

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan diartikan sebagai suatu proses pengubahan tata laku dan sikap, baik seseorang maupun sekelompok orang sebagai usaha untuk mendewasakan manusia melalui: pengajaran dan pelatihan; proses; perbuatan; serta cara mendidik ([www.kbbi.kemdikbud.go.id](http://www.kbbi.kemdikbud.go.id)). Pendidikan memegang kunci utama dalam penentuan tinggi rendahnya mutu sumber daya manusia. Kemajuan suatu bangsa tidak lepas dari keberhasilan lembaga pendidikan dalam mencetak lulusan yang handal dibidangnya. Sebaliknya ketidakberhasilan lembaga pendidikan dalam upaya mencetak lulusan/alumni yang berkompeten dibidangnya akan membuat mereka kesulitan atau bahkan tidak mampu bekerja secara efisien dan efektif. Itulah sebabnya dalam dunia pendidikan selalu ada hal menarik yang harus terus dipelajari dan dikembangkan. Hal yang dikembangkan dalam bidang pendidikan misalnya adalah pembaharuan kurikulum pendidikan, metode pembelajaran, media pembelajaran, ataupun pengembangan kualitas pendidikannya. Salah satu hal yang selalu menarik untuk dikembangkan, terutama oleh praktisi pendidikan adalah media pembelajaran. (Rahmawati, 2014)

Media pembelajaran adalah suatu hal penting untuk selalu dikembangkan selain metode pembelajaran, karena dengan tersedianya media proses pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam hal penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Selain itu, media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa, motivasi dan minat belajar siswa karena

penyajian media yang selalu dapat dibuat dan dikembangkan semenarik dan seefektif mungkin dalam setiap pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan siswa dan lingkungan belajarnya. (Rahmawati, 2014)

Selain itu, media dianggap penting karena perkembangan zaman yang terus pesat, khususnya dalam bidang teknologi. Bahkan dalam bidang teknologi informasi proses pembelajaran pun mengalami beberapa pergeseran. Hal ini seperti yang disampaikan Rosenberg bahwa terdapat pergeseran didalam proses pembelajaran, yaitu (1) pergeseran dari pelatihan menjadi penampilan, (2) pergeseran dari ruang kelas menjadi dimana dan kapan saja, (3) pergeseran dari kertas menjadi “online” atau saluran, (4) pergeseran dari fasilitas fisik menjadi fasilitas jaringan kerja, dan (5) pergeseran dari waktu siklus menjadi waktu nyata (Sutopo, 2012). Kelima ciri pergeseran tersebut identik dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi modern. Oleh karena itu media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan dan tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya merupakan hal yang penting yang perlu dikembangkan.

Penggunaan media pembelajaran juga sudah dijelaskan dalam Al-Qur’an jauh sebelum kehadiran teknologi modern, seperti yang terdapat dalam surah Al-Alaq ayat 1-5 sebagai berikut:

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۚ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (Qur’an 96:1-5)

Ayat diatas membuktikan bahwa media dalam pembelajaran tidak hanya digunakan pada zaman sekarang ini, tetapi sudah dikenal sejak zaman Nabi Muhammad SAW. Hal ini dapat kita lihat pada kata “*bilqalam*” dalam ayat empat yang artinya dengan kalam (pena). Pena merupakan suatu alat yang digunakan untuk proses pembelajaran pada zaman itu.

Pada era globalisasi, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran bukan lagi hal yang asing bagi pendidik maupun pembelajar. Dengan berkembangnya teknologi informasi pada saat ini, guru dapat memberikan layanan pendidikan tanpa harus berhadapan dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang lebih luas dari berbagai sumber melalui penggunaan berbagai macam produk teknologi seperti komputer atau bahkan telepon genggam. Sehingga baik guru maupun siswa di era serba teknologi ini dituntut untuk dapat menggunakan teknologi dalam berbagai bidang pendidikan.

Guru sebagai fasilitator dalam dunia pendidikan, dituntut untuk selalu dapat memanfaatkan bahkan mengembangkan produk teknologi dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran. Seperti yang dikatakan Joseph H. Howell dan Stephen dalam Rahmawati (2014), “*if you want to be a succesfull teacher (or if you already one), you realize that integrating technology into instruction is not a goal, but journey*” yang jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia artinya “Jika kamu ingin menjadi guru yang sukses (atau jika kamu sudah menjadi salah satunya), kamu harus menyadari bahwa mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bukanlah tujuan tetapi perjalanan”. Hal ini menandakan bahwa tugas guru dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dengan memanfaatkan teknologi suatu

yang harus dilaksanakan sepanjang proses pembelajaran peserta didik. Dengan demikian, pengembangan teknologi merupakan hal penting dalam pembelajaran.

*Hipermedia* merupakan satu dari banyak media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai wahana pembelajaran yang memuat wawasan dan pengetahuan yang berisi teori dan penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. *Hypermedia* akan menjadikan pembelajaran lebih faktual dengan didukungnya visualisasi berupa gambar, audio dan video. Hal ini tentunya akan memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran, khususnya dalam proses pembelajaran matematika.

Sesemane dalam Hayatul Mardiah (2015) mengungkapkan bahwa media pembelajaran *hypermedia* memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai macam informasi dengan cara mereka sendiri. Selanjutnya Lukitaningsih (2010) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran *hypermedia* dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan, siswa mendapat kesempatan untuk melibatkan minatnya lebih jauh. Lebih lanjut Bunga Dara Amin (2016) menyatakan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran *hypermedia* memiliki kemampuan yang lebih baik dalam pemecahan masalah dibandingkan dengan siswa yang menggunakan power point biasa. Hari Yuda dkk (2014) mengatakan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran *hypermedia* mengalami peningkatan dalam berpikir kreatif.

Kendala yang sering terjadi dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia adalah kurangnya inovasi pendidik dalam memanfaatkan teknologi dan pengembangan media pembelajaran. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Winarno (2009) bahwa para pendidik pada praktiknya seringkali mengajar dengan menggunakan media yang tersedia, misalnya *textbook*. Kurangnya kreativitas dan

inovasi para pendidik dalam mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran membuat proses pembelajaran di kelas membosankan.

Hal tersebut juga terjadi pada pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah, mulai dari sekolah dasar hingga di perguruan tinggi, masih dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik. Pandangan bahwa matematika adalah ilmu yang kering, abstrak, teoretis, penuh dengan lambang-lambang dan rumus-rumus yang membingungkan, yang didasarkan atas pengalaman kurang menyenangkan ketika belajar matematika di sekolah, telah ikut membentuk persepsi negatif siswa terhadap matematika (Sriyanto, 2017).

Kondisi demikian juga dialami oleh siswa kelas VII MTs Raudhatul Jannah, berdasarkan hasil observasi awal di sekolah, pelaksanaan pembelajaran matematika yang diterapkan di kelas VII MTs Raudhatul Jannah masih bersifat tradisional, yang pada tahap pelaksanaannya dimulai dengan guru menjelaskan materi, memberikan contoh, dan dilanjutkan dengan pemberian latihan. Pelaksanaan pembelajaran yang demikian cenderung berpusat pada guru, akibatnya siswa cenderung pasif. Hal ini disampaikan juga guru matematika MTs Raudhatul Jannah Wa Ode Naeko (2019) bahwa dalam proses pembelajaran masih terdapat banyak siswa yang mengalami kejenuhan, bosan, mengantuk dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Tidak dilibatkannya siswa dalam proses pencarian materi pelajaran membuat siswa cenderung pasif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa, lingkungan belajar siswa serta kondisi peserta didik.

Berdasarkan beberapa kenyataan diatas, media pembelajaran *hypermedia* perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran matematika, hal ini menjadi penting dilakukan agar persepsi siswa khususnya di kelas VII MTs Raudhatul Jannah terkait matematika adalah ilmu yang sukar dan membosankan dapat terkikis sedikit demi sedikit. Dengan adanya *hypermedia* juga pengalaman belajar matematika siswa yang tadinya membosankan akan berubah menjadi lebih menyenangkan, karena *hypermedia* menyajikan materi yang didukung dengan visualisasi berupa text, audio, gambar, dan video.

Penelitian tentang media pembelajaran *hypermedia* ini sudah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Namun penelitian tersebut lebih banyak pada bidang fisika sedangkan pada bidang matematika sangat sedikit yang mengungkap media *hypermedia*. Kelayakan (validitas) dan respon siswa (praktisitas) lebih sering menjadi fokus para peneliti sebelumnya dibandingkan efektivitas media pembelajaran *hypermedia*. Selain itu juga *hypermedia* yang dikembangkan pada penelitian terdahulu belum ada yang menggunakan *software Microsoft PowerPoint*. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan memanfaatkan *software Microsoft PowerPoint* dan fokus pada kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Hypermedia* pada Materi Perbandingan di Kelas VII MTs Raudhatul Jannah”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pencarian informasi (materi pelajaran) pada pembelajaran matematika.
2. Seringnya rasa bosan yang muncul pada diri siswa saat belajar matematika.

3. Masih sangat kurangnya pemanfaatan teknologi informasi seperti komputer untuk pembelajaran matematika khususnya di MTs Raudhatul Jannah.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah duraikan, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini lebih terarah. Adapaun pembatasan masalah antara lain:

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran disesuaikan dengan silabus Kurikulum 2013 revisi 2017 untuk SMP/MTs kelas VII dan terbatas pada materi perbandingan saja.
2. Pengujian terhadap perangkat lunak yang dibuat, hanya meliputi pengujian produk, kesesuaian produk dengan standar atau kriteria kelayakan media pembelajaran. Tidak diuji pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.
3. Media yang dikembangkan khusus untuk *offline*.
4. Produk yang dikembangkan bukan ditujukan untuk menggantikan media buku, modul atau lembar kerja siswa dalam pembelajaran, namun sebagai media pembelajaran alternatif agar siswa merasakan pengalaman belajar yang berbeda, dan sebagai penunjang belajar mandiri siswa.
5. Metode penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE.

### 1.4 Perumusan Masalah

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *hypermedia*?

2. Apakah media pembelajaran matematika berbasis *hypermedia* pada materi perbandingan yang dikembangkan sudah dapat dikatakan layak?
3. Apakah media pembelajaran matematika berbasis *hypermedia* pada materi perbandingan yang dikembangkan sudah dapat dikatakan praktis?
4. Apakah media pembelajaran matematika berbasis *hypermedia* pada materi perbandingan yang dikembangkan sudah dapat dikatakan efektif?

### 1.5 Spesifikasi Produk yang dihasilkan

1. Media pembelajaran *hypermedia* yang dikembangkan hanya dapat ditampilkan pada komputer/laptop atau proyektor.
2. Software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *hypermedia* adalah software *Microsoft PowerPoint*, *wondershare Filmora*, *CorelDraw X7* dan *ttsdemo.com*.
3. Produk yang dihasilkan mencakup enam menu utama, yaitu kompetensi dasar, pengalaman belajar, materi, petunjuk penggunaan, evaluasi. Setiap menu berisi materi dengan sajian yang beragam, yaitu teks, gambar, animasi, audio, dan video.

### 1.6 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *hypermedia*.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran matematika berbasis *hypermedia* yang dikembangkan.



3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *hypermedia* yang dikembangkan.
4. Mengetahui keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *hypermedia* yang dikembangkan.

### 1.7 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, penulis mengharapkan tulisan ini dapat memberikan manfaat diantara lain yaitu:

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat menjadi solusi dari permasalahan siswa dalam proses pembelajaran matematika, menyediakan media pembelajaran yang menarik, mempermudah siswa dalam mencari bahan pelajaran jika tidak dapat belajar disekolah, menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran, dapat mengakomodir siswa dengan kemampuan kognitif yang berbeda (*slow learner* dan *fast leaner*).
2. Bagi guru, penelitian ini menjadi solusi dalam mengatasi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran matematika. Dapat menjadi media pembelajaran alternatif dalam menyampaikan materi, membantu guru dalam mengakomodir siswa dengan kemampuan kognitif yang berbeda (*slow learner* dan *fast leaner*).
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat memberikan informasi kepeneliti lain, dan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran *hypermedia* agar tercipta media pembelajaran *hypermedia* yang lebih baik lagi.
4. Bagi sekolah, penelitian ini dapat membantu sekolah dalam menjadikan siswa yang berkompeten sehingga dapat bersaing secara nasional maupun internasional, dan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan disekolah.