

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Konsep "didik" atau "mendidik" merujuk pada asal-usul kata "pendidikan," yang esensinya adalah merawat dan membekali dengan keterampilan. Pada sisi yang lebih mendalam, "pendidikan" dapat dijelaskan sebagai proses evolusi bertahap yang melibatkan perubahan dalam cara berpikir dan tindakan sekelompok individu, atau perbaikan perilaku individu, melalui usaha dalam mengajar dan latihan.¹

Di Indonesia pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Menurut Pasal 1 butir 1 dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka, termasuk aspek-aspek seperti kekuatan spiritual dan keagamaan, kontrol diri, identitas pribadi, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk kontribusi mereka pada masyarakat, bangsa, dan negara.² Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang bertujuan untuk kemajuan bangsa, akan terjadi suatu proses dalam pendidikan yang bertujuan memberikan pemahaman, wawasan, serta adaptasi bagi individu terutama bagi para

¹ Halim Purnomo, Psikologi Pendidikan, (Yogyakarta: Lembaga Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2019), h. 32-33.

² *Ibid*, 34-35

Siswa. Dengan kata lain, dalam perjalanan perkembangan pribadi setiap individu dan harapan yang diletakkan pada sekolah terhadap siswa.³

Allah Swt. Berfirman dalam surah Al-Alaq ayat 1-5

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ . خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ . اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ . الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ .
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ .

Ayat tersebut mengungkap tentang proses penciptaan manusia dan menegaskan betapa pentingnya ilmu pengetahuan. Terlebih lagi, Allah SWT memotivasi semua individu untuk selalu meningkatkan pengetahuan mereka. Dengan kebijakan ini, manusia memiliki kemampuan untuk menunjukkan kemuliaan dan keagungan Allah SWT.

Pada prinsipnya, konsep media selalu mengacu pada asal-usul kata, yang berasal dari bahasa Latin (*medius*), dan merupakan bentuk jamak dari *medium*. Namun, dalam penggunaan umum, makna kata "media" secara harfiah, yaitu sebagai perantara, sarana komunikasi, atau alat bantu. Sesuai dengan definisi dari AECT (*Association of Education and Communication Technology*) media adalah berbagai bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Selain itu, media juga bisa diartikan sebagai alat apa pun yang digunakan untuk mengirim pesan dan mencapai tujuan pembelajaran.⁴

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu bagi guru dalam mengajar untuk menyampaikan materi pengajar, meningkatkan kreativitas siswa dan

³ Muhammad Anwar, *Filsafat Pendidikan* (Jakarta: PT Aditya Andrebina Agung, 2015), h. 20

⁴ Abdul Wahab dkk, *Media pembelajaran matematika*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 1.

meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan menggunakan media sebagai alat penunjang belajar, sambil mengubah perilaku siswa dalam dinamika pembelajaran.⁵ Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan berbagai alasan, antara lain meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan daya ingat dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Menurut Daryanto media visual merujuk pada segala sarana pendidikan yang memanfaatkan indra penglihatan sebagai alat bantu dalam proses belajar. Media visual mencakup beragam bentuk, seperti gambar diam seperti film strip (film bergerak berurutan), slide (gambar-gambar berurutan dalam bingkai), foto, lukisan, dan cetakan. Ada juga media visual yang menghadirkan gambar atau simbol yang bergerak, seperti film tanpa suara dan kartun animasi.⁶

Pendidikan matematika merupakan komponen penting dalam kurikulum yang wajib diberikan kepada semua peserta didik, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga tahap pendidikan lanjutan. Sayangnya, banyak siswa seringkali menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Hingga saat ini, banyak di antara mereka yang menghadapi kesulitan dan merasa

⁵ Fransiska Enalia Arin, Nurfaida Tasni, dan Andika Saputra. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Pembelajaran Matematika Pada Materi Himpunan SMP Bajiminasa". *Journal Pendidikan Matematika*. Vol 1, No 6. (2021) h. 10.

⁶ Daryanto, *Media Visual: untuk pengajaran teknik*, (PT. Remaja Rosdakarya, 1993), h.

cemas dalam belajar matematika. Hal ini disebabkan oleh cara pengajaran yang terkadang monoton dan kurang menggugah minat siswa dalam belajar matematika.⁷

Pembelajaran matematika yang memanfaatkan teknologi sebagai media jarang ditemui pada saat ini meskipun pada kenyataannya setiap siswa memiliki kemampuan berpikir yang berbeda-beda. Berpikir kritis adalah sesuatu yang penting dalam pembelajaran matematika, namun kenyataan di lapangan tidak seperti yang diharapkan. Hal ini didasarkan pada *Trends in Internasional Mathematic and Science Survey* (TIMSS) empat tahun, yang menguji kemampuan pemikiran kritis siswa dengan pertanyaan-pertanyaan tingkat tinggi. Hasilnya, menunjukkan bahwa secara berkesinambungan, siswa Indonesia berada di bawah standar yang ditetapkan. Karenanya, sebagai seorang guru, harusnya bisa memiliki ide-ide kreatif yang dapat mengembangkan pemikiran kritis siswa.⁸

Peserta didik terus menghadapi kesulitan dalam merangkul konsep-konsep matematika, dan mereka seringkali kesulitan menemukan solusi. Menurut Russefendi, masalah ini muncul karena peserta didik seringkali kesulitan memahami konsep-konsep yang sulit diuraikan dengan jelas. Oleh karena itu, pembelajaran matematika seringkali dianggap rumit, membingungkan, dan sulit dipahami oleh para siswa. Tambahan lagi, guru kadang-kadang hanya menjelaskan rumus-rumus dalam bentuk yang sangat abstrak. Dampaknya, ketika siswa dihadapkan pada masalah yang berkaitan dengan konsep matematika, mereka

⁷ Sri Mulyati, dan Haniv Evendi. "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara". *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 3, No 1. (2020) h. 65

⁸Gida Kadarisma, Jenny Shara dan Wahyu Setiawan, "Telaah Kemampuan Berpikir Kritis dalam Matematika oleh Pelajar SMP dalam Pembelajaran Materi Fungsi Kuadrat," *Jurnal Pendidikan IKIP Siliwangi, Cimahi, Jawa Barat*, Volume 1, Nomor 2 (Februari): Halaman 451.

merasa kesulitan untuk menyelesaikannya.⁹ Dilihat dari keseluruhan nilai siswa, ternyata masih banyak nilai yang dibawah kkm sehingga perlu diteliti lebih lanjut apa yang menjadi masalah pada materi program linear. Program linear memiliki banyak aplikasi dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam bidang ekonomi, bisnis, transportasi dan manufaktur. Dengan mempelajari program linear, siswa dapat lebih memahami bagaimana data dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut. Pembelajaran program linear dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Hal ini karena siswa dituntut dapat menganalisis data, membuat model matematika, dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan model tersebut.

Peneliti memilih lokasi penelitian di MAN 1 Hulu Sungai Selatan karena sekolah tersebut memiliki fasilitas yang diperlukan oleh peneliti dalam pembelajaran dan sekolah tersebut sedang berkembang terutama dalam hal pembelajaran. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di MAN 1 Hulu Sungai Selatan pada bulan Juli 2023, dalam proses pembelajaran, masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional atau metode ceramah. Penyampaian materi menggunakan metode konvensional dengan media papan tulis menyebabkan peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan menyebabkan waktu pelajaran yang terbuang dan kegaduhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Serta guru tersebut juga masih menggunakan buku paket dalam penyampaian materi.

⁹ Ganjar, "Penelusuran Hambatan yang Dihadapi Oleh Pelajar Sekolah Menengah Atas di Kota Balikpapan dalam Mengatasi Kendala yang Terkait dengan Persamaan Kuadrat dan Fungsi Kuadrat pada Tahun Pelajaran 2014/2015," *Jurnal Matematika Pendidikan Universitas Balikpapan*, Volume 1, Nomor 2 (Desember 2018): Halaman 62-63.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di MAN 1 HSS ditemukan permasalahan yaitu rendahnya pemahaman siswa terhadap program linear pada soal kontekstual yang mana menerjemahkan soal cerita ke dalam bahasa matematika atau model matematika dan juga menggambar grafik . Banyak siswa yang tidak dapat membayangkan soal berbentuk cerita karena ada kalimat yang membuat soal jadi susah untuk dimengerti serta mereka masih bingung menentukan daerah penyelesaian dalam bentuk grafik. Sehingga diperlukannya suatu media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Dalam pandangan Rohani saat memilih dan menggunakan media dalam pembelajaran, sangat penting untuk mempertimbangkan berbagai kriteria, tujuan yang telah ditetapkan, serta bagaimana media tersebut dapat mendukung tujuan pembelajaran. Keberlakuan dan relevansi media dalam menjelaskan materi yang diajarkan dan kondisi peserta didik harus diperhatikan. Media juga harus mampu mempengaruhi cara berpikir dan kemampuan pemahaman siswa, dan seharusnya memperhitungkan perbedaan dalam tingkat penguasaan materi yang dimiliki oleh siswa.¹⁰

Pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki efek merangsang penglihatan dan pendengaran siswa, yang pada gilirannya meningkatkan konsentrasi mereka selama proses belajar. Selain itu, media mampu menggambarkan langkah-langkah praktek yang akan dijalani, membantu peserta didik untuk fokus dan mencapai hasil yang diinginkan. Dengan demikian, media membantu memperjelas proses pembelajaran, membuatnya lebih efisien dan

¹⁰ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997). h. 27

efektif. Akibatnya, kreativitas peserta didik akan meningkat secara tidak langsung. Selain itu, media pembelajaran ada di sekolah yang akan diteliti juga ada seperti proyektor, wifi dan lain-lain sehingga lebih mudah dalam melakukan penelitian di tempat tersebut.

Dari gambaran latar belakang tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Program Linear Kelas XI MAN 1 Hulu Sungai Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024”**.

B. Definisi Operasional

Untuk menjelaskan konsep yang terkandung dalam judul di atas, penulis akan menyajikan definisi operasionalnya sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan keperluan melalui pendidikan dan latihan.¹¹ Pengembangan dalam penelitian ini adalah alat atau metode yang dihasilkan dari kegiatan, dimana kegiatan tersebut dilakukan penilaian dan penyempurnaan terhadap alat atau metode tersebut.¹²
2. Media Pembelajaran adalah pembelajaran yang menggunakan media ialah seperti alat bantu guru di dalam mengajar sekaligus sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan.¹³

¹¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24.

¹² Zuhri, *Convergentive Design Kurikulum Pendidikan Pesantren (Konsepsi dan aplikasinya)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), h. 63.

¹³ Abdul Wahab dkk, *Media Pembelajaran Matematika*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 3.

3. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk menghasilkan dan mengintegrasikan elemen-elemen seperti tulisan, ilustrasi, suara, serta gambar bergerak (video dan animasi). Hal ini dilakukan dengan menggabungkan tautan dan alat-alat yang memungkinkan pengguna untuk menjelajah, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi navigasi.¹⁴
4. Program Linear adalah suatu metode penentuan nilai optimum dari suatu persoalan linear. Nilai optimum (maksimal atau minimum) diperoleh dari nilai dalam suatu himpunan penyelesaian persoalan linear.¹⁵

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di ambil dari beberapa refrensi, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ingin diteliti yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi program linear kelas XI MAN 1 HSS tahun pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi program linear kelas XI MAN 1 HSS tahun pelajaran 2023/2024?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi program linear kelas XI MAN 1 HSS tahun pelajaran 2023/2024?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi program linear kelas XI MAN 1 HSS tahun pelajaran 2023/2024?

¹⁴ Permata dan Wulan Destaria Rahmawati, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Kalkulus, UNION: Jurnal Pendidikan Matematika, 2018, Vol. 6 No. 3, h. 278.

¹⁵ Yusdi Irfan, Program Linear Matematika Umum Kelas XI, (Kemendikbud 2020), h. 21

D. Tujuan Penelitian

Mengenai tujuan dari penelitian ini, antara lain ingin mengetahui:

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi program linear kelas XI MAN 1 HSS tahun pelajaran 2023/2024.
2. Kevalidan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi program linear kelas XI MAN 1 HSS tahun pelajaran 2023/2024.
3. Kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi program linear kelas XI MAN 1 HSS tahun pelajaran 2023/2024?
4. Keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi program linear kelas XI MAN 1 HSS tahun pelajaran 2023/2024?

E. Signifikan Penelitian

Mengenai signifikansi atau manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bahan informasi agar menambah wawasan keilmuan dalam dunia pendidikan tentang pembelajaran matematika terutama pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi flipaclip.

2. Secara Praktik

- a. Bagi Guru: Produk yang diciptakan harapannya bisa membuat proses pembelajaran terbantu, menimbang berbagai media pembelajaran yang diperlukan guna membuat siswa mudah dalam segi pelajaran.

- b. Bagi Siswa: Produk yang diciptakan harapannya akan membantu mengurangi kesulitan siswa dalam memahami pelajaran, terutama materi program linear dan memicu meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Bagi peneliti: Untuk bakal jadi guru, harapannya adalah untuk dapat berbagi motivasi, pengetahuan, dan pengalaman yang mereka miliki dalam upaya untuk meningkatkan dan mengoptimalkan proses pembelajaran. Mereka berharap bisa berkontribusi dalam mengembangkan dalam bidang pendidikan matematika.
- d. Bagi Peneliti lain: Harapannya, penelitian ini bisa menjadi pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia untuk berbagai jenis materi pembelajaran..

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian oleh Tatik Handayani, Sugeng Sutiarmo dan Rangga Firdaus

Penelitian ini berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis FlipaClip Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa. Hasil analisis menunjukkan beberapa temuan penting setelah penerapan FlipaClip sebagai media pembelajaran. Pertama, terdapat perbedaan yang signifikan dalam pencapaian rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua, kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang cukup mencolok dalam kemampuan mereka untuk

memecahkan masalah matematika. Ketiga, ditemukan bahwa tingkat kemandirian belajar siswa berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mereka dalam memecahkan masalah matematika. Terakhir, hasil angket di kelompok eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa, dengan 64% siswa mencapai kategori kemandirian belajar yang sangat tinggi.¹⁶

Persamaan penelitian dengan peneliti yang akan diteliti adalah menggunakan media flipaclip sebagai media pembelajaran terhadap pemecahan masalah matematis. Perbedaannya peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia.

2. Penelitian oleh Dwi Ustik Diana

Penelitian ini berjudul upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media video pembelajaran berbasis powerpoint di SMK Negeri 2 Situbondo. Hasil penelitian di SMK Negeri 2 Situbondo menunjukkan bahwa motivasi dan prestasi belajar siswa yang menggunakan media PDF mencapai tingkat yang tinggi, dengan rata-rata nilai sebesar 80 dan 75. Di sisi lain, siswa yang belajar dengan media video berbasis PowerPoint juga mencapai tingkat motivasi dan prestasi belajar yang tinggi, dengan rata-rata nilai sebesar 87,5 dan 80. Selain itu, rata-rata pencapaian kelas dalam pembelajaran dengan media video berbasis PowerPoint lebih tinggi daripada kelas yang tidak menggunakan media tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran

¹⁶ Tatik Handayani, Sugeng Sutiarso dan Rangga Firdaus. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis FlipaClip Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Matematika, 2023, Vol 7, No. 2, pp. 350-366

berbasis PowerPoint lebih efektif dalam pembelajaran fisika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.¹⁷

Persamaan penelitian dan peneliti yang akan diteliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis powerpoint atau multimedia dalam melakukan penelitian

Namun, yang membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya adalah bahwa dalam penelitian ini, peneliti menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia pada program linear di kelas XI.

3. Penelitian oleh Dea Elvina Damitri

Penelitian ini berjudul keunggulan media powerpoint berbasis audio visual sebagai media presentasi terhadap hasil belajar siswa smk teknik bangunan. Melalui penelitian pada siswa SMK Teknik Bangunan, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran ini memiliki peran yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran dan berdampak positif pada peningkatan prestasi belajar siswa. Penerapan media presentasi berbasis PowerPoint berbasis audio visual menghasilkan peningkatan yang jelas dalam prestasi belajar siswa, seperti yang terlihat dari tingkat kelulusan siswa yang mencapai lebih dari 80%. Dengan demikian, penggunaan media presentasi berbasis PowerPoint berbasis audio visual terbukti memiliki beberapa keunggulan yang berkontribusi pada peningkatan hasil

¹⁷Dwi Ustik Diana. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis Powerpoint di SMK Negeri 2 Situbondo*, Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan, 2021, Vol 7, No. 2, pp. 15-21

belajar siswa di SMK Teknik Bangunan. Dengan harapan, media presentasi ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dan relevan.¹⁸

Persamaan penelitian dan peneliti yang akan diteliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis powerpoint atau multimedia dalam melakukan penelitian.

Namun, yang membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya adalah bahwa dalam penelitian ini, peneliti menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia pada program linear di kelas XI.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berikut dapat dirumuskan dalam penelitian ini:

H_0 : Hasil belajar siswa tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar dengan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi program linear dan tidak menggunakan media tersebut.

H_1 : Hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar dengan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi program linear dan tidak menggunakan media tersebut.

H. Asumsi Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Rendahnya tingkat pemahaman tentang materi kontekstual pada siswa.

¹⁸ Dea Elvina Damitri. Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan, Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, 2020, Vol 6, No 2, pp. 1-7

- b. Setiap siswa mempunyai kemampuan dasar dan tingkat perkembangan intelektual.
- c. Media yang diperlukan ada di instansi tersebut.

I. Sistematika Penulisan

Rencana penelitian ini pada dasarnya mencakup lima bab pembahasan dengan struktur:

Bab I : Pendahuluan berisikan latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, asumsi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan teori berisikan tinjauan teoritik dan kerangka pikir.

Bab III : Metode penelitian berisikan jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, teknik validitas dan keabsahan data.

Bab IV : Hasil penelitian berisikan hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V : Penutup berisikan simpulan dan saran.