

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan agar dapat memainkan peranan dalam berbagai aspek lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang. Seperti dijelaskan dalam undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003 Bab I pasal 1 menyebutkan bahwa : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuasaan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Menurut Rahmat (2013:8) Pendidikan tidak bisa dipisahkan dengan setiap individu karna itu menjadi subjek dan objek pendidikan itu sendiri yang mencakup 3 aspek dasar dalam diri manusia. Pendidikan sebagai proses transfer ilmu, dan pembentuk pribadi untuk membentuk kepribadian dengan segala aspek yang dicakup. seiring dengan perkembangan zaman pendidikan semakin banyak menghadapi tantangan-tantangan di era globalisasi saat ini dimana peserta didik harus lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif, sehingga mereka nantinya bisa sukses dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya, memasuki masa depan yang lebih baik.

Tujuan pendidikan yang tertera pada pasal 3 UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan tujuan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. melalui penyelenggaraan pendidikan yang berpedoman pada kurikulum. Dengan demikian tujuan pendidikan harus terwujudkan agar peserta didik dapat menghadapi permasalahan pendidikan di masa depan dengan berpedomankan pada kurikulum.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum dimana guru harus mampu mengimplementasikan proses pembelajaran yang otentik, menantang dan bermakna sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi sesuai yang diharapkan oleh tujuan pendidikan, hal ini sejalan dengan pendapat dari (Tresnaningsih, 2014:6). Pelaksanaan model pembelajaran pada konteks kurikulum 2013 dimana siswa dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilannya dalam proses pembelajaran yang aktif kreatif. Menurut Arifai (2017:43) Kurikulum 2013 dirancang sebagai upaya untuk menyiapkan generasi Indonesia 2045 yaitu tepatnya seratus tahun Indonesia merdeka dan sekaligus memanfaatkan populasi usia yang produktif yang jumlahnya sangat banyak agar menjadi manusia-manusia yang memiliki kemampuan, karakter yang kuat dan bisa bersanding dengan bangsa-bangsa lainnya Maka dari itu dalam pengimplementasian kurikulum 2013 siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kritis dan terampil berkomunikasi. Menurut Rusman (2019:65) guru memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran tetapi masih banyak guru yang belum bisa atau masih bingung dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 dalam pembelajaran pada pengimplementasi kurikulum 2013 peserta didik diharapkan tidak hanya membaca modul atau mendengarkan

pendidik, dimana kurikulum 2013 pendidik melakukan perubahan-perubahan dan inovasi dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi sesuai dengan karakteristiknya yang didesain sehingga mampu menghadirkan berbagai contoh inovasi pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum 2013.

Salah satu sekolah yang kurang dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 yaitu di SMP 3 bintang, berdasarkan hasil wawancara peneliti yang dilakukan pada tanggal 06-Oktober-2021, peneliti menemukan bahwa kurang ketersediaan penggunaan media pembelajaran disekolah dalam melakukan inovasi pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi sekarang pada media pembelajaran, peneliti juga menemukan bahwa peserta didik kurang memahami permasalahan kontekstual. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran menggunakan teknologi menjadi alternatif pendidik dalam mengajar karna, media pembelajaran menggunakan teknologi sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013, dimana pendidik bisa melakukan perubahan inovasi dengan teknologi informasi dan komunikasi, dengan demikian tujuan dari pendidikan dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran bisa membuat siswa lebih bisa memahami permasalahan kontekstual karena dalam media pembelajaran pendidik bisa berkreasi dalam media pembelajaran yang dibuat.

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam kaitan belajar dan mengajar, penggunaan media pembelajaran mempengaruhi kualitas hasil siswa yang dicapai (Nurdiansyah, 2019:44). Menurut Mutakin dan Sumiati (2011:72) Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat kepada siswa akan mengakibatkan menurunnya minat dan motivasi belajar siswa dikarenakan kurang

menariknya proses pembelajaran terlebih jika didalam kelas jumlah rata-rata siswa mencapai 40 atau 50 orang, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer akan meningkatkan motivasi dan minat siswa dikarenakan siswa juga bisa mengoperasikan dan ikut serta dalam proses pembelajaran, karna siswa kan menjadi subjek dan bukan hanya menjadi objek pembelajaran. Sehingga pengembangan media pembelajaran menjadi solusi untuk meningkatkan daya tarik minat siswa pada pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika ini didukung dengan hasil penelitian dari (Susanti et. al, 2020:69) dimana peneliti menunjukan penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash* termasuk katagori valid dan praktis, dimana media pembelajaran yang digunakan sebagai bahan ajar sudah membuat tujuan pembelajaran tercapai. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer atau multimedia dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, interaktif dan efektif karna di dalam multimedia pendidik bisa membuat konsep materi dengan melibatkan dua atau lebih objek seperti visual, audio, text, dan sebagainya (Saehana, 2018:263).

Menurut Nopriyanti & Sudira (2015:224) Multimedia merupakan kumpulan dari beberapa media seperti tesk, gambar, audio, video, dan animasi yang bersifat interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Menurut Manurung (2021:7) Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, dimana multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang

dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Pada multimedia pembelajaran disampaikan dengan semenarik mungkin dimana pendidik bisa berinovasi dan berkreasi dalam menghubungkan permasalahan kontekstual pada multimedia pembelajaran tersebut maka diperlukan pendekatan *Realistic Mathematic Education* dalam multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan menurut (Indriyani et. al, 2021:2). Pendekatan *Realistic Mathematic Education* dapat mengembangkan penguasaan intelektual dan kemampuan memahami informasi abstrak dari peserta didik, serta dengan pendekatan RME peserta didik dapat mencapai kematangan gambaran dan sikap yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari hal ini selaras dengan hasil penelitian dari (Suryani 2012:8). Pengembangan media pembelajaran dengan pendekatan RME juga sudah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari (Suryani 2012:13-14) dimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Realistic Mathematic Education* (RME) pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dan sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) yang dikembangkan, media pembelajaran ini dinyatakan layak oleh validator ahli materi setelah melakukan beberapa revisi dan dinyatakan layak oleh validator ahli kemudian dari hasil uji coba kelompok kecil adalah 8 orang siswa man 2 kota jambi dengan persentase keseluruhan adalah 91,5% dengan kriteria “sangat baik”. dan dari kelompok besar dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang dan rata-rata setiap pertanyaan angket memiliki skor

persentase > 80% yang dinyatakan sangat baik dan persentase keseluruhannya adalah 80,06% dengan kriteria baik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dan hasil wawancara peneliti ingin mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan RME Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan RME pada materi peluang kelas VIII SMP yang valid, dan praktis?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan RME pada materi peluang kelas VIII SMP yang valid, dan praktis.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil dari penelitian ini dapat memberikan referensi bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan belajar baik itu disekolah dasar, menengah, atas hingga ke perguruan tinggi.

## 2. Manfaat Praktis

Dilihat dari segi praktis, penelitian ini memberikan manfaat antara lain:

- a. Bagi peserta didik, melalui multimedia pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dan daya tarik terkait materi peluang
- b. Bagi pendidik diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif sebagai multimedia pembelajaran
- c. Bagi peneliti diharapkan sebagai acuan terhadap situasi pembelajaran yang nantinya akan dihadapi.

## E. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebuah multimedia pembelajaran interaktif sebagai inovasi yang dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan dideskripsikan sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa multimedia pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui *Smartphone* dan komputer
2. Multimedia pembelajaran Interaktif yang dikembangkan berbentuk aplikasi dengan file yang bisa didownload
3. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan memuat video materi pembelajaran, latihan soal peluang yang dilengkapi dengan animasi, gambar, teks dan audio
4. Multimedia pembelajaran memiliki beberapa komponen utama yaitu kompetensi, materi peluang, kegiatan pembelajaran, video, dan juga membuat menu utama *home*, *next*, dan *back*.
5. Multimedia pembelajaran juga memuat latihan soal yang akan

memberikan *feedback* kepada siswa nantinya.

#### **F. Asumsi Penelitian dan Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian pengembangan ini, media pembelajaran dikembangkan dengan beberapa asumsi yaitu:

1. Peserta didik mampu menggunakan *Smartphone* dan komputer dengan baik
2. Pendidik mampu mengoperasikan *Smartphone*, komputer untuk menggunakan multimedia pembelajaran

Dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantu *Software Articulate Storyline* pada materi peluang kelas VIII SMP memiliki keterbatasan yaitu, pada saat membuka video pembelajaran peserta didik tidak bisa memajukan atau memundurkan video.

#### **G. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesenjangan atau kesalahan dalam penafsiran antara peneliti dan pembaca dalam memahami produk penelitian pengembangan multimedia pembelajaran ini, maka diperlukan adanya definisi-definisi yang akan dipakai dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan merupakan suatu proses untuk menciptakan suatu produk yang baik dan bermanfaat bagi peserta didik berupa multimedia pembelajaran interaktif berbantu *Articulate Storyline 3* yang dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.
2. Media Pembelajaran merupakan hal penting dalam proses pembelajaran karna membuat guru menjadi lebih mudah dalam menjelaskan materi pembelajaran. Multimedia pembelajaran dikatakan interaktif karena



memiliki interaksi timbal balik antara peserta didik dan pendidik yang dapat dilihat dari tes atau *quis* yang menghasilkan umpan timbal balik bagi peserta didik yang menjawab langsung.

3. Pendekatan *Realistic mathematic Education* adalah pendekatan dimana pendidik mengajarkan sesuai dengan pengalaman siswa atau kehidupan sehari-hari, dimana peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan kontekstual sehingga pendekatan ini membantu siswa lebih memahami matematika.
4. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang tampilan seperti *Powerpoint* tetapi memiliki keunggulan yang lebih dari *Powerpoint*, yang akan digunakan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini.
5. Valid artinya tepat atau cermat suatu produk yang digunakan sesuai kriteria kualitas produk tersebut. Media pembelajaran interaktif berbantu *Software Articulate Storyline* dikatakan valid apabila dari hasil validasi para ahli mencapai kriteria valid.
6. Praktis artinya mudah dan senang dalam menggunakan suatu produk dikatakan praktis apabila hasil penilaian angket respon peserta didik memenuhi kriteria praktis. Namun pada penelitian ini uji coba praktikalitasnya terbatas karena hanya mengujikan produk pada kelompok kecil.