

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kepribadian seseorang dapat terbentuk melalui pendidikan. Pendidikan berkaitan erat dengan proses belajar mengajar karena belajar merupakan kegiatan yang senantiasa dilakukan sepanjang hidup manusia. Belajar adalah suatu proses dimana seseorang dapat mengalami perubahan, perubahan yang dimaksud disini dapat berbentuk semacam perubahan pemahaman, pandangan, adab, tingkah laku, keterampilan, percakapan, etika, dan perubahan segala sesuatu yang terdapat pada seseorang tersebut.¹

Sebagaimana orang-orang yang beriman ialah ia yang senantiasa berusaha terus menerus secara berkesinambungan untuk belajar guna meningkatkan kualitas diri dan orang lain di sekelilingnya. Ilmu menjadikan kehidupan semakin berkembang, dinamis, dan penuh dengan kreativitas. Derajat hidup seseorang yang beriman dan berilmu akan semakin meningkat, bukan hanya di sisi manusia, melainkan juga di hadapan Allah SWT yang terkandung dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11 berikut:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : “Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.”²

Supaya komunikasi antar guru serta peserta didik jadi efisien diperlukan media pendidikan, perihal ini dicoba untuk memudahkan aktivitas belajar mengajar. Proses pembelajaran yang maksimal bisa diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan. Heinich, Molenda, serta Russell mengemukakan

¹ Muhamad Afandi, dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah* (Semarang: Unissula Press, 2013), 1.

² Alquran, al-Mujadalah ayat 11, *Al-Quran dan Terjemahnya* (Bandung: Sygma Exagrafika, 2009), 543.

bahwa media berfungsi selaku perantara komunikasi yang mana media ialah seluruh suatu yang bermanfaat buat membawakan pesan dari pengirim (dalam perihal ini guru) kepada penerima (dalam perihal ini merupakan peserta didik) yang setelah itu bisa membangkitkan benak, perasaan serta atensi peserta didik supaya tercapai tujuan pembelajaran.³

NEA (*National Education Association*) berkomentar tentang media merupakan bentuk komunikasi dalam wujud cetak ataupun audiovisual beserta instrumennya. Media sebaiknya dapat dimanipulasi, didengar, serta dibaca.⁴ Gagne berkata media ialah seluruh berbagai aspek yang terdapat di dekat peserta didik yang dapat memotivasi untuk belajar.⁵ Sedangkan Briggs menjelaskan media merupakan segala sesuatu yang bisa mengutarakan pesan dalam bentuk fisik sehingga dapat membangkitkan peserta didik untuk menimba ilmu, bentuk fisik yang dimaksud adalah seperti novel, film, kaset, film bingkai, serta lain-lain.⁶

Media dalam proses pembelajaran merupakan kepaduan yang tidak dapat dipisahkan. *British Audio-Visual Association* melaksanakan riset serta ditemui kalau rata-rata jumlah data yang didapatkan orang lewat indera terdiri dari 75% dari indera penglihatan (visual), 13% dari indera runggu (audiotori), 6% dari indera sentuhan serta perabaan, 6% dari indera penciuman serta lidah.⁷ Bagi hasil riset tersebut bisa disimpulkan bahwa suatu individu dapat memperoleh lebih banyak pengetahuan melalui indera penglihatan.

Salah satu pelajaran yang dianggap susah untuk sebagian besar peserta didik merupakan matematika. Mempelajari matematika berarti belajar mengkontruksi segala konsep serta prinsip yang saling terkait satu sama lain. Konsep adalah suatu ide abstrak dan dengan bantuan konsep kita bisa menggabungkan suatu objek ke dalam sampel atau bukan sampel. Konsep dalam matematika tersusun secara sistematis, hirarki, dan logis, berawal dari yang sederhana hingga kompleks. Konsep matematika yang abstrak seringkali menjadi hambatan bagi peserta didik dalam

³ Hartanto, "Buku Ajar Media Pembelajaran," *hartanto104* (wordpress), 27 September 2020, <https://hartanto104.files.wordpress.com/2013/09/buku-ajar-media-pembelajaran.pdf>, 6.

⁴ Hartanto, *Buku Ajar Media Pembelajaran*, 6.

⁵ Hartanto, *Buku Ajar Media Pembelajaran*, 6.

⁶ Hartanto, *Buku Ajar Media Pembelajaran*, 6.

⁷ Hartanto, *Buku Ajar Media Pembelajaran*, 9.

proses memperoleh pengetahuan. Akan tetapi, bagaimana pun keadaannya peserta didik tetap harus belajar matematika, dengan belajar matematika peserta didik dibimbing untuk berpikir logis, sistematis, rasional, dan kritis.

Keberadaan media pendidikan bisa menanggulangi keterbatasan peserta didik dalam mendalami matematika. Media pembelajaran dapat merubah konsep yang awalnya abstrak menjadi nyata. Media pendidikan sangat berguna buat menyederhanakan konsep yang abstrak serta susah dipaparkan secara langsung kepada peserta didik. Media pembelajaran yang dipilih secara tepat dapat membantu mewujudkan keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar.

Seels serta Glasgow mengelompokkan media jadi 2 kelompok besar antara lain media tradisional serta teknologi canggih. Media yang terkategori kedalam teknologi canggih antara lain: (1) media berbasis telekomunikasi, contohnya *teleconference*, kuliah jarak jauh, serta (2) media berbasis mikroprosesor, contohnya *computer-assisted instruction (CAI)*, *game pc*, sistem tutor intelijen, media interaktif, *hypermedia*, serta *compact (video) disc*.⁸

Media berbasis mikroprosesor selain yang dipaparkan di atas dan merupakan media interaktif adalah *Adobe Flash*. *Macromedia Flash* merupakan nama sebelum berubah menjadi *Adobe Flash*. *Software* komputer ini didesain spesial oleh *Adobe*. *Adobe Flash* adalah program aplikasi berstandar *authoring tool professional* berfungsi sebagai pembuat animasi, web serta aplikasi yang interaktif juga dinamis.⁹

Adobe Flash CS6 dipilih sebagai media pembelajaran kali ini karena keunggulan yang dimilikinya, seperti kemudahan dalam pembuatan animasi dan mempunyai navigasi yang lengkap, *output* yang dihasilkan berukuran kecil akan tetapi berkualitas bagus, serta ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Sehingga dapat mempermudah peserta didik untuk mengakses melalui handphone atau komputer yang dimilikinya.

Bersumber pada paparan di atas, hingga akhirnya peneliti menyimpan atensi pada riset pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan bantuan aplikasi *Adobe*

⁸ Sukoco, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 22, no. 2 (2014): 221.

⁹ Nanang Nabhar Fakhri Auliya, *Desain dan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif* (Kudus: IAIN KUDUS, 2019), 3.

Flash CS6. Media ini diharapkan bisa meringankan peserta didik dalam menekuni materi yang di informasikan oleh guru. Riset ini bertajuk “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 dalam Pembelajaran Matematika Materi Aritmetika Sosial*”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan yang tercipta dalam riset ini bersumber pada pemaparan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan dan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diharapkan pada penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam riset pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial mempunyai spesifikasi diantaranya:

1. *Software* komputer yang dipilih sebagai pengembang media pembelajaran yaitu *Adobe Flash*. *Adobe Flash* dipilih karena mampu memadukan beberapa elemen ke dalam sebuah aplikasi media diantaranya tulisan, suara, gambar, animasi, dan video.
2. *Output* media pembelajaran dalam bentuk aplikasi.
3. Ukuran penyimpanan yang kecil yaitu kurang dari 50 MB (*Mega Byte*).

4. Penggunaan menu media pembelajaran mudah dipahami dan dioperasikan.
5. Tampilan layar media pembelajaran yang disesuaikan dengan ukuran handphone (*android*) berikan kemudahan untuk peserta didik dalam menguasai materi kapanpun dan dimanapun.

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap supaya riset yang dicoba bisa berikan kebermanfaatannya kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Riset ini diharapkan bisa memperkaya khasanah keilmuan supaya bisa meningkatkan mutu proses belajar mengajar khususnya dalam pendidikan matematika.
 - b. Riset ini diharapkan jadi bahan data serta menaikkan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi Peserta Didik
 - 1) Memberi kemudahan dalam menekuni materi aritmetika sosial sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri serta lebih aktif dan interaktif.
 - 2) Meningkatkan penguasaan pada materi aritmetika sosial menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menarik.
 - b. Bagi Guru
 - 1) Hasil riset ini diharapkan bisa digunakan selaku rujukan media pembelajaran.
 - 2) Memberikan keragaman media pembelajaran yang menarik serta interaktif.
 - 3) Menolong guru dalam mengantarkan materi aritmetika sosial.
 - c. Bagi Peneliti Lain

Sebagai sumber acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran matematika maupun pembelajaran lain, sehingga pada era yang akan datang penelitian ini dapat dikembangkan dan menghasilkan sebuah hasil penelitian yang kompleks.