

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia dituntut perlu 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 menjadi tanggung jawab dari semua komponen masyarakat, karena pendidikan merupakan salah satu peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia dan untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan matematika memiliki peran penting dan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika merupakan salah satu bagian penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta pelajaran wajib bagi semua jenjang pendidikan. 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, kebanyakan siswa cenderung cepat bosan dan kurang berminat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran di era teknologi menuntut perlu adanya inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu yang mendukung adalah media pembelajaran, Media pembelajaran sangat perlu untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih bervariasi dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada sekarang agar guru lebih mudah dalam menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik, dan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, media dapat mewakili apa yang kurang disampaikan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat bahkan ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Banyak media pembelajaran yang dikembangkan tetapi belum diujikan keefektifannya, karena dalam proses pembelajaran guru harus bisa menjadikan pembelajaran di kelas dengan lebih efektif.

Salah satu media yang telah dikembangkan dalam penelitian sebelumnya oleh Putri Utami Suseno adalah *interactive video*. Dalam media pembelajaran *interactive video* berbasis multimedia ini, siswa cenderung mudah mempelajarinya karena memungkinkan komunikasi lebih dari satu arah antara guru dan siswa, yang meliputi : animasi bergerak, berisi informasi atau pesan. Hal ini diperkuat oleh Phillips (dalam Munir 2012 : 111) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif sebagai sebuah frase yang menggambarkan gelombang baru dari piranti lunak komputer terutama yang berkaitan dengan bagian informasi. Komponen multimedia ditandai oleh kehadiran teks, gambar, suara, animasi, dan video.

Untuk mengetahui sejauh mana efektif media maka perlu diuji cobakan. Dalam pembelajaran matematika sangat dibutuhkan media *interactive video*, karena

akan sangat membantu proses pembelajaran khususnya pada bidang geometri. *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 penjelasan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “ *Deskripsi efektifitas media pembelajaran interactive video berbasis multimedia dalam pembelajaran matematika untuk sub materi segiempat di kelas VII SMP/Mts* “.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa cenderung cepat bosan dan kurang berminat dalam proses pembelajaran matematika.
2. Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran matematika.
3. Masih rendahnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan pada efektifitas media pembelajaran interactive video berbasis multimedia untuk sub materi segiempat di kelas VII SMP/Mts.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana efektifitas media pembelajaran interactive video berbasis multimedia dalam pembelajaran matematika untuk sub materi segiempat di kelas VII SMP/Mts ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektifitas media pembelajaran interactive video berbasis multimedia dalam pembelajaran matematika untuk sub materi segiempat di kelas VII SMP/Mts.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru, sebagai salah satu bahan masukan terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan variatif.
2. Bagi siswa, dapat meningkatkan kreatifitas belajar, minat, serta kemampuan komunikasi siswa dan guru.
3. Bagi peneliti, sebagai sarana dalam menambah wawasan dan pengetahuan dan dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam rangka perbaikan pembelajaran.