

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era teknologi komunikasi dan informasi saat ini, pendidikan di Indonesia serta merta dituntut untuk selalu bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman. Salah satu ciri kemajuan suatu bangsa bisa dinilai dari kualitas pendidikannya, sebab pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk dan mencetak generasi penerus bangsa. Generasi yang unggul, mencerminkan kemajuan suatu bangsa, sehingga pendidikan perlu dipandang sebagai kebutuhan setiap orang dan menjadi tanggung jawab bersama. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan adanya usaha terobosan dan inovasi dalam pembelajaran, hal ini tentunya tidak hanya menjadi tanggung jawab dari pemerintah, tetapi juga orang tua, guru, dan seluruh elemen masyarakat.

Jika pendidikan di era teknologi yang semakin canggih dituntut untuk bisa terus beradaptasi, maka matematika sebagai dasar dari pengembangan sains (*basic of science*), juga berada dalam lingkup yang sama. Sebagai *basic of science* matematika memiliki peran yang penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), sehingga penguasaan matematika merupakan suatu hal penting yang harus dilakukan. Hal ini tentunya tidak terlepas dari peran seorang guru dalam mengelola pembelajaran matematika.

Guru sebagai pengajar, idealnya harus mampu mengelola proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, kreatif dan selalu berinovasi dalam menyediakan bahan dan media belajar bagi siswa. Hal ini jelas sangat diperlukan apalagi dalam

pembelajaran matematika, dimana kebanyakan siswa cenderung cepat bosan dan kurang berminat dalam proses pembelajaran.

Dari pemikiran beberapa ahli bahwa pada umumnya anak di usia remaja awal, dalam hal ini di awal usia sekolah menengah pertama (usia 11-12 tahun), pada aspek perkembangan kognitifnya terjadi peralihan antara tahap berpikir operasional konkrit ke operasional formal, artinya seorang anak belum bisa berpikir secara abstrak secara keseluruhan. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang proses perkembangan kognitif anak di usia awal sekolah menengah pertama. Sama halnya dalam pembelajaran matematika, media dibutuhkan sebagai alat komunikasi antara guru dan murid untuk memperjelas konsep yang bersifat abstrak.

Menurut Musfiqon (2012 : 12), dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, salah satu aspek yang harus diperhatikan adalah tentang modalitas belajar anak, modalitas belajar merupakan potensi dasar atau kecenderungan yang dimiliki anak. Dengan modalitas belajar siswa yang variatif, seharusnya pemilihan media pembelajaran dari seorang guru tidak hanya terfokus pada salah satu modalitas saja, seperti pada umumnya. Jika ditinjau dari hal tersebut, maka seorang guru perlu mengkombinasikan berbagai media dalam menyampaikan pesan sehingga pembelajaran akan lebih optimal, hal ini sering disebut sebagai konsep multimedia. Lebih lanjut dijelaskan bahwa dalam kamus *Oxford-Advance Learner's Dictionary*- disebutkan multimedia berarti *involving several different methods of communication*, yaitu melibatkan atau memasukkan berbagai metode berbeda dalam komunikasi. Artinya melalui konsep multimedia, seorang guru

berupaya agar rangsangan (stimulus) yang diterima siswa akan lebih banyak melalui penggunaan media yang beragam. Menurut Arsyad (2009 : 9), semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dijelaskan lebih lanjut bahwa belajar dengan menggunakan indera ganda, misalnya pandang dan dengar, akan lebih memberikan keuntungan bagi siswa. Konsep multimedia melalui stimulus pandang dan dengar (audio-visual) akan lebih efektif digunakan sebagai pilihan dalam penggunaan media pembelajaran dibandingkan dengan penggunaan media yang hanya disajikan berbasis stimulus pandang (visual) atau stimulus dengar (audio) saja. Hal ini juga mendukung konsep modalitas belajar siswa yang beragam.

Media audio-visual yang dipilih dalam penelitian ini adalah *Interactive Video* berbasis multimedia. *Interactive Video* berbasis multimedia disajikan dengan gambar bergerak, berisi pesan atau informasi pembelajaran meliputi rangsangan yang variatif (audio-visual). *Interactive Video* memungkinkan terjadinya komunikasi lebih dari satu arah antara komponen-komponen komunikasi, dalam hal ini guru, media dan siswa. Dalam pembelajaran matematika media *Interactive Video* akan sangat membantu dalam materi yang membutuhkan visualisasi seperti Geometri Bidang.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Interactive Video Berbasis***

Multimedia dalam Pembelajaran Matematika untuk Sub Materi Segiempat di Kelas VII SMP (Suatu Penelitian di SMP Negeri 3 Gorontalo)”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa cenderung cepat bosan dan kurang berminat dalam proses pembelajaran matematika.
2. Siswa pada usia awal sekolah menengah pertama (kelas VII SMP), pada umumnya belum bisa sepenuhnya menelaah konsep abstrak dalam pembelajaran matematika, sehingga penggunaan media sangat di perlukan.
3. Selama ini pada umumnya guru menggunakan media pembelajaran yang belum efektif jika dilihat dari konsep modalitas siswa yang beragam.
4. Modalitas belajar siswa yang beragam membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif.

1.3 Batasan Masalah

Masalah pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis vidio, meliputi penggunaan *Software Sony Vegas Pro-11*, *Photo Shop CS3*, dan *Format Factory* . Pada model pengembangan 4-D, dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*), dikarenakan beberapa keterbatasan peneliti. Selain itu, materi dalam penelitian ini hanya

dibatasi pada sub materi bangun datar layang-layang meliputi sifat-sifat ditinjau dari diagonal, sisi, dan sudut serta luas dan kelilingnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang yang telah diungkapkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *”Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran Interactive Video Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Matematika untuk Sub Materi Segiempat dalam hal ini bangun layang-layang di Kelas VII SMP ?”*

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Interactive Video* Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Matematika untuk Sub Materi Segiempat dalam hal ini bangun layang-layang di Kelas VII SMP.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru, sebagai salah satu bahan masukan terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif.
2. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat dan meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran matematika.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam rangka perbaikan pembelajaran.

4. Bagi peneliti sebagai sarana memperoleh pengalaman serta menambah kemampuan dalam konsep penggunaan IT serta pengaplikasian media dalam pembelajaran matematika.