BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menghadapi era Teknologi Informasi dan Komunikasi sekarang ini, sangat dirasakan kebutuhan dan pentingnya penggunaan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Melalui teknologi komputer kita dapat meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara menerima secara terbuka terhadap akses ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dalam rangka penyelengaraan pendidikan yang berkualitas dan menyenangkan.

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi, sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Pengaruh globalisasi ini dapat berdampak positif dan negatife pada suatu negara. Persaingan yang terjadi pada era globalisasi ini menumbuhkan kompetisi antar bangsa, sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia.

Dalam usaha meningkatkan kualitas suatu bangsa tidak ada cara lain kecuali melalui peningkatan mutu pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu kunci dari kemajuan bangsa. Terkait hal tersebut, pemerintah melalui Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan, baik melalui pengajar maupun anak didik.[1]

UNESCO mendedikasikan bahwa salah satu kebijakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah meningkatkan pemanfaatan *information and communication technology* (ICT) dalam pembelajaran dan pengelolaan sekolah.[2] Bagi guru merupakan tantangan untuk dapat mengintegrasikan teknologi komputer dalam sistem pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat lebih berkualitas, bermakna, dan menyenangkan. Begitu pentingnya pendidikan dan teknologi sejalan dengan pemikiran yang ada dalam agama islam, bahkan Al-Qur`an memerintahkan manusia untuk terus berupaya meningkatkan kemampuan ilmiahnya. Hal tersebut tertulis dalam Al-Qur`an surah Yunus ayat 101.

قُلِ ٱنظُرُواْ مَاذَا فِي ٱلسَّمَٰوَٰتِ وَٱلۡأَرۡضِۚ وَمَا تُغۡنِي ٱلۡأٓيَٰتُ وَٱلنُّذُرُ عَن قَوۡمٖ لَّا يُؤۡمِنُونَ ١٠١

Ayat di atas secara tidak langsung menjelaskan tentang pentingnya mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan memperhatikan ciptaan Allah SWT akan menambah pengetahuan dan wawasan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan sangat bermanfaat untuk kehidupan manusia di bumi. Dengan demikian akan tercapai keseimbangan antara kehidupan di dunia dan di akhirat. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional di

---

[1]Iradhatie Wurinanda, ”Dongkrak Mutu Pendidikan Harus Sinergis”, *http//www.okezone.com/news/read/2015/11/25/*

[2]UNESCO Office in Bangkok, “Memanfaatkan Teknologi untuk Mencapai Pendidikan untuk Semua yang Berkualitas”, *http://www.unescobkk.org/id/education/ict.*

Indonesia yang termaktub dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa:

> "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."[3]

Pada dasarnya pendidikan adalah laksana eksperimen yang tidak pernah selesai sampai kapan pun, sepanjang ada kehidupan manusia di dunia ini. Dikatakan demikian, karena pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia yang terus berkembang. Hal ini sejalan dengan pembawaan manusia yang memiliki potensi kreatif dan inovatif dalam segala bidang kehidupannya. Berdampak terhadap pengembangan kualitas tenaga-tenaga kependidikan yang memiliki pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan memanfaatkan fasilitas yang tersedia dengan melakukan upaya pembaharuan dalam media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi suatu yang seyogianya dikuasai oleh setiap guru professional.[4]

Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang harus dapat direalisasikan dalam praktik. Para guru pun patut berupaya untuk mengembangkan keterampilan "membuat sendiri" media yang menarik, murah dan efisien, dengan tidak menolak

---

[3]Bidang DIKBUD KBRI Tokyo, *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, h. 3.

[4]Hariwijaya, *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*, (Yogyakarta: TUGU, 2009), h. 32.

kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntunan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran yang dapat diterapkan dapat melalui media televisi atau video, pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran berbasis web *(e-learning)*, pembelajaran berbantukan komputer atau *Computer Assisted Learning* (CAI), pembelajaran berbasis media presentasi atau elektronik yaitu *Audio Visual Aids* (AVA) adalah beberapa bentuk pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang perlu dikembangkan dan dilaksanakan dalam dunia pendidikan dewasa ini. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara professional. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru adalah pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, menantang, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.[5]

Dalam dunia pendidikan, matematika sangatlah diperlukan. Di sekolah-sekolah mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, bahkan dalam dunia pendidikan prasekolah, misalnya taman kanak-kanak, keberadaan matematika selalu diperlukan. Kehadiran matematika dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari tentu sangat bermanfaat, karena dapat digunakan untuk

---

[5]Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alpabeta, 2013), h. 84.

berhitung, mengolah data, berdagang, dan dapat membantu bidang studi lainnya seperti bidang akuntasi, perpajakan, geografi, farmasi, fisika, dan kimia.

Dalam kenyataannnya bagi kebanyakan anak-anak, matematika mungkin merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga pelajaran ini tidak begitu digemari dibandingkan pelajaran lainnya. Dalam satu kelas, hanya sebagian kecil siswa yang menyukai pelajaran matematika. sebagai langkah awal untuk mengarah pada tujuan yang diharapkan adalah mendorong atau memberi motivasi belajar matematika bagi masyarakat khususnya bagi para anak-anak atau peserta didik.[6]

Manfaat matematika tidak digunakan hanya untuk kepentingan matematika itu sendiri. Manfaat matematika juga digunakan untuk kepentingan ilmu lain, misalnya untuk kepentingan penelitian dan praktik dalam ilmu fisika, kimia, biologi, farmasi, kedokteran, teknik, ekonomi, sejarah, dan astronomi. Karena matematika dapat digunakan untuk membantu berbagai bidang ilmu, maka kedudukan matematika sangatlah penting.[7]

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan, dan ruang. Secara informal, dapat pula disebut sebagai ilmu tentang bilangan dan angka. Secara formal, matematika adalah penelahaan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi.

---

[6]Lisnawaty Simanjuntak, *Metode Mengajar Matematika 1*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), h. 65.

[7]A. Ismonamto, *Ensiklopedia Matematika 1*, (Jakarta: PT Lentera Abadi, 2011), h.18.

Pengajaran matematika tidak sekedar kemampuan cepat dalam berhitung namun penanaman konsep sehingga mengerti maksud matematika dan mampu bernalar. Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini menyebabkan banyak orang mengalami kesulitan dalam matematika. Oleh karena itu, dalam meningkatkan kesiapan anak didik dalam belajar matematika dapat dirangsang dengan penyediaan materi (konsep) yang berbeda.

Matriks adalah salah satu materi dalam pembelajaran matematika yang bersifat abstrak. Matriks merupakan susunan suatu kumpulan bilangan dalam bentuk persegi panjang yang diatur menurut baris dan kolom dengan menggunakan kurung biasa "( )" atau kurung siku "[ ]". Bilangan-bilangan yang terdapat disuatu matriks disebut dengan elemen atau anggota matriks. Operasi dasar pada matriks terdiri dari penjumlahan, pengurangan serta perkalian. Penjumlahan dan pengurangan matriks hanya dapat dilakukan apabila kedua matriks memiliki baris dan kolom yang sama. Elemen-elemen yang dijumlahkan atau dikurangi adalah elemen yang posisi atau letaknya sama. Perkalian pada matriks meliputi perkalian bilangan real dengan sebuah matriks atau disebut dengan perkalian skalar dan perkalian dua matriks.[8]

Perkalian bilangan real dengan matriks dapat diselesaikan dengan mengalikan setiap elemen pada matriks dengan bilangan real tersebut, sedangkan perkalian dua buah matriks A dan B dapat dikalikan (ditulis AB) jika banyak kolom pada matriks A sama dengan banyak baris pada matriks B. Elemen-elemen

[8]Pesta E.S, *Matematika aplikasi : untuk SMA dan MA kelas XII program ilmu alam*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 62.

pada matriks AB diperoleh dari penjumlahan hasil kali elemen baris pada matriks A dengan elemen kolom pada matriks B.[9]

Dalam perkalian dua matriks A dan B dibutuhkan pemahaman konsep dalam menyelesaikannya. Para siswa harus teliti dalam mengalikan setiap elemen baris pada matriks A dengan elemen kolom pada matriks B yang selanjutnya akan dijumlahkan untuk mendapatkan elemen baru pada matriks AB. Pada perkalian dua matriks tidak berlaku sifat komutatif Jika matriks A dapat dikalikan dengan matriks B, belum tentu matriks B dapat dikalikan dengan matriks A dan dapat diselesaikan hanya jika banyaknya baris matriks B sama dengan banyaknya kolom matriks A, ini menyebabkan siswa harus benar-benar memahami konsep dalam perkalian dua matriks.

Dalam memahami konsep matematika, siswa dapat mengubah suasana abstrak yang dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.[10] Disamping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

---

[9]Geri Achmadi, *et.al., Mahir Matematika 3:Untuk Kelas XII SMA/MA Program Bahasa*,(Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 46.

[10]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), h. 3.

Media berasal dari kata *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Indonesia kata *medium* dapat diartikan sebagai antara atau sedang, sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi pesan antara sumber pemberi pesan dan penerima pesan.

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia; realita; gambar bergerak atau tidak; tulisan dan suara yang direkam.

Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus tersebut, sehingga pembelajaran akan lebih optimal. Namun demikian masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. Guru adalah orang yang mempunyai kemampuan untuk merealisasikan kelima bentuk stimulus tersebut dalam bentuk pembelajaran. Namun kebanyakan guru tidak mempunyai kemampuan untuk menghadirkan kelima stimulus itu dengan program Komputer. Jalan keluarnya adalah merealisasikan stimulus-stimulus itu dalam program komputer dengan menggunakan piranti lunak yang mudah dipelajari. Dengan demikian, para guru akan dengan mudah merealisasikan ide-ide pembelajarannya.[11]

Informasi yang diperoleh berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada saat PPL 2, peneliti dipercaya untuk mengajarkan materi matriks. Dalam proses pembelajaran, para siswa kurang memahami materi

---

[11]Rusman, *op.cit.,* h. 141.

perkalian matriks. Menurut peneliti, ini disebabkan minimnya media dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi matriks.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, menurut salah satu guru matematika di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin," metode pembelajaran yang telah diterapkan Bapak/Ibu guru di kelas X dalam pelajaran matematika adalah dengan metode konvensional, dan *cooperative learning*. Sedangkan untuk media pembelajaran Bapak/Ibu guru mata pelajaran matematika hanya mengembangkan alat peraga pada materi bangun ruang. Untuk media pembelajaran multimedia interaktif Bapak/Ibu guru di X SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin belum ada yang mengembangkan."[12]

Media pembelajaran harus dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Satu diantara media yang dapat digunakan adalah multimedia pembelajaran atau pembelajaran berbasis multimedia. Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakaian melalui navigasi, berinteraksi, bekreasi dan berkomunikasi.

---

[12]Muhammad Ihwan , Guru Matematika SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin, Wawancara Pribadi, Banjarmasin, 14 November 2014.

Kelengkapan media dalam teknologi multimedia melibatkan pendayagunaan seluruh panca indera, sehingga daya imajinasi, kreativitas, fantasi, emosi peserta didik berkembang ke arah yang lebih baik. Proses pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu indera akan lebih efektif dibandingkan hanya satu indera saja. Pembelajaran yang disampaikan pun akan diingat lebih lama.

Satu diantara program berbasis multimedia yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah *adobe flash* (dahulu bernama Macromedia Flash). Adobe flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehinggan flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD interaktif, dan yang lainnya. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extention .swf dan dapat diputar dipenjelajah web yang telah dipasangi Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript.

Action Script adalah bahasa pemprograman pada Flash, seperti memberikan perintah pada beberapa scene, tombol, atau movie.[13] Misalnya, menuliskan action pada tombol untuk memerintahkan playback menuju ke frame dan berhenti pada frame tersebut. Sehingga apabila ada audien yang berinteraksi dengan tombol tersebut, maka movie akan menjalankan action yang telah

[13]Ahmad Musyaffak, *Cara Aktif Membuat CD Interaktif*, (Jakarta: PT Gramedia, 2014), h. 127.

ditentukan. Penulisan action diketikkan pada panel Action. Action tersebut hanya dapat diterapkan pada frame, simbol button atau tombol dan simbol Movie Clip.[14]

Adobe Flash Professional CS5.5 adalah salah satu produk perkembangan Flash versi 11.5 yang dirilis pada tahu 2011. Dengan menggunakan software ini, kita dapat membuat berbagai aplikasi animasi 2D mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, game, company profile, presentasi, video clip, ,ovie, web animasi dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan kita. Dan kini Flash didukung dengan kemampuannya dalam pembuatan animasi transformasi 3D, serta panel khusus untuk pembuatan animasi dengan ActionScript yang lebih mudah.

Kelebihan dalam menggunakan CD interaktif ini adalah siswa/user dapat belajar secara mandiri, tidak harus tergantung kepada guru. Siswa dapat memulai belajar kapan saja dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya. Selain itu, materi-materi yang diajarkan dalam CD tersebut dapat langsung dipraktikkan oleh siswa terhadap *software* tersebut. Terdapat juga fungsi *repeat*, bermanfaat untuk mengulangi materi secara berulang-ulang untuk penguasaan secara menyeluruh.

Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Paramitha Sari dengan judul "Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan Menggunakan *Adobe Flash CS 3* pada Materi Kubus dan Balok" dan penelitian yang dilakukan oleh Nurlaila Hayati dengan judul "Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan Menggunakan *Macromedia Authorware* pada Materi prisma dan Limas." Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Paramitha Sari dan Nurlaila

---

[14]Heni A. Puspitosari, *Membuat Presentasi Multimedia*, (Yogyakarta: PT Skripta Media Creative, 2010), h. 107.

Hayati, maka peneliti merasa penting untuk mengembangkan suatu program komputer untuk menjadi media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS5.5* pada materi perkalian matriks.

Multimedia yang dihasilkan adalah berupa CD pembelajaran interaktif yang berisi materi tentang perkalian matriks disertai uji kompetensi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Perkalian Matriks Pada Kelas X SMK Banjarmasin Menggunakan *Adobe Flash Professional CS5.5***."

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana membuat multimedia pembelajaran interaktif (MPI) perkalian matriks pada kelas X SMK Banjarmasin menggunakan *adobe flash professional CS5.5*.?"

C. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

a. Multimedia adalah perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar (*vector atau bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain sebagianya yang telah dikemas menjadi file digital

(*komputerisasi*), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.[15]

b. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

c. Interaktif adalah kemampuan sistem atau program yang bisa menanyakan sesuatu pada pengguna (mengadakan tanya jawab), kemudian mengambil berdasarkan respons tersebut.[16]

d. Multimedia pembelajaran interaktif adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Berfungsi untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.[17]

e. *Adobe Flash Professional CS5.5* adalah salah satu software pembuat animasi yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. Berbagai fitur dan kemudahan yang dimiliki menyebabkan *Adobe Flash Professional CS5.5* menjadi

---

[15]Niken Ariani, Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), h. 11.

[16]Aliminsyah, Kamus komputer lengkap, (Bandung: Gutten Tecnosains, 2007), h. 260.

[17]*Ibid*., h. 25.

program animasi favorit dan cukup popular. Tampilan, fungsi dan pilihan panel yang beragam serta kumpulan *tool* yang sangat lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik. *Adobe Flash Professional CS5.5* merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari versi sebelumnya yaitu Adobe Flash CS 5.

f. Perkalian adalah operasi matematika penskalaan satu bilangan dengan bilangan lain. Operasi ini adalah salah satu dari empat operasi dasar didalam aritmetika dasar.[18]

g. Matriks adalah kumpulan bilangan, simbol, atau ekspresi, berbentuk persegi panjang yang disusun menurut *baris* dan *kolom*. Bilangan-bilangan yang terdapat di suatu matriks disebut dengan *elemen* atau *anggota* matriks.[19]

h. Perkalian matriks meliputi perkalian bilangan real dengan sebuah matriks atau disebut dengan perkalian skalar dan perkalian dua matriks.

2. Lingkup Pembahasan

Selanjutnya, agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas dan lebih terarah pada tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini dibatasi pada:

a. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan multimedia pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran.

---

[18]Perkalian, http://id.wikipedia.org/wiki/Perkalian, tanggal akses 20 Desember 2014 22:15 WITA.

[19]Matriks, http://id.wikipedia.org/wiki/Matriks, tanggal akses 20 Desember 2014 22:30 WITA.

b. Materi yang digunakan untuk multimedia pembelajaran interaktif ini adalah materi perkalian matriks.
c. Siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas X SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin semester 1 (satu) tahun pelajaran 2015/2016.

D. Alasan Memilih Judul

1. Pentingnya media pembelajaran dalam proses penyampaian materi agar pembelajaran menjadi menarik dan siswa menjadi lebih mudah menerima materi yang diajarkan.
2. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menuntut adanya media pembelajaran interaktif.
3. Perlunya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi perkalian matriks.
4. Perlunya mahasiswa yang memanfaatkan software *Adobe Flash Professional CS5.5* untuk membuat multimedia pembelajaran.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah "untuk mengetahui langkah-langkah pembuatan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) perkalian matriks pada kelas X SMK Banjarmasin menggunakan *adobe flash professional CS5.5*."

F. Manfaat Penelitian

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi dunia pendidikan, yaitu memberikan kontribusi dalam menyediakan sebuah multimedia pembelajaran interaktif.
2. Bagi siswa, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat, dan motivasi dalam pembelajaran.
3. Bagi guru, sebagai masukan untuk lebih inovatof dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan minat, dan motivasi dalam pembelajaran.
4. Bagi peneliti, yaitu suatu pengalaman berharga sebagai calon guru professional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran.
5. Bagi calon peneliti, sebagai motivasi dan sebagai bahan rujukan untuk lebih kreatif dalam melakukan penelitian.
6. Bagi sekolah, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran interaktif, yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dan memahami proposal pada penelitian ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, berisi pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, alasan memilih judul, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II: Landasan Teori, berisi pembahasan tentang landasan teori belajar, media dan multimedia, definisi dan komponen pembangun aplikasi pendukung lainnya yang ada dalam penyusunan skripsi ini

Bab III: Metode Penelitian, berisi pembahasan tentang metodologi yang penulis gunakan dalam merancang Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS5.5* berdasarkan metodologi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif

Bab IV: Hasil Penelitian dan pembahasan, berisi hasil penelitian dan pembahasan tentang perancangan dan proses pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dan kelayakan multimedia sebagai solusi berdasarkan permasalahan yang ada

Bab V: Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran yan penulis peroleh dari penulisan dan penyusunan skripsi ini