

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media, proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik akan lebih menyenangkan, bermanfaat, dan tidak membosankan. Dalam Islam, media dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam berdakwah. Rasulullah SAW sebagai pendidik dalam menyampaikan pesan dakwah kepada umatnya menggunakan media atau perantara pembelajaran, seperti mempelajari fenomena alam dan mengaitkannya dengan Sifat Pencipta agar yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik, sehingga cara Rasulullah dalam berdakwah menjadi teladan dan contoh dalam menyiarkan Islam. Hal ini sejalan dengan Surat Al-Ahzab Ayat 21 yang berbunyi :

**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

Artinya : “Sungguh, telah ada pada diri Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan yang banyak mengingat Allah”.

Dalam Tafsir al Maraghi (1992: 277) Surat Al-Ahzab ayat 21 di atas menjelaskan bahwa “Sesungguhnya norma-norma yang tinggi dan teladan yang baik itu telah ada dihadapan kalian, seandainya kalian

menghendaknya. Yaitu hendaknya kalian mencontoh Rasulullah SAW di dalam amal perbuatannya, dan hendaknya kalian berjalan sesuai dengan petunjuknya, seandainya kalian menghendaki pahala dari Allah serta takut akan azab-Nya dihari semua orang memikirkan dirinya sendiri dan pelindung serta penolong ditiadakan, kecuali hanya amal saleh yang telah dilakukan seseorang (pada hari kiamat). Dan adalah kalian orang-orang yang selalu ingat kepada Allah itu seharusnya membimbing kamu untuk taat kepadanya dan mencontoh perbuatan-perbuatan rasul-Nya”. Tafsir tersebut menyatakan bahwa Nabi Muhammad SAW adalah Nabi dan Rasul pilihan Allah SWT yang menjadi panutan dan teladan bagi manusia dalam berbagai hal, baik dalam perbuatan, perkataan, pendapat serta pemikiran.

Rasulullah SAW memberikan sebuah teladan yang mulia dalam perantara sikap dan perbuatan sehingga menjadi teladan yang patut ditiru. Rasulullah SAW dijadikan sebagai media contoh yang baik oleh pendidik di Sekolah/Madrasah dalam mengajarkan ilmu pengetahuan.

Pendidik yang baik adalah pendidik yang mampu membuat suasana belajar lebih menyenangkan, bermanfaat, berkualitas serta pantas untuk diteladani oleh peserta didiknya. Untuk mencapai tujuan tersebut salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar karena mempunyai potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses pembelajaran, yang pada gilirannya akan meningkatkan daya serap peserta didik atas pembelajaran

UIN IMAM BONJOL PADANG

yang diberikan. Media pembelajaran sebagai alat bantu atau sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (peserta didik) untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan media secara baik dan kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu pendidik sangat berperan dalam merencanakan media apa yang akan dipakai dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Perlunya perencanaan media karena mempunyai beberapa fungsi yaitu (Ali Hamzah, 2014: 96) :

1. Mengkonkretkan suatu yang abstrak
2. Menyeragamkan penerimaan peserta didik atas materi pelajaran
3. Meningkatkan daya serap
4. Menjadikan menerangkan hal-hal yang sulit dipahami secara verbal.

Arief S. Djamil dkk (2009: 17) mengungkapkan bahwa secara umum media pembelajaran berguna untuk meningkatkan penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera peserta didik bersikap pasif, menimbulkan kegairahan pada peserta didik, memberikan perangsangan dan persepsi yang sama dan memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Matematika sebagai ilmu dasar merupakan objek yang bersifat abstrak. Adanya sifat abstrak ini dapat mengakibatkan peserta didik sulit memahami materi pelajaran matematika. Untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran matematika perlu dibantu dengan alat peraga menggunakan benda-benda konkrit atau media pembelajaran lainnya.

**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

Berdasarkan observasi yang dilakukan di salah satu sekolah di Padang Pariaman yaitu SMP N 1 2X11 Enam Lingkung pada tanggal 14 Agustus 2017 bahwa media pembelajaran yang digunakan pendidik pada materi bangun ruang sisi lengkung masih menggunakan media yang sederhana seperti media yang terbuat dari kertas karton dan bahan plastik sehingga membuat peserta didik bosan dalam pembelajaran. Pendidikpun belum maksimal memanfaatkan labor komputer sebagai tempat belajar, padahal salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengganti suasana kelas agar lebih menyenangkan yaitu dengan memanfaatkan labor komputer. Dengan memanfaatkan labor komputer diharapkan peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika perlu adanya media pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik. Media pembelajaran yang digunakan sekarang cenderung lebih menuju pada peningkatan bidang keilmuan yang tidak melepaskan diri dalam rangka peningkatan kualitas keimanan dan ketaqwaan yang diaplikasikan pada pengalaman keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu perlu dilakukan oleh pendidik pengembangan media pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika di Sekolah/Madrasah yang bernuansa Islami dengan menanamkan nilai-nilai Islam didalamnya.

Nilai Islam merupakan nilai yang bersumber langsung dari al-Quran dan Hadits memiliki arti penting dalam pendidikan, terutama bagi umat Islam. Pendidikan yang sekarang dengan menerapkan Kurikulum 2013 di

**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

Sekolah/Madrasah lebih menekankan agar peserta didik menjadi manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri. Untuk itu, tugas seorang pendidik menanamkan karakter yang bermoral agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Maka, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran bernuansa Islami.

Pengembangan media pembelajaran yang bernuansa Islami dapat dilakukan antara lain dengan cara berupaya memberikan nuansa-nuansa Islam pada setiap penjabaran Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar serta mengaplikasikan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran matematika bernuansa Islam ini diharapkan dapat dikembangkan oleh pendidik atau calon pendidik di bidang pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika.

Seiring dengan kemajuan zaman, kemajuan teknologi komputer sudah sangat pesat, sudah banyak diciptakan aplikasi-aplikasi komputer seperti *GSP*, *Adobe Flash CS 4*, *Macromedia Flash 8* yang bisa digunakan untuk membuat pembelajaran yang interaktif. Dengan aplikasi-aplikasi tersebut bisa memudahkan kita untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam pelajaran matematika. Sehingga bisa menyajikan kegiatan pembelajaran matematika yang awalnya membosankan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam hal ini pengembangan media interaktif yang digunakan yaitu *software Macromedia flash*. *Macromedia flash* adalah program untuk

**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

membuat animasi dan aplikasi *web profesional*. *Software* keluaran Perusahaan Macromedia ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Kelebihan *flash* terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara. Awal perkembangan *flash* banyak digunakan untuk animasi pada *website*, namun saat ini mulai banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki.

Macromedia flash merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi *audiovisual* yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pemilihan *Macromedia flash* dikarenakan kemampuannya memberikan gambaran konsep serta memberikan penyajian materi secara visual dan interaktif. Pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri di komputer yang dilengkapi program multimedia. Hal ini memungkinkan peserta didik tidak menghafal lagi tentang konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi real.

Mengingat belum banyaknya pendidik yang memanfaatkan *macromedia flash* untuk media pembelajaran dan belum banyaknya media yang bernuansa Islami, maka dikembangkan media interaktif matematika bernuansa Islami pada materi bangun ruang sisi lengkung dengan menggunakan *macromedia flash*. Pemilihan materi bangun ruang sisi

UIN IMAM BONJOL
PADANG

lengkung ini dikarenakan belum banyak pendidik yang mengembangkannya sebagai media pembelajaran yang menarik dan kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bernuansa Islami Menggunakan *Macromedia Flash* pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung untuk Tingkat SLTP Kelas IX”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Banyak pendidik yang belum memanfaatkan *software macromedia flash* untuk membuat media pembelajaran .
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran matematika yang bernuansa Islami.
3. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menuntut adanya media pembelajaran yang menarik dan kreatif.
4. Belum banyak pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi bangun ruang sisi lengkung.
5. Belum adanya media yang bermanfaat untuk menanamkan karakter moral peserta didik.

**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

C. Batasan Penelitian

Untuk memperjelas permasalahan dalam penelitian ini, maka diadakan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan ini memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran bagi peserta didik kelas IX Tingkat SLTP pada materi bangun ruang sisi lengkung.
2. Pengujian media pembelajaran yang dibuat hanya meliputi kevalidan dan kepraktisan.
3. Pengujian kepraktisan media pembelajaran dilakukan di satu sekolah yaitu SMPN 1 2x11 Enam Lingsung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan penelitian, maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran matematika menggunakan *Macromedia Flash* pada materi Bangun Ruang Sisi Lengkung untuk tingkat SLTP kelas IX?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran matematika menggunakan *Macromedia Flash* pada materi Bangun Ruang Sisi Lengkung untuk untuk tingkat SLTP kelas IX?

UIN IMAM BONJOL
PADANG

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran matematika menggunakan *Macromedia flash* pada materi Bangun Ruang Sisi Lengkung untuk tingkat SLTP kelas IX.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran matematika menggunakan *Macromedia flash* pada materi Bangun Ruang Sisi Lengkung untuk tingkat SLTP kelas IX.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan bermanfaat untuk :

1. Bagi Peneliti

Sebagai latihan untuk menjadi pendidik yang kreatif dan memberikan pengajaran yang lebih baik serta sebagai pengalaman kedepan.

2. Bagi Sekolah

Media pembelajaran ini kiranya bisa menjadi bahan pertimbangan dalam usaha memahami peserta didik terhadap materi yang diajarkan serta mengembangkan kreatifitas peserta didik dan kemampuan pendidik dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah setingkat SMP.

**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

3. Bagi Pendidik

Sebagai masukan pendidik dalam pemakaian media pembelajaran di sekolah, yang kreatif dan inovatif untuk membantu memahami materi yang diajarkan kepada peserta didik.

4. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran ini bisa digunakan sebagai alat bantu dalam belajar di kelas maupun di rumah. Melalui media ini diharapkan dapat membantu memahami materi pada peserta didik sekaligus bisa mendorong peserta didik menjadi lebih imajinatif dan kreatif.

5. Bagi Pengembang Selanjutnya

Media pembelajaran ini bisa digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan media-media pembelajaran lain yang baik dengan materi yang sama atau dengan materi lainnya. Dengan adanya tercipta media pembelajaran yang lebih baik dari media pembelajaran yang ada.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif matematika Bermuansa Islami ini dikemas ke dalam sebuah *Compact Disk* (CD) yang berisi materi Bangun Ruang Sisi Lengkung.
2. Jenis media pembelajaran yang berupa CD tersebut memuat:
 - a. Teks

- b. Image (gambar diam)
 - c. Animasi (gambar bergerak)
 - d. Audio
 - e. Vidio
3. Di dalam media pembelajaran ini memuat intro, pendahuluan, isi, dan penutup serta dilengkapi dengan contoh soal, latihan soal yang bernuansa Islami serta terdapat motivasi Islami.
 4. Media pembelajaran bernuansa Islami memenuhi aspek kriteria kualitas media pembelajaran yang meliputi :
 - a. Kualitas isi dan tujuan
 - b. Kualitas pembelajaran
 - c. Kualitas teknis

H. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai

berikut :

UIN IMAM BONJOL PADANG

1. *Pengembangan* adalah suatu proses, cara, atau perbuatan mengembangkan. Penelitian ini merupakan suatu jenis penelitian yang dimaksudkan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk yaitu berupa media pembelajaran matematika.
2. *Pengembangan media pembelajaran* adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan dalam proses belajar mengajar

terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau peserta didiknya.

3. *Media pembelajaran* adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dari Pendidik kepada peserta didik serta menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam berpikir sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
4. *Media pembelajaran interaktif* adalah media atau perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan atau isi pembelajaran kepada peserta didik agar terjadi rangsangan pikiran, perasan, perhatian, minat, bakat dan kemampuannya, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif serta adanya umpan balik (respon) yang baik dari peserta didik itu sendiri.
5. *Media pembelajaran bernuansa Islami* adalah media pembelajaran yang memuat nilai-nilai keIslaman didalam media yang dihasilkan, yang dapat dikaitkan dengan penanaman nilai-nilai ajaran Islam yaitu: selalu menyebut nama Allah, penggunaan istilah, ilustrasi visual, aplikasi atau contoh-contoh, menyisipkan ayat atau hadits yang relevan, penelusuran sejarah, jaringan topik, dan simbol ayat-ayat kauniah.
6. *Software macromedia flash* merupakan program aplikasi untuk membuat animasi yang digunakan peneliti pada penelitian pengembangan ini.
7. *Compact Disk (CD)* merupakan tempat penyimpanan media pembelajaran matematika berbentuk perangkat lunak computer yang

**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

hanya dioperasikan dengan computer yang menggunakan *Operating System Windows 98* sampai dengan *Operating System* terbaru.

8. *Kualitas media pembelajaran* yaitu suatu persyaratan sebuah media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran dengan kriteria penilaian sangat baik atau baik.
9. *Validitas* diartikan dengan kesahihan. Validitas adalah keabsahan pada pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash* baik secara konstruk maupun isi. Media Pembelajaran *Macromedia Flash* dapat digunakan sebagai media pembelajaran apabila memenuhi keabsahan (valid).
10. *Praktikalitas* adalah tingkat keterpakaian penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash* pada materi bangun Ruang Sisi Lengkung. Kualitas bersifat praktis, mudah dan senang memakai medianya.

UIN IMAM BONJOL PADANG