

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut juga terjadi dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, salah satunya adalah pembelajaran yang disajikan menggunakan media. Selain itu dalam belajar dan pembelajaran lebih mengacu pada karakteristik pelajar dan paradigma pembelajaran, yang merumuskan proses belajar dan pembelajaran yang tidak dibatasi oleh jarak, ruang dan waktu. Untuk itulah perlu dirancang dan dimanfaatkan suatu media yang dapat digunakan peserta didik dengan mudah dan menyenangkan agar tercapainya tujuan belajar. Serta pembelajaran perlu diciptakan menjadi suatu peristiwa yang menarik agar motivasi dan minat belajar peserta didik bisa meningkat. Penggunaan media pembelajaran bertujuan agar pembelajaran berlangsung menyenangkan serta mampu mengatasi masalah-masalah belajar yang dihadapi baik oleh guru maupun peserta didik.

Dalam pendidikan matematika termasuk salah satu pelajaran pokok di sekolah. Pembelajaran matematika sangat dibutuhkan untuk pengetahuan peserta didik dalam menghitung dan memecahkan masalah. Dalam belajar matematika sangatlah penting adanya kemandirian belajar, pembelajaran akan berhasil secara optimal bila dilakukan dengan penuh kemandirian. Kemandirian merupakan sikap terhadap suatu objek atau suatu bentuk dimana setiap individu harus berdiri sendiri, berjiwa bebas, tanpa terikat dan terpengaruh oleh pihak lain. Orang yang memiliki jiwa kemandirian akan mampu beradaptasi dengan lingkungan

psekitarnya, memecahkan masalah yang dihadapinya, karena dia akan selalu berupaya mencari solusi atas masalah tersebut tanpa harus tergantung dengan orang lain. Maka dari itu pembelajaran harus menitikberatkan pada kreasi peserta didik, dimana pengalaman dan kesempatan sangat penting sehingga ia mampu dalam kepercayaan dirinya, bisa membangkitkan motivasi diri dan mampu belajar setiap saat. Karakter-karakter ini merupakan suatu bentuk kemandirian belajar. Peserta didik akan dapat mengembangkan nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan dengan kemandirian belajar.

Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan pemilihan sumber belajar pada saat proses pembelajaran. Khanifah., *dkk* (2012: 67) menjelaskan bahwa segala sesuatu yang memberikan akses kemudahan pada peserta didik untuk memperoleh informasi, keterampilan serta pengetahuan selama proses pembelajaran disebut sumber belajar. Pembelajaran matematika umumnya dilakukan dengan metode ceramah yang dikombinasi dengan latihan soal atau sering disebut metode konvensional sering juga guru menggunakan media yang berupa buku cetak, power point, dan alat peraga. Metode ini cenderung membosankan dan tidak akan menarik minat peserta didik. Sehingga proses pembelajaran kurang efektif mengakibatkan peserta didik kurang menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Hal ini pun menyebabkan peserta didik kurang menguasai materi yang dibelajarkan oleh guru.

Pada intinya, pembelajaran matematika seharusnya bertujuan untuk melatih peserta didik berpikir sistematis, logis, kritis dan kreatif dalam menemukan ide ataupun kemampuan memecahkan masalah (Susanto, 2013: 183). Penggunaan

media pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian dan untuk membuat peserta didik dapat memahami materi pelajaran pada saat proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengaruh positif pada hasil belajar matematika. Menurut Oka (2017: 6) media pembelajaran merupakan sesuatu digunakan untuk menyalurkan suatu pesan sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, dan kemauan dari si pelajar sehingga mendorong terjadi proses belajar yang disengaja, terkendali dan bertujuan.

Melalui media pembelajaran yang tepat dapat memberikan proses belajar yang efektif pada peserta didik sehingga memudahkan guru dalam menanamkan suatu konsep yang dianggap sulit dan bersifat abstrak oleh peserta didik. Dengan memanfaatkan media yang berupa multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu pilihan yang digunakan guru untuk membantu peserta didik memahami materi pada saat proses belajar.

Menurut Surjono (2017: 2) multimedia merupakan perpaduan berbagai media seperti gambar, teks, video, suara, yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi.

Berdasarkan penyajiannya multimedia terbagi atas dua jenis yaitu, multimedia yang bersifat linier dan non-linier. Multimedia non-linier (interaktif), memungkinkan orang yang menggunakan multimedia berinteraksi secara maksimal, sehingga konten atau materi yang terdapat pada multimedia bisa sejalan dan bercabang serta dapat dikontrol sepenuhnya oleh orang yang menggunakan. Terdapat menu atau tombol navigasi yang bisa memandu pengguna untuk mengeksplora dengan bebas materi sesuai keinginan. Sifat

program ini interaktif artinya terdapat fitur yang memungkinkan program berinteraksi dengan pengguna atau sebaliknya. Sedangkan multimedia linier (non-interaktif) menyajikan materi terurut dari awal sampai akhir program dimana interaksi yang dapat dilakukan hanyalah secara minim. Seperti play, pause, stop. Seperti contoh : video, flim, demo/tutorial.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia berdasarkan penyajiannya terbagi atas dua yaitu multimedia ineraktif dan non interaktif. Kedua media ini memiliki perbedaan yang sangat jelas. Perbedaannya ada pada kontrol penggunaannya, dimana pengguna dapat leluasa mengakses pilihan bentuk media pada program multimedia. Sebagai contoh, untuk game disertakan alat kendali sehingga pengguna dapat mengontrol permainan. Sedangkan pada multimedia non-interaktif tidak disertai alat kontrol yang memudahkan penggunaannya, sehingga pengguna tidak bisa menentukan pilihan media untuk proses selanjutnya. Program berjalan satu arah dan tak ada umpan balik (feedback), contohnya ada pada televisi dan radio. Meskipun menggabungkan unsur-unsur media dalam penyampaian informasi.

Keistimewaan multimedia pembelajaran interaktif yaitu dengan menggunakan prinsip-prinsip multimedia interaktif terdiri dari: (1) Prinsip Koherensi, (2) Prinsip Signaling, (3) Prinsip Redundansi, (4) Prinsip Spatial Contiguity, (5) Prinsip Segmenting, (6) Prinsip Pengulangan, (7) Prinsip Pre-training, (8) Prinsip Modality, (9) Prinsip Multimedia, (10) Prinsip Personalization, (11) Prinsip Suara atau Audio, (12) Prinsip interactive dengan adanya prinsip-prinsip dari multimedia ini akan melahirkan suatu karakteritik dari

multimedia interaktif sehingga dalam proses pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif akan lebih menarik, bersifat interaktif, yang dimaksud dengan interaktif disini yaitu dalam kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna atau lebih jelasnya dilengkapi alat pengontrol sehingga terdapat interaksi antara pengguna/user dengan tampilan multimedia interaktif tersebut, memberi kemudahan kepada guru maupun peserta didik dalam pembelajaran sehingga durasi mengajar bisa dikurangi, peserta didik dapat belajar mandiri, sikap dan kualitas belajar bisa maksimal, serta penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik dapat terpenuhi.

Di masa pandemi Covid-19 sekarang banyak hal yang berubah dalam dunia pendidikan di Indonesia dimana kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara daring atau online. Berbagai macam masalah dan kendala yang ditemukan dalam pembelajaran secara online. Contohnya, materi yang kurang dipahami, penyampaian materi dari guru yang kurang jelas, jaringan internet yang sering kali bermasalah, serta kurangnya keseriusan peserta didik dalam belajar.

Maka dari itu dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif merupakan alternatif solusi pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam pembelajaran mandiri tanpa bimbingan guru. Hal ini juga untuk membantu memperbaiki tingkat hasil belajar peserta didik karena multimedia pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari gambar, video, animasi dan suara yang dapat menyajikan konsep pada materi pembelajaran dengan tampilan tidak kaku, lebih menarik dan bervariasi. Multimedia pembelajaran interaktif dilengkapi alat pengontrol sehingga dapat interaksi antara pengguna/user. Mengurangi tingkat

kebosanan peserta didik sehingga mereka lebih bersemangat pada saat proses pembelajaran. Memudahkan peserta didik lebih fokus dan memperhatikan pada saat proses belajar karena multimedia pembelajaran ini merangsang indera pendengaran, penglihatan, aksi maupun suara secara simultan. Dengan demikian peserta didik mampu memahami dengan benar konsep pada suatu materi yang diberikan. hal ini dapat membantu dalam proses pembelajaran dan berperan penting dalam pencapaian hasil yang diharapkan.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka peneliti merasa tertarik melakuakn penelitian dengan judul **“Deskripsi Teoritik Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Sebagai Media Pembelajaran Mandiri”**

1.2. Batasan Masalah

Dikarenakan media pembelajaran sangat luas pengertiannya maka peneliti membatasi permasalahan yang ada pada Prinsip dan Karakteristik Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Sebagai Media Pembelajaran Mandiri.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu tentang Bagaimana Prinsip dan Karakteristik Multimedia interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Sebagai Media Pembelajaran Mandiri?

1.4. Tujuan Masalah

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui Prinsip dan Karakteristik Multimedia interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Sebagai Media Pembelajaran Mandiri.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi sumbangsih agar bermanfaat sebagai acuan penelitian selanjutnya dan dapat menjadi referensi dibidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pengaruh kompetensi guru terhadap prestasi belajar peserta didik, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran di dalam kelas maupun pembelajaran mandiri.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini dapat menambah pengetahuan bahwa multimedia pembelajaran interaktif tidak hanya dapat di gunakan di sekolah saja tetapi dalam pembelajaran mandiri pun bisa digunakan.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan kualitas pendidikan.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini sebagai alternatif bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang variatif, sehingga peserta didik tidak bosan dalam

belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan guru dapat mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik.

d. Bagi Siswa

Diharapkan akan mempermudah proses pembelajaran dengan multimedia pembelajaran berupa video, gambar, serta power point dan akan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu dengan menggunakan multimedia interaktif peserta didik dapat mandiri dalam pembelajaran matematika.