

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) serta globalisasi dan informasi yang kian pesat telah banyak membawa pengaruh besar ke berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Menurut Nasution, pendidikan merupakan investasi yang paling utama bagi setiap bangsa apalagi bagi bangsa berkembang yang giat membangun negaranya.¹ Hal tersebut diperkuat oleh Munir yang menyatakan bahwa karena pendidikan merupakan suatu proses akademik yang tujuannya untuk meningkatkan nilai sosial, budaya, moral dan agama serta mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dan pengalaman dalam kehidupan nyata.² Kemudian Ibrahim dan Suparni menyebutkan bahwa pendidikan adalah hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa.³ Pendidikan adalah sarana dan wahana yang strategis di dalam perkembangan sumber daya manusia. Oleh karena itu pendidikan harus mendapat perhatian yang lebih. Tujuan umum pendidikan dimasa kini adalah untuk memberi bekal agar kita dapat berfungsi secara efektif di era teknologi ini.

¹Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), h. v.

²Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: ALFABETA Bandung, 2009), h. 1.

³Ibrahim dan Suparni, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Sukses Offset, 2008), h. 35.

Pendidikan dalam arti luas adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup, sedangkan dalam arti sempit pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal.⁴

Tujuan Pendidikan yang dicapai oleh bangsa Indonesia adalah membentuk manusia cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta kreatif dan inovatif. Sesuai Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.⁵

Menurut Fauzan, terdapat tujuh penyebab mutu pendidikan di Indonesia masih rendah. Penyebab tersebut diantaranya ialah sebagai berikut: (1) Pembelajaran hanya pada buku paket, (2) Mengajar satu arah, (3) Kurangnya sarana belajar, (4) Aturan yang mengikat, (5) Guru tak menanamkan diskusi dua arah, (6) Metode pertanyaan terbuka tak dipakai, (7) Budaya mencontek. Dari ketujuh penyebab rendahnya mutu pendidikan tersebut, empat diantaranya merupakan peranan penting yang harus dipegang oleh guru dalam menentukan

⁴Mudyahardjo,R., *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-Dasar pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2008), h. 10

⁵Undang-Undang Republik Indonesia, *Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) dengan penjelasannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003)

mutu pendidikan di Indonesia.⁶ Karena guru merupakan faktor penting untuk meningkatkan mutu pendidikan. Disamping guru merupakan faktor penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, tugas guru dalam meningkatkan mutu pendidikan tidak sebatas pada potensi akademik (ukuran IQ tinggi) saja. Menurut teori Howrad Garner, bahwa potensi akademik hanyalah sebagian saja dari potensi-potensi lainnya. Potensi lain yang harus ditingkatkan guru telah termuat dalam Undang-undang yaitu membentuk karakter bangsa.⁷

Ketua Harian Komisi Nasional Indonesia mengingatkan, untuk mencapai pembentukan karakter yang kuat diperlukan guru yang kuat.⁸ Hal ini sesuai dengan rubrik dunia Internasional dari UNESCO, bahwa kualitas pendidikan sangat bergantung pada kualitas guru dan pembelajaran.⁹

Perkembangan pendidikan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia masih belum optimal dibanding negara-negara lain bahkan dari negara tetangga Malaysia dan Singapura. Berdasarkan data dari UNESCO (Citra, Bunga Arum Nursyifani, 2013) yang dipublikasikan dalam *Education for All Global Monitoring Report 2011, Education Development Index (EDI)*, Indonesia

⁶Dede Fauzan, “7 Penyebab Mutu Pendidikan di Indonesia Rendah”, <http://event.republika.co.id/berita/event/bagimu-guru/12/07/01/m6gwld.>, diakses pada hari Senin, 02 Maret 2015, 22:12 WITA.

⁷Muchlas,S.d, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), h. 21.

⁸Rachmad, F. H, “Nilai Penting Pendidikan Karakter”, <http://www.okezone.com/nilai-penting-pendidikan-karakter.html>, diakses pada hari Rabu, 18 Juni 2014, 20:33 WITA.

⁹Gaby Reucher, “UNESCO Peringatkan Krisis Pendidikan Dunia”, <http://dw.de/pp/1Ayzk>, diakses pada hari Kamis, 10 April 2014, 13:34 WITA.

berada pada posisi ke-69 atau empat strip di bawah malaysia yang bertengger di posisi ke-65 dan jauh tertinggal dari Brunei yang berada di posisi ke-34.¹⁰

Kegiatan pendidikan di tanah air saat ini, terlebih lagi dalam pelajaran matematika belum memperhatikan hasil yang memuaskan. Menurut Maurice Walker, *Program of International Student Assesment(PISA)* tahun 2009, Indonesia menempati urutan 63 dari 65 negara yang disurvei, dengan skor 371 yang jauh dari rata-rata ideal dengan skor 496.¹¹ Bahkan berdasarkan data *Human Development Index (HDI)* dari *United Nations Development Programme (UNDP, 2011)* mengindikasikan bahwa negara kita hanya menempati peringkat ke-124, sementara itu Philipina berada pada tingkat ke-112, Cina ke-101, Malaysia ke-61, dan Jepang ke-12.¹²

Tahun ke tahun matematika berkembang semakin meningkat sesuai dengan tuntutan zaman. Tuntutan zaman mendorong manusia untuk lebih kreatif dalam mengembangkan atau menerapkan matematika sebagai ilmu dasar. Hampir setiap segi kehidupan sekarang ini menggunakan matematika, langsung maupun tidak langsung.

Urgensi matematika dalam berbagai bidang kehidupan seharusnya menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang dikuasai oleh siswa.

¹⁰Bunga Arum Nursyifani Citra, "UNESCO: Pendidikan Indonesia Tertinggal dari Jiran", [http://bisnis.com/com/2013/11/Quick News/UNESCO Pendidikan Indonesia Tertinggal dari Jiran.htm](http://bisnis.com/com/2013/11/Quick%20News/UNESCO%20Pendidikan%20Indonesia%20Tertinggal%20dari%20Jiran.htm)., diakses pada hari Senin, 02 Maret 2015, 22:12 WITA.

¹¹ Maurice Walker, "PISA 2009 Plus Results". *Performance of 15-year-old in reading, mathematics and science for 10 additional participants*, (Australia: ACER press, 2011), h. 42.

¹²UNDP, Human Development Report, "Sustainability and Equity". *A better future for All*, (New York: Palgrave Macmillan, 2011), h.126.

Sehingga dalam proses pembelajarannya membutuhkan energi ekstra baik dari guru maupun peserta didik untuk mencerna dan memahami apa yang disampaikan. Kesulitan memahami materi yang abstrak dan jauh dari kehidupan sehari-hari selalu menjadi dalih peserta didik dalam mempelajari matematika. Penyebab kesulitan tersebut bisa bersumber dari dalam diri siswa juga dari luar siswa, misalnya cara penyajian materi pelajaran atau suasana pembelajaran yang dilaksanakan.

Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 yang disingkat menjadi SMPM 1 Banjarmasin adalah satu sekolah menengah pertama yang berada di Banjarmasin, yang lebih tepatnya lagi beralamat di jl. S.Parman No.221, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. SMPM 1 Banjarmasin merupakan sekolah yang masih dalam tahap perkembangan menuju sekolah yang dapat menghasilkan siswa-siswi yang berkompeten. Maka dari itu, diperlukan suatu perubahan-perubahan positif yang dapat menunjang kemandirian sekolah tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti setelah melakukan wawancara dengan bapak Tri Nanto Priyono, selaku kepala SMPM 1 Banjarmasin menyatakan sarana dan prasarana yang terdapat di SMPM 1 Banjarmasin sudah cukup memadai. Namun, inovasi dalam menggunakan berbagai media dalam proses pembelajaran dirasa kurang maksimal, termasuk penggunaan media berbasis komputer dalam pembelajaran matematika. SMPM 1 Banjarmasin mempunyai dua orang guru matematika, dengan jumlah siswa 136 orang yang

terdiri atas 69 orang laki-laki dan 67 orang perempuan. Salah satu guru yang mengajar matematika di SMPM 1 Banjarmasin adalah ibu Anna Anmarianie.¹³

Materi pembelajaran matematika SD dan SMP cocok apabila dikongkritkan khususnya menggunakan media pembelajaran, sedangkan materi SMA diharapkan siswa dapat berpikir abstrak dengan materi yang lebih kompleks. Karena hal tersebut peneliti mengambil materi matematika SMP. Materi pembelajaran matematika SMP yang terkait dengan materi Teorema Pythagoras rumusnya mudah dihafal tetapi sering sulit dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Anna Anmarianie, bahwa kesulitan siswa dalam memahami Teorema Pythagoras disebabkan karena lemahnya kemampuan siswa dalam memvisualisasikan obyek geometri yang bersifat abstrak.¹⁴ Hal ini terlihat dari kenyataan bahwa dasar-dasar dalam operasi hitung matematika masih kurang, seperti operasi kali, pangkat dan akar, Serta kebanyakan siswa hanya sekedar menghafalkan rumus Teorema Pythagoras tetapi tidak memahaminya. Siswa sebatas mengetahui Teorema Pythagoras dalam bentuk suatu rumus yang sudah jadi. Pada proses pembelajaran, guru belum melibatkan media pembelajaran untuk mengurangi kesan rumit dan tidak menarik dalam penyampaian materi.

Berhasilnya guru dalam meningkatkan mutu pendidikan salah satunya bergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswa. Hal yang

¹³Tri Nanto Priyono, Kepala SMPM 1 Banjarmasin, Wawancara Pribadi, Banjarmasin, 16 November 2015.

¹⁴Anna Anmarianie, Guru Matematika SMPM 1 Banjarmasin, Wawancara Pribadi, Banjarmasin, 16 November 2015.

mendukung kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswa adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan saat ini menurut Eric Ashby, telah memasuki revolusi yang kelima yaitu dengan pengemasan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran, khususnya teknologi komputer untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran terutama pada interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah.¹⁵

Media pembelajaran yang dimaksud adalah media yang bisa menimbulkan rasa ketertarikan siswa untuk terfokus pada pembelajaran dan merangsang peran aktif siswa untuk menemukan, mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran. Namun dalam kenyataannya media pembelajaran yang digunakan oleh guru matematika sampai saat ini masih terbilang monoton dan kurang inovatif. Sehingga siswa merasa jenuh bahkan tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Andi Prastowo, kreatifitas guru merupakan suatu faktor dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, efisien dan efektif.¹⁶ Sementara itu, dalam realitanya dilapangan, guru saat ini masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional, yaitu media yang tinggal pakai, tinggal beli,

¹⁵Rusma, dkk, *Pengembangan Berbasis Teknologi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: Rajawali, 2012), h. 6.

¹⁶Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), h. 18.

instan, serta upaya merencanakan, menyiapkan, dan menyusun sendiri. Dengan demikian, resikonya sangat dimungkinkan jika media pembelajaran yang dipakai itu tidak kontekstual, tidak menarik, monoton dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal tersebut akan sangat berdampak pada siswa terkait dalam setiap pembelajaran.

Menurut Sudjana bahwa kedudukan media pembelajaran dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa serta lingkungan belajarnya. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar.¹⁷

Berdasarkan hasil riset BAVA (*British Audio Visual Aids*) memaparkan bahwa hasil pembelajaran yang tidak menggunakan media hanya terserap 13% dari keseluruhan materi yang diberikan. Dengan menggunakan media pembelajaran perolehan bahan ajar yang terserap dapat ditingkatkan sampai 86%.¹⁸

Islam pun menganjurkan penggunaan media sebagai sarana dalam proses pembelajaran, salah satunya dijelaskan dalam surah Al-Alaq ayat 3-5 yang berbunyi:

... أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿١﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٢﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٣﴾ ...

Ayat diatas menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran atau proses pentransferan pengetahuan kepada manusia dari yang semula tidak tahu menjadi

¹⁷Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensido, 2008), cet. Ke-9,

¹⁸Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012),

tahu, itu menggunakan perantara berupa kalam. Menurut tafsir, kalam yang dimaksud disini adalah baca tulis. Maksudnya perantara itu disebut juga dengan media.

Dalam proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Melalui penggunaan media tersebut diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran,¹⁹ Salah satu media pembelajaran itu adalah dengan media pembelajaran berbasis komputer. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI).

Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer. Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu. Media ini melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam (foto), visual gerak, dan audio. Keuntungan penggunaan multimedia ini dalam memahami konsep abstrak dengan

¹⁹Norjanah, *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Materi Shalat 5 Waktu*, (Banjarmasin: IAIN Antasari, 2011), h. 2-3.

lebih mudah, selain itu juga penggunaan media komputer dalam bentuk multimedia dapat memberikan kesan positif kepada guru karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada siswa, menghemat waktu dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga pembelajaran akan lebih efektif.²⁰

Media pembelajaran interaktif yang berbasis komputer dapat dibuat dengan bantuan perangkat lunak (*software*). Satu di antara program berbasis multimedia yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *adobe flash CS3* (dahulu bernama Macromedia Flash). *Adobe flash* adalah perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe System. *Adobe Flash* adalah *software* yang banyak dipakai karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas user. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file *extension .swf* dan dapat diputar di *Adobe Flash Player* dan digunakan untuk menghasilkan animasi web yang interaktif menarik dan dinamis, presentasi, game, film, maupun CD pembelajaran interaktif.²¹

Adobe flash CS 3 mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif, dan lain-lain sehingga pengguna sambil

²⁰Asyhar, R, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2012).

²¹Paramita Sari, "Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Materi Kubus dan Balok", *Skripsi*, Banjarmasin: IAIN Antasari, 2014, h. 9-10.

mendengarkan penjelasan mereka dapat melihat gambar animasi, maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks.²²

Keunggulan *Adobe Flash CS 3* di antaranya: membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain, membuat perubahan transparansi warna dalam movie, dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan, mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek, terintegrasi dengan *Adobe Photoshop* dan *Illustrator*, dan dapat dikonversi serta dipublikasikan ke dalam beberapa tipe swf, html, jpg, png, exe, mov.²³

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Paramita Sari (2014) yang berjudul “Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan Menggunakan *Adobe Flash CS 3* Pada Materi Kubus dan Balok” menyatakan bahwa respon siswa terhadap multimedia pembelajaran mendapatkan persentase respon sebesar 81,4% yang tergolong sangat kuat. Artinya sebanyak 81,4% siswa sangat setuju dengan penggunaan multimedia pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.²⁴

Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Noor Faridlah (2014) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis *Macromedia Flash 8* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Segitiga yang Sebangun Kelas IX SMPN 24 Banjarmasin Tahun Pelajaran 20014/2015” menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap hasil

²²Wikipedia, “*Adobe Flash*”, http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash/5/10/2013. diakses pada hari Senin, 02 Maret 2015, 22:12 WITA.

²³Madcoms, *Panduan Lengkap Adobe Flash CS3 Profesional*, (Yogyakarta: Andi, 2008).

²⁴Paramita Sari, *op. Cit.*, h.105.

belajar matematika pada materi segitiga yang di indikasikan dengan perhitungan *indeks gain* siswa yaitu 0,76 berada pada klasifikasi pengaruh yang tinggi.²⁵

Berdasarkan uraian-uraian di atas, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian kembali penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis *Adobe Flash CS 3* sebagai media pembelajaran, tetapi pada tempat, populasi, sampel, materi dan penggunaan media tersebut yang berbeda dari penelitian-penelitian yang telah ada. Penelitian ini dituangkan dalam sebuah skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Pythagoras Berbasis *Adobe Flash CS 3* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Banjarmasin Tahun pelajaran 2015/2016”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Pythagoras berbasis *Adobe Flash CS 3* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Banjarmasin tahun pelajaran 2015/2016.

²⁵Noor Faridlah, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Segitiga yang Sebangun Kelas IX SMPN 24 BANJARMASIN Tahun Pelajaran 2014/2015” *Skripsi*, (Banjarmasin: IAIN Antasari, 2014), h. 84.

C. Penegasan Judul dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap judul penelitian di atas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

a. Pengaruh

Dalam kamus bahasa Indonesia, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang.²⁶ Dan pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Pythagoras berbasis *Adobe Flash CS 3* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Banjarmasin.

b. Media

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.²⁷

c. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, teks, grafik dan gambar, atau multimedia merupakan alat yang

²⁶Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), h. 664

²⁷Satyasa, I. W, *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*, (Banjar Angkan: Universitas Pendidikan Genesha, 2007),

dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.²⁸

d. *Adobe Flash CS 3*

Adobe Flash CS 3 merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi yang mampu menghasilkan prestasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis.²⁹

e. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah mata pelajaran matematika siswa yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada materi Pythagoras setelah diajar menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Adobe Flash CS 3*.

f. Pythagoras

Teorema Pythagoras merupakan salah satu materi yang diajarkan pada jenjang pendidikan sekolah tingkat SMP kelas VIII.

2. Lingkup Pembahasan

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Banjarmasin tahun 2015/2016.

²⁸Ariatmanto, D, *Pengembangan Model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia Khususnya Materi Ajar 3D pada Mata Kuliah Multimedia Lanjut*, (Yogyakarta: Digital Library STIMIK AMIKOM Yogyakarta, 2011), h. 4.

²⁹Wikipedia, "Adobe Flash", http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash, 15/07/7. diakses pada hari Senin, 27 Juli 2015, 22:12 WITA.

- b. Penelitian dilaksanakan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Adobe Flash CS 3*.
- c. Penelitian dilakukan pada materi Pythagoras.
- d. Hasil belajar matematika dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* pada materi Pythagoras.

Jadi, yang dimaksud dengan judul penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Pythagoras berbasis *Adobe Flash CS 3* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Banjarmasin.

D. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang akan dilakukan oleh seseorang mempunyai tujuan yang memberikan arah bagi pelaksanaan penelitian dan harapan tertentu yang ingin dicapai melalui penelitian. Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Pythagoras berbasis *Adobe Flash CS 3* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Banjarmasin pada tahun 2015/2016.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat praktis

a. Guru

- 1) Sebagai bahan informasi dan masukan bagi guru matematika bahwa penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Adobe Flash CS 3* merupakan salah satu alternatif penggunaan media secara bervariasi, pembelajaran baru yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika.
- 2) Guru dapat memfasilitasi pengembangan potensi, gaya belajar, serta keperluan belajar siswa yang beragam.
- 3) Guru termotivasi untuk menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Adobe Flash CS 3*.
- 4) Guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

b. Siswa

- 1) Siswa dapat melakukan pembelajaran matematika di manapun dan kapanpun jika multimedia pembelajaran interaktif ini dimanfaatkan secara optimal.
- 2) Siswa dapat belajar menurut kemampuan dan minatnya.
- 3) Siswa termotivasi dalam mempelajari matematika karena menggunakan media pembelajaran yang menarik.

c. Sekolah

- 1) Tersedianya sumber belajar alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran interaktif.
- 2) Dapat menjadikan acuan untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, dan meningkatkan kualitas sekolah melalui prestasi belajar siswa dan kinerja guru khususnya guru matematika.

d. Peneliti

- 1) Sebagai pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti dalam melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Adobe Flash CS3*.
- 2) Memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya di IAIN Antasari Banjarmasin.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Asumsi peneliti dalam penelitian ini adalah:

- a. Peneliti mempunyai pengetahuan tentang penggunaan *software Adobe Flash CS 3*.
- b. Setiap siswa mempunyai kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.

- c. Digunakannya Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Adobe Flash CS 3* dalam pembelajaran matematika akan meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- e. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar yang telah dipaparkan penulis di atas, maka dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Adobe Flash CS 3* terhadap hasil belajar matematika pada materi Pythagoras.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Adobe Flash CS 3* terhadap hasil belajar matematika pada materi Pythagoras.

G. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari peneliti sehingga tertarik untuk melakukan penelitian ini adalah:

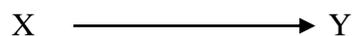
1. Kurangnya kreatifitas dan inovasi para guru dalam mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran, membuat proses pembelajaran kurang menarik dan tidak bervariasi, sehingga berakibat pada hasil belajar siswa.

2. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Adobe Flash CS 3* merupakan media pembelajaran dengan penggunaan media berbasis komputer dapat lebih menarik perhatian siswa dalam belajar.

H. Kerangka Pemikiran

Variabel-variabel yang akan diteliti terdiri atas satu variabel *independen* (bebas) dan satu variabel *dependen* (terikat). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel bebasnya Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Adobe Flash CS 3* dan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika. Ini disebut dengan paradigma sederhana.³⁰

Dalam penelitian ini, Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Adobe Flash CS 3* disebut variabel bebas yang dilambangkan dengan “X” sedangkan hasil belajar matematika disebut variabel terikat yang dilambangkan dengan “Y”. Sehingga hubungan kedua variabel ini dapat dilihat pada skema berikut:



³⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), Cet ke-16, h. 66.

Keterangan:

X: Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Adobe Flash CS 3* pada materi Pythagoras.

Y: Hasil belajar matematika SMP dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Adobe Flash CS 3*.

I. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penelitian yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri dari beberapa subbab yakni sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, berisi pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, alasan memilih judul, kerangka pemikiran serta sistematika penulisan.

Bab II: Landasan teori, berisi pembahasan tentang pembelajaran matematika, media pembelajaran, Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), *Adobe Flash CS 3*, hasil belajar, evaluasi hasil belajar, tujuan evaluasi hasil belajar dalam matematika, teknik evaluasi hasil belajar dan Pythagoras.

Bab III: Metode Penelitian, berisi pembahasan tentang jenis dan pendekatan, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, teknik analisis data serta prosedur penelitian.

Bab IV: Laporan hasil penelitian, yang berisi tentang deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran, deskripsi hasil belajar matematika siswa, analisis data, deskripsi kegiatan pembelajaran, serta pembahasan hasil analisis

Bab V: Penutup, berisi simpulan dan saran.