

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, oleh karena itu pembaharuan pada bidang pendidikan sangat penting untuk dilakukan. Upaya pembaharuan dapat dilakukan salah satunya adalah penyelenggaraan pendidikan pada semua jenjang dan jenis pendidikan harus mampu mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Seperti halnya cita – cita yang ingin dicapai Negara Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwasanya “ pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif. Mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Departemen Pendidikan Nasional, 2013:50). Semua tujuan tersebut dapat terwujud dengan adanya proses belajar mengajar.

Allah SWT juga menjelaskan di dalam Al-Qur'an surat Ar-Ra'd ayat 11 yang berbunyi:

لَهُرْ مُعَقَّبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ^ق
 إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ^ق وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ
 بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ^ج وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Artinya : Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merobah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merobah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.

Ayat diatas menekankan bahwa perubahan yang dilakukan oleh Allah, haruslah didahului oleh perubahan yang dilakukan oleh masyarakat menyangkut sisi dalam mereka. Tanpa perubahan ini, mustahil akan terjadi perubahan sosial. Karena itu boleh saja terjadi perubahan penguasa atau bahkan sistem, tetapi jika sisi dalam masyarakat tidak berubah, maka keadaan akan tetap bertahan sebagaimana sediakala. Jika demikian, sekali lagi perlu ditegaskan bahwa dalam pandangan al – Quran yang paling pokok guna keberhasilan perubahan sosial adalah perubahan sisi dalam manusialah yang melahirkan aktivitas, baik positif maupun negatif, dan bentuk, sifat corak aktivitas itulah yang mewarnai keadaan masyarakat, apakah positif atau negatif (Quraish Shihab, 2002: 559).

Ayat ini menjelaskan bahwa, Allah SWT tidak akan mengubah keadaan suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang merubahnya. Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti , peneliti menginginkan suatu

perkembangan terhadap proses pembelajaran yang nantinya akan berdampak positif terhadap hasil proses pembelajaran.

Wujud dari proses pendidikan yang paling nyata terjadi di lapangan dan bersentuhan langsung dengan sasaran berupa proses pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan. Perkembangan IPTEK membawa implikasi pada tiap generasi dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan. Terutama dalam bidang pendidikan yang menuntut sistem pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara efektif. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan yaitu untuk mengajak pendidik untuk bersikap problematis terhadap proses belajar mengajar sebagai hipotesis yang harus diuji keefektifannya. Dengan demikian teknologi mendorong profesi keguruan untuk berkembang menjadi suatu *Science*. Namun pekerjaan guru akan selalu mengandung aspek seni (Yusuf Miarso, 2013: 66-67).

Sejalan dengan hal tersebut, salah seorang peserta didik MTs Negeri 2 Solok melalui proses wawancara mengemukakan bahwa belajar matematika sangat sulit dipahami walaupun telah menggunakan buku panduan. Lebih dari 50 % peserta didik merasa bahwa pembelajaran matematika sangat sulit dan sangat membosankan sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik tidak terlalu memperhatikan pendidik menjelaskan materi.

Dalam pembelajaran matematika sebagian dari peserta didik menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit karena di dalam pembelajaran matematika banyak rumus dan perhitungan yang berfungsi sebagai penyelesaian masalah selain itu matematika juga merupakan mata pelajaran yang cenderung tidak menarik, kering makna, dan tidak dinamis menjadi salah satu faktor peserta didik beranggapan bahwa matematika itu sulit. Hal ini memunculkan kesan pelajaran matematika itu sulit dan tidak menarik.

Media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan merupakan daya dukung untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Semakin besar minat peserta didik untuk belajar matematika maka semakin besar kemungkinan peserta didik untuk mencapai prestasi gemilang dalam bidang matematika. Inovasi baru pada bahan ajar yang ingin disampaikan kepada peserta didik merupakan langkah tepat untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, karena peserta didik lebih melihat apa yang akan dipelajari terlebih dahulu sebelum mendalami materi yang akan dipelajari. Inovasi pada bahan ajar yang dilakukan oleh pendidik akan mengubah paradigma peserta didik pada pelajaran matematika yang terkesan tidak menarik.

Hasil wawancara kepada guru matematika MTs Negeri 2 Solok yaitu Bapak Yondrizal mengatakan bahwa hasil ulangan beberapa peserta didik kelas VII masih dibawah tingkat ketuntasan belajar seperti yang di gambarkan tabel dibawah ini.

Table 1.1
Persentase Ketuntasan Ujian Tengah Semester (UTS) I Matematika
Peserta Didik Kelas VII MTs Negeri 2 Solok Tahun Ajaran 2017/2018

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketuntasan Peserta Didik			
			Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1.	VII A	36	20	55,56	16	44,44
2.	VII B	46	10	21,74	36	78,26
3.	VII C	46	16	34,78	30	65,22
4.	VII D	46	14	30,44	32	69,56
5.	VII E	46	17	36,56	29	63,44
6.	VII F	20	8	40,00	12	60,00

Sumber : Pendidik Kelas VII MTs Negeri 2 Solok.

Tabel 1.1 menjelaskan bahwa hasil tes ulangan tengah semester 1 menunjukkan bahwa banyak dari jumlah peserta didik kelas VII memperoleh nilai kurang dari 65 untuk mencapai ketuntasan.

Selain itu menurut Guru matematika Bapak Yondrizal, S.Pd. pembelajaran matematika di MTs Negeri 2 Solok kurang dalam menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran untuk sarana penyampaian materi, selain itu untuk pembuatan media pembelajaran, pendidik kurang kreatif untuk membuat media pembelajaran yang ingin disampaikan kepada peserta didik, pendidik lebih memilih untuk menggunakan buku yang telah disediakan oleh pemerintah.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti dapat menduga bahwa tingkat pemahaman materi bagi kelas VII masih di bawah standar penelitian. Hal ini diduga terjadi karena kurangnya media yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik.

Meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik perlu diadakan perubahan dalam proses pembelajaran. Perlunya suatu proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan dengan materi yang telah di sampaikan khususnya mata pelajaran matematika yang menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah pelajaran yang membosankan dan menakutkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik tidaklah sulit. Menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu dapat memanfaatkan ilmu teknologi, seperti yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung.

Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukkan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton.

Pengembangan media pembelajaran berupa multimedia tersebut diharapkan dapat membantu pendidik menyampaikan materi dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik di sekolah – sekolah khususnya di MTs Negeri 2 Solok. Multimedia menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker*

tersebut diharapkan dapat membantu memahami materi tentang bilangan bulat. Dengan demikian peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII MTs Negeri 2 Solok.”**

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang terdapat pada peserta didik sebagai berikut:

1. Mata pelajaran matematika seringkali dianggap sulit, membosankan dan cenderung tidak disukai peserta didik.
2. Pendidik kurang kreatif untuk membuat media pembelajaran ataupun bahan ajar yang menarik bagi peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajarannya tidak monoton
4. Rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif dengan menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajaran matematika materi bilangan bulat Kelas VII MTs Negeri 2 Solok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana validitas produk multimedia Interaktif menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi bilangan bulat Kelas VII MTs Negeri 2 Solok?
2. Bagaimana praktikalitas produk multimedia Interaktif menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi bilangan bulat Kelas VII MTs Negeri 2 Solok?

E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu:

Untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* yang valid dan praktif pada materi bilangan bulat Kelas VII MTs Negeri 2 Solok.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut, dengan tema yang sama akan tetapi menggunakan metode dan teknik analisa yang berbeda, demi kemajuan ilmu pengetahuan serta menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan pengetahuan serta motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang bervariasi bagi peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri dan kreatif dalam proses pembelajaran untuk mencapai penguasaan kompetensi.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif menggunakan *Kvisoft FlipBook Maker* yang isinya mengkaji tentang bilangan yang dikemas dalam bentuk *soft file*.
2. Produk multimedia pembelajaran dipresentasikan menggunakan Komputer dan LCD proyektor

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud matematika tertentu.

2. Multimedia menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* adalah suatu bentuk penggabungan antar beberapa media berupa gambar, tulisan dan audio visual.
3. Materi pokok yang disajikan dalam multimedia interaktif dalam pembelajaran ini adalah materi bilangan bulat kelas VII MTs Negeri 2 Solok.
4. Produk yang dihasilkan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika yaitu untuk peserta didik VII MTs Negeri 2 Solok. semester ganjil.