang ahli dalam teknologi komputer dan media.
3. *Feedback* (umpan balik) adalah respon yang diberikan sistem terhadap apa yang telah umpankan oleh pengguna.
4. *Flowchart* (diagram alir) adalah serangkaian bagan-bagan yang memperlihatkan mulainya sebuah program, proses, serta berakhirnya program tersebut.
5. Pengguna (*user*) adalah orang yang mengoperasikan program.
6. Responden adalah orang yang berkaitan dengan penilaian dari produk.