

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakekatnya adalah proses yang dapat membantu manusia agar dapat mengembangkan diri sehingga bangsa dapat mencapai kemajuan. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Pendidikan nasional bertujuan agar peserta didik 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 (Depdiknas, 2006: 8).

Matematika adalah cabang ilmu yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menjadi pendukung perkembangan dan persaingan dalam berbagai bidang. Adanya ilmu matematika disebabkan oleh kebutuhan manusia akan banyak hal. Banyak kejadian dan peristiwa alam semesta yang dapat diketahui oleh ilmu matematika. Hal ini selaras dengan ungkapan dari Court (dalam Suyitno, 2011: 20), yang menyatakan bahwa “Matematika memiliki hubungan yang erat dengan kehidupan sosial dalam setiap periode peradaban manusia”. Matematika diharapkan menjadi salah satu sarana bagi pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan yakni adanya perubahan sikap dan tingkat laku anak didik yang mencakup didalamnya kesadaran beragama peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran matematika dapat ditanamkan nilai-nilai religius pada anak.

Pada era digital ini, perkembangan teknologi semakin pesat. Maka dari itu dalam dunia pendidikan diperlukan penyesuaian dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut untuk dapat menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup

kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman. Menurut Arsyad (2013: 9) “Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran”. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan metode mengajar tertentu dapat mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Lebih lanjut Arsyad (2013: 19) mengatakan bahwa “Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”. Selanjutnya Hamalik (dalam Arsyad, 2013: 19) mengatakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik”. Tetapi pada kenyataannya media pembelajaran untuk pelajaran matematika ini masih terbatas dan hanya pada materi tertentu saja. Hal ini menyebabkan kurangnya motivasi dan semangat peserta didik untuk memahami pelajaran yang disampaikan. Sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman konsep peserta didik terhadap pelajaran tertentu, seperti pada materi lingkaran. Kurangnya pemahaman konsep peserta didik pada materi lingkaran dapat dilihat pada hasil Ujian Nasional tingkat SMP di Kota Sukabumi tahun ajaran 2014/2015.

Tabel 1.1 Daya Serap pada materi lingkaran UN tahun 2014/2015

Tahun Pelajaran	Kota/Kab	Provinsi	Nasional
2014/2015	51.18	49.50	51.30

Sumber : PUSPENDIK 2015

Hal serupa ditemukan pada pembelajaran matematika di SMP IT Hayatan Thayyibah Kota Sukabumi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika, saat proses pembelajaran belum banyak menggunakan media pembelajaran karena kurang memadainya media pembelajaran di sekolah tersebut. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan alat peraga sederhana seperti penggaris, busur, jangka dan lain sebagainya. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa kurang termotivasi dan bersemangat terhadap pelajaran matematika yang mengakibatkan kurangnya pemahaman konsep peserta didik pada materi

tertentu. Permasalahan ini ditemukan seperti pada materi bangun datar khususnya materi lingkaran, peserta didik mendapatkan nilai ulangan harian pada materi lingkaran kurang dari KKM yaitu 75 sebanyak 50%.

Agar dapat mengembangkan pemahaman atau penguasaan konsep pada pembelajaran matematika yang bersifat abstrak memerlukan bantuan teknologi informasi. Teknologi informasi dalam pendidikan diaplikasikan dalam bentuk multimedia berupa perangkat lunak (*software*), yang memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk mempelajari suatu materi. Menurut Munir (2013: 109) “Multimedia bisa digunakan sebagai media pendidikan yang dapat diandalkan”. Multimedia mempunyai berbagai kelebihan dibandingkan dengan media-media yang lain, diantaranya adalah mampu merangkum berbagai media, seperti teks, suara gambar, grafik, dan animasi dalam suatu sajian digital. Lebih lanjut Munir (2013: 109) mengatakan bahwa “Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indra : penglihatan, pendengaran dan sentuhan”.

Exline (dalam Munir, 2013: 109) mengungkapkan bahwa “Penggunaan aplikasi multimedia dalam pembelajaran akan meningkatkan efisiensi, motivasi, serta memfasilitasi belajar aktif, belajar eksperimental, konsisten, dengan belajar yang berpusat pada peserta didik”. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Menurut Heinich (dalam Sutarno, 2011: 61) “Secara umum manfaat yang dapat diperoleh melalui penggunaan multimedia adalah proses pembelajaran dapat berjalan lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta dapat meningkatkan kemampuan penalaran peserta didik”.

Mustopa (2013: 25) dengan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada bangun ruang tergolong baik karena memenuhi aspek kriteria penilaian. Selaras dengan penelitian dari Sutarno (2011: 66), dengan penelitian tentang multimedia interaktif menemukan bahwa peningkatan penguasaan konsep

mahasiswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan kelompok belajar berciri kooperatif berbantuan multimedia interaktif secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP IT Hayatan Thayyibah sebagai Sekolah Islam Terpadu sudah seharusnya setiap mata pelajaran bermuatan islami, tetapi dalam mata pelajaran matematika belum dikembangkan pembelajaran matematika yang bermuatan islami. Kemudian karena kurang memadainya media pembelajaran pada mata pelajaran matematika dan khususnya pada materi lingkaran, maka dari itu pemahaman konsep peserta didik masih kurang. Maka dari itu berdasarkan persoalan yang telah diuraikan diatas, maka dilakukan pengembangan multimedia pembelajaran bermuatan islami pada materi lingkaran terhadap pemahaman konsep peserta didik di SMP IT Hayatan Thayyibah.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas multimedia pembelajaran bermuatan islami pada materi lingkaran ?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia pembelajaran bermuatan islami pada materi lingkaran terhadap pemahaman konsep peserta didik di SMP IT Hayatan Thayyibah ?
3. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran bermuatan islami pada materi lingkaran terhadap pemahaman konsep peserta didik di SMP IT Hayatan Thayyibah ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui validitas multimedia pembelajaran bermuatan islami pada materi lingkaran.
2. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia pembelajaran bermuatan islami pada materi lingkaran terhadap pemahaman konsep peserta didik di SMP IT Hayatan Thayyibah.

3. Untuk mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran bermuatan islami pada materi lingkaran terhadap pemahaman konsep peserta didik di SMP IT Hayatan Thayyibah.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi maupun sumber informasi sehingga dapat memperluas pengetahuan, dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran khususnya mata pelajaran matematika pada materi lingkaran.

2. Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi dalam upaya perbaikan serta pengembangan media pembelajaran pada materi lingkaran.

b. Bagi Peserta Didik

Mempermudah peserta didik dalam pemahaman konsep materi lingkaran, serta dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik saat proses pembelajaran.

c. Bagi Guru

Dapat merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan sebagai alat bantu mengajar pada mata pelajaran matematika khususnya materi lingkaran.

d. Bagi peneliti

Menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan saat peneliti menjadi tenaga pendidik kelak, serta peneliti dapat mengetahui prosedur pengembangan multimedia pembelajaran bermuatan islami pada mata pelajaran matematika khususnya materi lingkaran.