

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa murid-murid dewasa ini tumbuh di dunia yang jauh ketika di masa ketika guru, orang tua dan kakek mereka masih menjadi murid. Anak-anak sekarang terlahir di era digital dan ditengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin pesatnya, menuntut adanya kesiapan mental dan finansial baik bagi orang tua maupun sekolah untuk mengakomodasi setiap kebutuhan anak-anak yang semakin kompleks khususnya dalam pembelajaran. (Nuryadi, 2010:1).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong manusia untuk dapat berkegiatan dan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk berbagai keperluan. Hampir semua bidang pekerjaan di dunia telah dikendalikan oleh komputer. Fenomena tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam berbagai bidang kehidupan. (Supariada. Dkk, 2012). Karena dalam era globalisasi modern ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat serta semakin menentukan. Perkembangan ilmu pengetahuan telah memengaruhi pola hidup dan pola pikir manusia yang secara keseluruhan, tidak terkecuali pendidikan.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan sekarang menjadi tuntutan untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia. Untuk mencetak Sumber Daya

Manusia (SDM) yang berkualitas diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan.

Allah telah berfirman dalam Q.S. al-Mujadilah ayat 11

... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Dengan terlibatnya teknologi dalam pendidikan dapat menjadi sarana penunjang dalam mencapai tujuan Negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebagai mana tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No 23 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, yang berbunyi

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa 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 (Depdiknas, 2003:12)

Perkembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan, berdampak pada munculnya jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi, yaitu e-education, yang berbasis elektronik (Rahmawati, 2013). Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam pendidikan ikut berkembang demikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenisnya pun cukup banyak, sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan.

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sekarang ini tidak dapat dipungkiri bahwa matematika memegang peranan penting dalam bidang pendidikan. Matematika merupakan ilmu yang bersifat universal yang mendasari perkembangan teknologi modern (Vistha, 2010:1). Matematika tidak hanya menjadi ilmu tetapi juga mempunyai kedudukan sebagai dasar logika penalaran dan penyelesaian kuantitatif yang dipergunakan dalam ilmu lain. Hal ini lah yang menjadikan matematika sebagai salah satu ilmu yang mengalami kemajuan dengan cepat.

Matematika sendiri lebih banyak mempelajari hal-hal yang bersifat abstrak dan mempelajari penyederhanaan dari ilmu matematika yang sebenarnya rumit dan kompleks. Fenomena yang abstrak, kompleks dan tidak teramati ini menjadi salah satu hal yang mengakibatkan matematika sangat sulit untuk dimengerti oleh sebagian besar peserta didik. Para pelaku Pendidikan kini semakin menyadari akan kesulitan peserta didik dalam memahami konsep matematika yang lebih banyak bersifat abstrak, dan merasakan pentingnya penggunaan media dalam rangka membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran, baik perangkat lunak/perangkat program (software) maupun perangkat keras/perangkat benda (hardware) konsep matematika yang abstrak dapat lebih mudah diterima peserta didik. Hal ini telah dijelaskan dalam Qur'an Surat al-'Alaq ayat 3-5 sebagai berikut:

أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٢﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

“*Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*”(Q.S. al-, laq/96: 3-5).

Dapat kita lihat bahwa Allah menjelaskan dalam proses pembelajaran atau proses pentransferan pengetahuan kepada manusia dari yang semula tidak tahu menjadi tahu kearah yang positif, itu menggunakan perantara berupa pena. Menurut tafsir, pena disini yang dimaksud adalah baca dan tulis.

Secara tidak langsung, Allah mengisyaratkan bahwa Allah itu akan memberikan pengetahuan kepada manusia, akan tetapi itu tidak langsung begitu saja, tidak mungkin Allah tiba-tiba mentransferkan pengetahuan langsung ke otak. Akan tetapi, Allah akan memberikan pengetahuan kepada manusia melalui perantara. Jadi kesimpulannya, Allah juga sudah mengisyaratkan bahwa penggunaan media itu memang penting dalam proses pentransferan pengetahuan (Tsiqoh, 2013:1)

Peningkatan sumber daya manusia di Indonesia memunculkan ide-ide baru sehingga media pembelajaran elektronik mulai berkembang dan digunakan di sekolah. Mahasiswa sebagai gerakan pembaharu pendidikan mulai turut andil dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Banyak penelitian mahasiswa yang menghasilkan produk pendidikan dengan acuan Media Pembelajaran Interktif, salah satunya *Macromedia Authoware*. Namun kemajuan ini hanya akan menjadi produk pendidikan jika kualitasnya belum diketahui. Salah satu kunci keberhasilan pendidikan tergantung pada penggunaan media pembelajaran yang

berkualitas karena dengan media pembelajaran yang berkualitas akan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Evaluasi merupakan sebuah proses menentukan hasil yang telah di capai dan beberapa kegiatan yang telah direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan (Arikunto, 2010). Dikemukakan oleh Edwind Wandt dan Gerald W.Brown (1977): *evaluation refer to the act or process to determining the value of something*, sedangkan menurut Cronbach (1963), stufflebeam (1971), juga alkin (1969). Maccolm, Provus, pencetus *Discrepancy Evaluation* (1971), mendefinisikan evaluasi sebagai perbedaan apa yang ada dengan suatu standar untuk mengetahui apakah adalah selisih.

Evaluasi terhadap multimedia interaktif dapat ditinjau dari beberapa model desain dan pengembangan. Evaluasi dalam hal ini termasuk juga pengukuran atau penilaian kualitas multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Tidak boleh dilupakan bahwa media pembelajaran yang terdiri dari media presentasi pembelajaran (alat batu guru untuk mengajar) dan software pembelajaran mandiri (alat bantu siswa belajar mandiri) adalah juga suatu perangkat lunak. Baik tidaknya sebuah perangkat lunak, biasanya menunjukkan kualitas perangkat lunak tersebut.

Sebagai Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Prisma dan Limas pada SMP kelas VIII yang belum dilakukan proses evaluasi terhadap keberadaannya sesuai dengan standarisasi media pembelajaran. Sehingga kelayakan untuk dijadikan media pembelajaran yang dipakai pada proses

pembelajaran belum diketahui. Salah satu kunci awal bagi keberhasilan penerapan teknologi dalam lingkungan pendidikan adalah adanya kelayakan produk teknologi tersebut untuk digunakan.

Oleh karena itulah, penting dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran, karena bahwa evaluasi tidak hanya bertumpu pada penilaian hasil belajar, tetapi juga perlu penilaian terhadap input, output maupun kualitas proses pembelajaran itu sendiri. Evaluasi terhadap media pembelajaran yang dipergunakan oleh para tenaga pengajar dilakukan. Bagaimana aspek kegagalan penggunaannya atau keberhasilan penerimaan penggunaannya sebagai upaya perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan. Selain itu, evaluasi terhadap media pembelajaran dilakukan dalam rangka mengetahui kesesuaian media yang dipakai pada materi yang diberikan. Beranjak dari hal tersebut, maka penulis sangat tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian lebih lanjut dalam bentuk skripsi dengan mengangkat judul:

"Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Prisma dan Limas Kelas VIII dengan Model CIPP di MTsN Mulawarman Banjarmasin".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana *Context* evaluasi terhadap Media Pembelajaran Interaktif (MPI)

Prisma dan Limas kelas VIII agar diterima sesuai dengan karakteristik pengguna?

2. Bagaimana *Input* evaluasi terhadap Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Prisma dan Limas kelas VIII agar diterima sesuai dengan karakteristik pengguna?
3. Bagaimana *Proses* evaluasi terhadap Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Prisma dan Limas kelas VIII agar diterima sesuai dengan karakteristik pengguna?
4. Bagaimana *Produk* evaluasi terhadap Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Prisma dan Limas kelas VIII agar diterima sesuai dengan karakteristik pengguna?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui *Context* evaluasi terhadap Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Prisma dan Limas kelas VIII agar diterima sesuai dengan karakteristik pengguna
2. Untuk mengetahui *Input* evaluasi terhadap Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Prisma dan Limas kelas VIII agar diterima sesuai dengan karakteristik pengguna
3. Untuk mengetahui *Proses* evaluasi terhadap Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Prisma dan Limas kelas VIII agar diterima sesuai dengan karakteristik pengguna
4. Untuk mengetahui *Produk* evaluasi terhadap Media Pembelajaran Interaktif

(MPI) Prisma dan Limas kelas VIII agar diterima sesuai dengan karakteristik pengguna

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan mendatangkan hasil yang dapat memberikan manfaat praktis dan teoritis.

1. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis untuk kepentingan guru dalam melaksanakan tugas pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam proses pembelajaran. Selain manfaat pada guru, penelitian ini juga diharapkan memberi manfaat bagi siswa karena dalam penelitian ini siswalah yang mengalami proses, jadi diharapkan hasil belajar siswa lebih efektif.

2. Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah dapat menambah khasanah penelitian di bidang pendidikan dan sebagai bahan informasi, pertimbangan dan pokok pikiran bagi penyelenggaraan pendidikan yang lain, guna pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika

E. Definisi Operasional

1. Kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation*; dalam bahasa Arab: *al-Taqdir*; dalam bahasa Indonesia berarti: *penilaian*. Akar katanya adalah *value*; dalam bahasa Arab: *al-Qimah*; dalam bahasa Indonesia berarti, *nilai*. (Sudijono, 1998:1). Evaluasi adalah suatu proses pembuatan pertimbangan dan pertimbangan itu dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat rencana, sedangkan pertimbangan tersebut dapat berupa meningkatkan tujuan, mengumpulkan bukti tentang pertumbuhan atau kemunduran dalam mencapai suatu tujuan, dan merevisi prosedur dan tujuan berdasarkan pertimbangan yang jelas tersebut (Subari, 1994:171). Sedangkan menurut Oemar Hamalik (1990:2) evaluasi adalah perbuatan pertimbangan berdasarkan seperangkat kriteria yang disepakati dan dapat dipertanggungjawabkan. Jadi yang dimaksud penulis dengan evaluasi disini adalah Bagaimana Kualitas Macromedia Authware Prisma dan Limas sebagai media pembelajaran interaktif.
2. Media Pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dengan efisien, serta tujuan instruksional yang lebih efektif dan memiliki sifat yang mendidik (Rohani, 1997:4). Adapun media pembelajaran yang dimaksud disini oleh penulis adalah Media Pembelajaran Interaktif prisma dan limas di SMP/MTs Kelas VIII

3. Multimedia Pembelajaran Interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran (Warsita, 2008:36).
4. Macromedia Authorware (sekarang bagian dari Adobe Systems) adalah, ditafsirkan flowchart berbasis, grafis bahasa pemrograman . Authorware digunakan untuk membuat program interaktif yang dapat mengintegrasikan berbagai konten multimedia, khususnya e-learning aplikasi. Model flowchart membedakan Authorware dari lainnya alat authoring , seperti Adobe Flash dan Adobe Director , yang mengandalkan pada, waktu line-tahap visual dan struktur script.(wikipedia.2014).
5. Stufflebeam (1969, 1971, 1983, Stufflebeam & Shinkfield, 1985) adalah ahli yang mengusulkan pendekatan yang berorientasi kepada pemegang keputusan (*a decision oriented evaluation approach structured*) untuk menolong administrator membuat keputusan. Ia merumuskan evaluasi sebagai "Suatu proses menggambarkan, memperoleh dan menyediakan informasi yang berguna untuk menilai alternatif keputusan".CIPP merupakan singkatan empat dimensi, yaitu *context, input, process dan product*. Keempat kata tersebut merupakan sasaran evaluasi, yang tidak lain adalah komponen dari proses sebuah program kegiatan.

a. Evaluasi Konteks

Orientasi utama dari evaluasi konteks adalah mengidentifikasi latar belakang perlunya mengadakan perubahan atau munculnya program dari beberapa subjek yang terlihat dalam pengambilan keputusan. Informasi yang digali antara lain apakah keputusan pencetusan ide program sudah sesuai dengan kebutuhan dan potensi dan lembaga untuk melaksanakannya. Evaluasi konteks juga dilakukan untuk menguji apakah tujuan dan prioritas program telah dirancang berdasarkan analisis kebutuhan

b. Evaluasi Masukan

Evaluasi masukan membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai tujuan.

c. Evaluasi Proses

Evaluasi proses untuk mengimplementasikan keputusan. Sampai sejauh mana rencana telah diterapkan? Apa yang harus direvisi? Begitu pertanyaan tersebut terjawab, prosedur dapat dimonitor, dikontrol, dan diperbaiki.

d. Evaluasi Produk

Evaluasi produk adalah untuk mengukur, menginterpretasikan dan memutuskan hasil yang telah dicapai oleh program yaitu apakah telah dapat memenuhi kebutuhan sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau belum.

(Ningsih, 2012:123-127)

6. Prisma merupakan bangun ruang yang mempunyai sepasang sisi kongruen dan sejajar serta rusuk-rusuk tegaknya saling sejajar (Sukino dan Simangunsong, 2007:325)
7. Limas merupakan bangun ruang sisi datar yang selimutnya terdiri atas bangun datar segitiga dengan satu titik persekutuan. (Sukino dan Simangunsong, 2007:340)

A. Alasan Memilih Judul

1. Mengingat pentingnya pembelajaran matematika dalam pendidikan.
2. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam proses belajar mengajar seperti halnya metode pembelajaran dan media pembelajaran semakin berkembang seiring perkembangan teknologi. Untuk itu penelitian mengenai evaluasi media sangat diperlukan Bagaimana kualitas media tersebut.
3. Sepengetahuan peneliti, belum ada yang meneliti tentang kualitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Authoware* pada materi Prisma dan Limas kelas VIII di MTsN Mulawrman Banjarmasin.

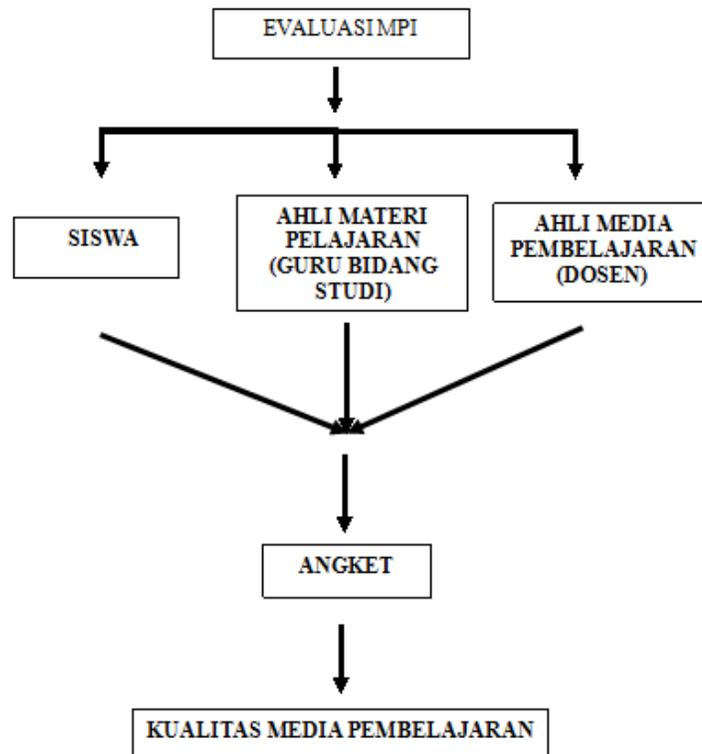
G. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakuakn oleh Alfi Nur bayti (2013) yang berjudul 'Evaluasi Terhadap Proyek Multimedia Pembelajaran Interaktif Siswa kelas XII Jurusan Multimedia Di SMK N 11 Semarang' menyatakan Produk hasil project siswa kelas XII jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang telah dikategorikan sangat baik dan layak di pasarkan.

H. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah suatu model yang menerapkan bagaimana hubungan antara suatu materi dengan teori lainnya. Hingga masalah yang telah diteliti menjadi jelas penyelesaiannya. Untuk memecahkan maslah dengan jelas dan sistematis serta terarah diperlukan teori-teori yang mendukung sebagai landasan berfikir, sehingga menghasilkan pembahasan yang jelas. Dalam penelitian ini ditujukan untuk menganalisis apakah multimedia pembelajaran interaktif Prisma dan Limas Kelas VIII dapat diterima dan dijadikan sebagai media penyampaian materi pembelajaran.

Dari uraian pemikiran diatas dapat diperjelas mlalui variabel-variabel seperti pada gambar dibawah ini:



I. Sistematika Penulisan

Agar mempermudah memahami pembahasan ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, alasan memilih judul, penelitian yang relevan, kerangka pemikiran dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori evaluasi pembelajaran yang berisi tentang pengertian evaluasi, pengertian multimedia pembelajaran interaktif, Macromedia Authoware, prisama dan limas,

Bab III Metode penelitian berisi metode dan jenis penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, analisis data dan teknik analisis data.

Bab IV Laporan hasil penelitian yang berisi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V Penutup yang berisi simpulan dan saran.