

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pematangan kualitas hidup. Melalui proses tersebut diharapkan manusia dapat memahami apa arti dan hakikat hidup, serta untuk apa dan bagaimana menjalankan tugas hidup dan kehidupan secara benar (Mulyasana, 2011: 2). Negara Kesatuan Republik Indonesia memiliki tujuan nasional berkaitan dengan pendidikan yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke-4 yang berbunyi “..., mencerdaskan kehidupan bangsa, dan...”. Tujuan nasional ini kemudian dijabarkan dalam Pasal 31 ayat 1 dan ayat 5 yang berbunyi:

Ayat (1) berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”, serta ayat (5) berbunyi “Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan manusia” (UUD 1945 Hasil Amandemen).

Pernyataan-pernyataan yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar tersebut apabila dihubungkan dengan pelaksanaan Hak Azasi Manusia (HAM) maka kesempatan memperoleh pendidikan merupakan hak bagi setiap Warga Negara Republik Indonesia. Amanat Undang-Undang Dasar 1945 tersebut sudah dilaksanakan oleh pemerintah Republik Indonesia dengan diterapkannya Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi:

Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pasal 11 ayat (1) menyatakan bahwa “Pemerintah dan pemerintah daerah wajib memberikan layanan dan kemudahan, serta menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara tanpa diskriminasi”.

Disini terlihat jelas bahwa, pendidikan merupakan hal yang sangat penting, dimana pendidikan merupakan ujung tombak untuk menciptakan perkembangan dan kemajuan. Demikian pula halnya, karena pendidikan sangat penting, tentu saja pendidikan tidak akan berjalan semestinya tanpa sebuah tujuan. Disinilah pentingnya tujuan pendidikan dan tentu saja tujuan tersebut harus matang, jelas dan direalisasikan secara nyata. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, tujuan pendidikan nasional yaitu

“Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Tujuan pendidikan tersebut agar bisa tercapai perlu diperhatikan segala sesuatu yang mendukung keberhasilan program pendidikan. Sekian banyaknya faktor penunjang keberhasilan tujuan pendidikan, kesuksesan dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat dominan. Untuk itu perlu sekali dalam proses pembelajaran diciptakan suasana yang kondusif, agar peserta didik benar-benar tertarik dan ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu komponen pendidikan yang dalam penggunaannya, erat sekali hubungannya dengan teknologi adalah media pembelajaran. Menurut Sanjaya (2014: 58) media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh pendidik dalam rangka menyampaikan informasi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam QS Al-‘Alaq ayat 4 – 5:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۖ عَلَّمَ الْإِنسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Yang mengajar dengan pena, mengajar manusia apa yang belum diketahui(nya)” (QS Al-‘Alaq, 4 – 5).

Menurut tafsir Al-Misbah (2012: 463) menyatakan bahwa “Dia Yang Maha Pemurah yang mengajarkan manusia dengan pena, yakni dengan sarana dan usaha mereka, dan Dia juga yang mengajar manusia tanpa alat dan usaha mereka apa yang belum diketahui-nya”. Dari ayat diatas, Allah menjelaskan dua cara yang ditempuh untuk mengajar manusia. Pertama melalui pena (tulisan) yang harus dibaca oleh manusia dan yang kedua melalui pengajaran langsung tanpa alat.

Media pembelajaran diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan penggunaan media pembelajaran akan memberikan manfaat seperti: pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik

dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran serta metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA N 3 Payakumbuh, terdapat kendala dalam pembelajaran matematika diantaranya, media pembelajaran kurang optimal digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari media yang biasa digunakan oleh pendidik di SMA N 3 Payakumbuh, yaitu media berupa cart. Media ini tidak sepenuhnya membuat peserta didik giat dalam proses pembelajaran. Masih banyaknya peserta didik yang kurang serius dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari aktivitas peserta didik seperti mengganggu teman, bermain *smartphone*, tidur dalam proses pembelajaran dan sering minta izin keluar. Sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan optimal, ini mengakibatkan hasil yang diperoleh peserta didik kurang memuaskan, seperti terlihat pada tabel berikut ini:



UIN IMAM BONJOL
PADANG

Tabel 1.1
Persentase Ketuntasan Rata-Rata Ulangan Harian Peserta Didik
Kelas XI SMA N 3 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ulangan Harian in Pelajaran		Tidak Tuntas	
			Tuntas (≥ 77)		(< 77)	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	XI IPA 1	34	16	47,06	18	52,94
2	XI IPA 2	30	16	53,33	14	46,67
3	XI IPA 3	32	7	21,88	25	78,12
4	XI IPA 4	33	5	15,15	28	84,85
5	XI IPA 5	34	6	17,65	28	82,32

(Sumber: Diadopsi dari Pendidik Mata Pelajaran Matematika Kelas XI SMA N 3 Payakumbuh).

Tabel 1.1 memperlihatkan bahwa masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah yaitu 77. Temuan lain dari hasil observasi, pembelajaran matematika hanya memanfaatkan buku paket sebagai perantara pembelajaran di kelas serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibeli oleh sekolah kepada percetakan.

Dilihat dari sarana dan prasana yang ada di SMA N 3 Payakumbuh telah menyediakan sarana belajar seperti *LCD proyektor*, komputer serta jaringan internet. Sarana dan prasarana yang tersedia seharusnya dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih modern. Namun hal ini tidak dimanfaatkan secara optimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu aplikasi teknologi dalam pembelajaran yang terdiri dari media pembelajaran manual dan digital yang dalam perkembangannya telah tersentuh oleh teknologi. Saat ini yang menjadi *trend* dalam dunia pendidikan sehubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran adalah dengan menggunakan berbagai media atau yang sering disebut dengan multimedia. Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media secara bersamaan seperti teks, suara, gambar, animasi, video dan lain sebagainya yang saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya, sehingga multimedia bukan hanya digunakan sebagai alat bantu mengajar, akan tetapi berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mempelajari sesuatu secara mandiri (Sanjaya, 2012: 219). Pengembangan multimedia pembelajaran di

desain menggunakan *Adobe Flash CS6* yang merupakan versi terbaru dari versi sebelumnya yaitu *Adobe Flash CS5*.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nanang (2016), Febby, Hernawati memperlihatkan bahwa, perlunya pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6*. Menggunakan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga menghemat waktu dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian dan penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Integral Menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk Peserta Didik Kelas XI SMA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi dan menarik.
2. Hasil belajar matematika yang diperoleh peserta didik rendah.
3. Pembelajaran matematika hanya memanfaatkan buku paket sebagai perantara pembelajaran di kelas serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibeli oleh sekolah kepada percetakan.

4. Sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran telah tersedia seperti: *LCD proyektor*, komputer dan jaringan internet, namun tidak dimanfaatkan secara optimal.
5. Belum tersedianya multimedia pembelajaran berbantuan komputer terutama multimedia pembelajaran dengan program *Adobe Flash CS6*.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia pembelajaran integral menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk peserta didik SMA N 3 Payakumbuh Kelas XI dengan melihat validitas dan praktikalitas multimedia pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana multimedia pembelajaran integral menggunakan *Adobe Flash CS6* yang valid?
2. Bagaimana multimedia pembelajaran integral menggunakan *Adobe Flash CS6* yang praktis?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan pengembangan pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran integral menggunakan *Adobe Flash CS6* yang valid.

2. Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran integral menggunakan *Adobe Flash CS6* yang praktis.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan manfaat sumbangan teori tentang pengembangan multimedia pembelajaran integral menggunakan *Adobe Flash CS6*. Manfaat lain dalam hal peningkatan kualitas multimedia pembelajaran integral menggunakan *Adobe Flash CS6* yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Memberikan penguatan kepada peserta didik tentang pemanfaatan multimedia pembelajaran integral menggunakan *Adobe Flash CS6* yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi integral sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi Pendidik

Memberikan pengetahuan kepada pendidik dalam pemanfaatan multimedia pembelajaran integral menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai salah satu contoh media pembelajaran interaktif untuk menunjang proses belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

Pihak sekolah mendapatkan masukan untuk memanfaatkan multimedia pembelajaran integral menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan multimedia pembelajaran integral menggunakan *Adobe Flash CS6* diharapkan dapat mendukung peningkatan kualitas sekolah.

G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Adapun produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Bentuk produk yang akan dikembangkan berupa multimedia pembelajaran integral, didesain menggunakan *Adobe Flash CS6* yang berisi:
 - a) Petunjuk penggunaan multimedia
 - b) Silabus pembelajaran
 - c) Materi pembelajaran
 - d) Latihan
 - e) Kuis
 - f) Profil pengembang multimedia pembelajaran
2. Soal-soal latihan dan kuis yang terdapat pada multimedia pembelajaran ini disusun dari tingkat kesukaran rendah, sedang sampai tinggi serta didesain untuk menimbulkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika khususnya materi integral tak tentu.



UIN IMAM BONJOL
PADANG

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan didefinisikan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan atau pemahaman, diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat dan sistem atau metode, termasuk desain, pengembangan dan peningkatan prioritas serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu. (Putra,2012:70,72).
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. (Arsyad,2016:3,10).
3. Multimedia Pembelajaran adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video) dan lain sebagainya yang kesemuanya saling besinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya (Sanjaya, 2014: 219).
4. Mata pelajaran matematika pokok bahasan integral sebagai mata pelajaran yang dijadikan materi pembelajaran dalam pembuatan multimedia pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6*.
5. SMA N 3 Payakumbuh sebagai tempat dilaksanakannya penelitian yang berada di Jl. Kasuari, Nan Kodok, Payakumbuh Utara, Sumatera Barat.