

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pemegang peran yang sangat fundamental dalam proses kehidupan setiap manusia. Manusia dengan pendidikan ini sama sekali tidak dapat dipisahkan untuk menjadikannya sebagai pribadi yang cerdas lagi beradab dalam kehidupan bermasyarakat, karena pendidikan adalah suatu wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Djamarah (2005:22) pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Pelaksanaan tujuan tersebut berada dalam suatu proses yang berkesinambungan disetiap jenis dan jenjang pendidikan, semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral.

Matematika adalah satu bentuk dari disiplin ilmu yang senantiasa diprogramkan melalui kurikulum oleh lembaga pendidikan, dimulai dari tingkat dasar seiring waktu menuju tingkat yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan matematika memiliki peran besar dalam dunia pendidikan dan juga aktivitas kehidupan manusia. Adapun pemaparan oleh Susanto (2013:183) dalam Mukrimatin et al. (2018) yang menyatakan bahwa dengan belajar matematika, maka kita akan belajar bernalar kritis, kreatif, dan aktif yang sangat dibutuhkan setiap manusia dalam menyelesaikan berbagai masalah.

Melalui amanat Undang-undang sistem pendidikan nasional Nomor 20 tahun 2003 bahwa pendidikan hendaknya mampu memfasilitasi berkembangnya

potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tertuang Profil Pelajar Pancasila yang bertujuan menunjukkan karakter dan kompetensi siswa, dalam dimensi pertama disebutkan beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Hal ini dilakukan agar terbentuk siswa-siswi yang tidak hanya cerdas dari segi akademik namun juga cerdas pribadi spiritualnya sehingga apa yang telah menjadi tujuan pendidikan nasional terwujud secara maksimal.

Namun kenyataan di lapangan peneliti menemukan siswa-siswi yang belum menunjukkan karakter Pancasila. Hal ini didasarkan pada hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan I dan II di SMA Negeri 2 Tanjungpinang menunjukkan berbagai tingkah laku siswa dalam bersikap yang belum mengaplikasikan nilai-nilai karakter Pancasila. Contohnya seperti siswa bersikap acuh tak acuh ketika berpapasan dengan guru, selain itu juga ditemukan siswa-siswi yang kurang menghargai seperti ribut ketika guru sedang berada di kelas. Jika ini dibiarkan hal ini dapat berdampak pada degradasi moral dan kurangnya minat siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika.

Pembinaan karakter siswa agar memiliki jiwa pancasila dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang memancing mereka untuk menunjukkan sikap karakter Pancasila. Pembinaan karakter siswa ini dapat didampingi dengan penggunaan media pembelajaran interaktif yang memuat

masalah-masalah kontekstual yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter Pancasila. Hal ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan membentuk di dalam diri mereka nilai-nilai karakter Pancasila menjadi insan beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Sila ketuhanan Yang Maha Esa dalam Pancasila menduduki tingkatan dan bobot nilai tertinggi, karena secara jelas mengandung nilai religius (Sutoyo et al., 2020). Oleh karena itu pembinaan terhadap sikap, budi pekerti, dan nilai-nilai luhur budaya dapat berkembang apabila ada pemahaman dan penghayatan wawasan keagamaan dalam pembinaan karakter bangsa. Dalam sila Ketuhanan Yang Maha Esa terkandung nilai bahwa negara yang didirikan merupakan pengejawantahan tujuan manusia sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa (Sulaiman, 2015).

Dalam upaya meningkatkan nilai-nilai karakter Pancasila, pengembangan pemahaman konsep belajar bermuatan Islam melalui soal-soal kontekstual yang disajikan merupakan sebuah potensi yang baik bagi dunia pendidikan di Indonesia, terutama untuk salah satu pilar pendidikan karakter. Bermuatan nilai-nilai Islami yang dimaksud adalah pembelajaran yang dilakukan dengan pemberian nilai-nilai keislaman pada setiap pembelajaran baik berupa materi maupun pada contoh soal (Salafudin, 2015). Shaleh mengatakan setiap lembaga pendidikan termasuk madrasah atau sekolah yang beridentitas islami, ingin mengantarkan peserta didiknya menjadi anak sholeh dan berkepribadian islam (Jannah, 2016). Hal ini didasari tujuan pendidikan nasional yang bertujuan menjadikan insan yang beriman dan bertakwa, maka para guru maupun siswa-

siswi diharapkan mampu dalam memanfaatkan berbagai sumber, bahan, dan media pembelajaran yang berpeluang menyokong kemampuan dalam berinteraktif, realistik, kreatif dan inovatif.

Adapun tentang pentingnya penggunaan media Allah SWT. telah menyampaikan pesan yang jelas ketika wahyu yang pertama kali turun kepada Nabi Muhammad SAW dalam surah Al-‘Alaq ayat 1-5 :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya :

“1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan; 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah; 3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah; 4) yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam; 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Melalui ayat tersebut tersirat sebuah pesan atau wahyu pertama dari Allah SWT yang disampaikan kepada nabi Muhammad SAW bagi umat manusia, untuk senantiasa mendalami ilmu pengetahuan dengan suatu isyarat kata “bacalah”. Ketika membaca, manusia memerlukan sesuatu untuk dibaca dan perantara sarana yang digunakan, perantara ini yang diartikan sebagai media. Arsyad (2011:4) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar yang berisikan informasi atau materi yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan merangsang peserta didik untuk belajar dengan media yang tersedia dengan maksud untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berkeenaan dengan hal tersebut, dengan terus berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi era revolusi industri 4.0 membuka jalan pembaharuan melalui penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran. Salah satu jenis multimedia pembelajaran yang menunjang keterlibatan siswa dan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan ketika memahami materi pelajaran adalah multimedia pembelajaran interaktif. Menurut hasil penelitian Syukria (2017) menemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran pada materi dimensi tiga kelas X SMA Negeri 3 Banda Aceh. Hal ini tampak dari meningkatnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Arsyad (2014) dalam Dewi & Haryanto (2019) menyebutkan multimedia merupakan perpaduan atas dua atau lebih jenis media melalui kendali komputer sebagai penggerak dari setiap komponen gabungan media yang bersamaan menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.

Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi digital menggunakan *macromedia flash*. Alasan memilih software ini sebagai alternatif adalah melalui temuan di lapangan para peserta didik sudah memakai laptop sebagai media pembelajaran. Melalui adanya pengembangan media yang memberi kelengkapan sarana seperti *macromedia flash* bisa membuka pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada murid serta dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Oktavia, 2020). Aktifnya mereka dalam belajar dapat berdampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal lain yang menjadi alasan pemilihan aplikasi *macromedia flash* adalah karena ukuran file yang relatif kecil dan disediakan beragam fitur seperti

actionscript dan *coding* dalam pengembangannya. Sehingga media pembelajaran yang dikemas dapat dibuat lebih menarik dan inovatif.

Penelitian pengembangan multimedia interaktif bernuansa Islam telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelum ini. Sebagai contoh penelitian Rahmawati (2021) yang menggunakan konteks Islami untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis pada materi SPLDV, dan Munandar & Rizki (2019) yang mengembangkan bahan ajar matematika berbasis komputer disertai nilai Islam pada materi peluang. Namun sangat sedikit penelitian yang menggunakan nuansa Islam pada pengembangan multimedia interaktif dalam materi barisan dan deret.

Peneliti memilih materi barisan dan deret dikarenakan memiliki banyak sumber konteks yang dapat dijadikan bahan dalam mengembangkan soal-soal kontekstual untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan berpikir siswa. Salah satu permasalahan kontekstual yang dapat diangkat ke dalam materi barisan dan deret adalah masalah fiqih dalam Islam. Rahmawati (2021) menyatakan pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari yang bernuansa Islam agar nantinya siswa-siswi dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Melalui uraian diatas, peneliti memilih materi barisan dan deret untuk dikembangkan melalui multimedia interaktif menggunakan *software macromedia flash*, karena media yang dihasilkan dapat mendorong pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif dan inovatif yang dapat diakses secara offline dan memiliki ukuran *file* relatif kecil. Kemudian memilih alternatif nuansa Islam dalam mengembangkan soal-soal kontekstual agar dapat meningkatkan nilai-nilai

karakter dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Sehingga muncul ide penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Bernuansa Islam Menggunakan *Macromedia Flash* pada Materi Barisan dan Deret”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dipaparkan pada latar belakang, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan multimedia interaktif bernuansa islam menggunakan *macromedia flash* pada materi barisan dan deret yang valid dan praktis?.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan multimedia interaktif bernuansa islam menggunakan *macromedia flash* pada materi barisan dan deret yang memenuhi kriteria valid dan praktis.

D. Spesifikasi Produk

Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- (1). Multimedia pembelajaran matematika yang berisi materi pokok pada barisan dan deret kurikulum 2013 untuk peserta didik SMA kelas XI yang dikemas dalam bentuk *soft file* dengan jenis ekstensi file *.swf* dan *.exe* yang dapat diakses secara offline melalui komputer atau laptop.
- (2). Pengembangan media pembelajaran melalui *software macromedia flash* dalam bentuk *soft file* yang memuat teks, audio, latar serta ilustrasi dalam bentuk gambar.

- (3). Materi ajar dan desain memuat tampilan yang menyajikan konsep materi berpadu dengan nuansa islam dalam bentuk teks, gambar ilustrasi dan animasi, dan bersifat interaktif. Maksud interaktif adalah terjalannya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran melalui aktivitas-aktivitas yang disediakan dalam multimedia interaktif.
- (4). Materi tersusun atas pertemuan kegiatan belajar dilengkapi dengan contoh permasalahan untuk pemahaman konsep. Multimedia pembelajaran ini menyediakan soal kuis dan evaluasi soal diakhir untuk menguatkan pemahaman belajar peserta didik.
- (5). Multimedia interaktif ini memuat panduan penggunaan, peta konsep, kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kesimpulan, kuis, dan profil penyusun.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dituju, maka peneliti berharap mampu memberikan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan. Manfaat penelitian ini antara lain :

1. Bagi Peneliti

Hasil dan proses yang dialami diharapkan bisa menjadi tambahan pengetahuan maupun pengalaman sebagai bekal untuk menjadi seorang guru matematika profesional yang cerdas dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Peneliti juga dapat mengetahui bagaimana suatu media pembelajaran matematika yang tepat dan bermanfaat bagi siswa SMA, sehingga dapat mencapai

hasil belajar yang baik dan mendorong mereka agar menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila.

2. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi dan semangat dalam proses pembelajaran, dapat memahami pembelajaran yang bermakna melalui media pembelajaran dengan nuansa islam, serta memberi pengalaman menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan pengetahuan dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

3. Bagi Guru

Menambah masukan terhadap guru dalam upayanya memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran terkhusus dalam bidang matematika, dan dapat membantu kecermatan dalam meningkatkan kualitas media ajar, serta referensi untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga menjadikan pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan.

4. Bagi Sekolah

Memperkaya sumber belajar yang berbasis multimedia interaktif pada semua mata pelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika dengan materi barisan dan deret sehingga akan tercipta suasana belajar yang inovatif dan imajinatif, serta dapat mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.

F. Definisi Operasional

Sebagai upaya dalam menghindari perbedaan dan kerancuan dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan sebuah produk atau menyempurnakan produk yang telah ada melalui uji kelayakan sesuai dengan kebutuhan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif bernuansa islam menggunakan *macromedia flash* pada materi Barisan dan Deret.
2. Multimedia interaktif adalah gabungan/kombinasi beberapa media seperti gambar, latar, suara, teks, animasi yang dirancang sedemikian rupa sehingga membentuk tampilan informasi kompleks serta memungkinkan penggunaannya melakukan interaktivitas yang dikehendaki.
3. Bernuansa Islam maksudnya bercirikan/bergaya islam ketika nilai-nilai yang terkandung atau pada sistem yang bekerja di dalamnya mengadopsi hal-hal yang berhubungan dengan Islam. Nuansa islam yang dibahas berupa ayat-ayat Alqur'an dan Hadits, masalah fiqih, ilustrasi visual, kaligrafi, dan muamalah dalam interaksi sosial.
4. *Macromedia flash* adalah software dari Macromedia.inc berupa program berbasis komputer memadukan teks, grafis, suara, animasi, *actionsript* yang biasa dijadikan sebagai alat membuat desain dan membuat perangkat presentasi, publikasi, animasi dua dimensi, game ataupun lainnya.
5. Valid merupakan kriteria kelayakan multimedia interaktif yang tepat, sah, sesuai dengan semestinya, diukur melalui angket validasi yang dinyatakan dalam skor validasi, dengan aspek format media, isi/materi, dan keagamaan.
6. Praktis pada produk ditandai dengan mudah dan sederhana dalam penggunaannya sehingga tidak banyak cara dan keperluan yang dilakukan.