

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri. Ilmu pendidikan merupakan salah satu cabang ilmu sosial. Ilmu pendidikan membicarakan teori dan proses (praktek) pendidikan. Pendidikan berlangsung dalam suatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Interaksi pendidikan diarahkan pada membantu perkembangan peserta didik mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan berlangsung dalam lingkungan pendidikan, yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.¹

Dilihat dari maknanya yang sempit pendidikan identik dengan sekolah. Berkaitan dengan hal ini, pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga tempat mendidik (mengajar). Pendidikan merupakan segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja (usia sekolah) yang diserahkan kepadanya (sekolah) agar mempunyai kemampuan kognitif dan kesiapan mental yang sempurna dan berkesadaran maju yang berguna bagi mereka untuk terjun ke masyarakat, menjalin hubungan sosial, dan memikul tanggung jawab mereka sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial.²

Upaya pendidikan merupakan aktivitas yang kompleks, melibatkan sejumlah komponen pendidikan yang saling berinteraksi atau interdependensi satu sama lain. Beberapa komponen tersebut meliputi guru, siswa, materi atau bahan

¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 48

² Nurani Soyomukti, *Teori-Teori Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hal. 30

didikan (disebut juga kurikulum), sarana dan prasarana pendidikan. Guru dan siswa melakukan interaksi menggunakan sarana dan prasarana pendidikan untuk “mengolah” bahan atau materi didikan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.³

Proses pendidikan terjadi apabila antar komponen pendidikan yang ada di dalam upaya pendidikan tersebut saling berhubungan secara fungsional dalam suatu kesatuan yang terpadu. Menurut Siswono dkk. Dalam buku Andi Prastowo dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikatif*, siswa, guru, dan tujuan pendidikan merupakan komponen sentral dalam pendidikan. Dalam suatu proses pendidikan, guru (dan juga siswa) memiliki tujuan pendidikan tertentu yang hendaknya dicapai untuk kepentingan siswa.⁴

Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat menjadikan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. agar siswa aktif dalam belajar maka hendaknya guru menyajikan masalah yang dapat memotivasi siswa untuk mencari, mengamati, menganalisis, membandingkan, menilai, dan menyimpulkan. Aktivitas demikian dapat memotivasi siswa untuk berperan lebih aktif. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa ini memerlukan sumber informasi berupa bahan ajar, alat peraga, serta media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar dan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

³ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), hal. 20

⁴ Ibid., hal. 21

Oleh karena alat-alat yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi sudah sedemikian majunya, tidaklah pada tempatnya lagi jika penyampaian pesan-pesan pendidikan masih secara verbalitas atau dengan kata-kata belaka. Pendidikan harus sejalan dengan kemajuan cara manusia menggunakan semua alat yang ada untuk proses pembelajaran di sekolah menjadi efektif. Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran modern.⁵

Bahan ajar merupakan salah satu sumber informasi penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan minat siswa akan membuat siswa termotivasi untuk belajar dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu bentuk bahan ajar yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi, yaitu dengan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif berbasis komputer.

Bahan ajar multimedia interaktif berbasis komputer yaitu (*interactive teaching materials*), yaitu kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi.⁶ Dalam bahan ajar interaktif, terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dan siswa. Oleh karena itu, siswa dapat terdorong untuk bersikap aktif jika proses pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif. Bahan ajar

⁵ Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 1

⁶ Andi Prastowo, *Pengembangan....*, hal. 307

multimedia interaktif ini diharapkan dapat menemukan pola yang lebih efektif dalam pembelajaran, sehingga setiap materi pembelajaran dapat disajikan sedemikian rupa dan diharapkan lebih menarik, efektif dan melekat, serta hasilnya dapat diterapkan pada setiap mata pelajaran.⁷

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar, beliau menyatakan bahwa masih banyak permasalahan yang dialami oleh siswa khususnya pada mata pelajaran eksak seperti matematika. Permasalahan yang terjadi di antaranya adalah masih adanya siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75, hal ini disebabkan karena masih kurangnya motivasi belajar siswa. Penyebab lainnya yaitu guru tidak sering menggunakan bahan ajar yang bervariasi termasuk bahan ajar multimedia interaktif berbasis komputer untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Sehingga motivasi dan hasil belajarnya belum meningkat.

Zaman sekarang ini, seorang guru dituntut untuk dapat mengembangkan bahan ajar yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Seorang guru hendaknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik aktif belajar guna mendapatkan pengetahuan, menyerap dan memantulkan nilai-nilai tertentu dan terampil melakukan keterampilan tertentu sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif seperti penggunaan bahan ajar yang bervariasi

⁷ Jupriyanto, *Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif*, Pendidikan Dasar, (PGSD FKIP Universitas Islam Sultan Agung, Vol. III No. 2, 2016)

termasuk bahan ajar multimedia interaktif berbasis komputer. Hal ini yang menjadikan penelitian "Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar" ini menjadi unik, menarik dan penting untuk diteliti.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan bahan ajar interaktif berbasis komputer diupayakan dapat dapat mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar".

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah merupakan usaha untuk menguraikan lebih jelas tentang permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Berdasarkan judul di atas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif berbasis komputer

- a. Cara menggunakan bahan ajar multimedia interaktif berbasis komputer
- b. Cara mendapatkan bahan ajar multimedia interaktif berbasis komputer
- c. Alat yang digunakan untuk menggunakan bahan ajar multimedia interaktif berbasis komputer
- d. Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif online

- e. Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif offline

2. Hasil belajar matematika

- a. Afektif, yaitu berupa minat dan sikap
- b. Kognitif, yaitu berupa intelektual yang dimiliki siswa
- c. Psikomotorik, yaitu berupa kemampuan motorik atau keterampilan siswa

Batasan Masalah

Untuk membatasi agar permasalahan yang akan dibahas tidak terlalu kompleks, maka peneliti memberikan batasan-batasan antara lain:

- a. Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif offline
- b. Pengaruh bahan ajar multimedia interaktif online
- c. Hasil belajar matematika dalam ranah kognitif

C. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah diatas, maka peneliti memaparkan permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Adakah pengaruh penggunaan bahan ajar multimedia interaktif *offline* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar tahun pelajaran 2018/2019?
2. Adakah pengaruh penggunaan bahan ajar multimedia interaktif *online* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar tahun pelajaran 2018/2019?
3. Adakah pengaruh secara bersama penggunaan bahan ajar multimedia interaktif *offline* dan *online* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di MI

Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar tahun pelajaran 2018/2019?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, dapat dituliskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan bahan ajar multimedia interaktif *offline* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar tahun pelajaran 2018/2019
2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan bahan ajar multimedia interaktif *online* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar tahun pelajaran 2018/2019
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara bersama penggunaan bahan ajar multimedia interaktif *offline* dan *online* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar tahun pelajaran 2018/2019

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mapu memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat tersebut antara lain:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan menambah referensi di bidang pendidikan dan memberikan informasi tentang pengaruh

penggunaan bahan ajar multimedia interaktif berbasis komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya khususnya di bidang pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi lembaga pendidikan terkait

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan membantu pihak lembaga pendidikan terkait untuk meningkatkan mutu pendidikan sehubungan dengan penggunaan bahan ajar yang variatif dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa
- 2) Dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan pada lembaga-lembaga pendidikan yang ada di Indonesia sebagai solusi terhadap permasalahan pendidikan yang ada

b. Bagi kepala madrasah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan kepala madrasah dalam manajemen madrasah supaya bisa menggunakan bahan ajar multimedia interaktif berbasis komputer dalam proses pembelajaran.

c. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan bagi guru dan untuk meningkatkan penggunaan bahan ajar yang bervariasi termasuk dalam penggunaan bahan ajar multimedia interaktif berbasis komputer

d. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membangun motivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam menuntut ilmu di madrasah karena penggunaan bahan ajar multimedia interaktif berbasis komputer dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam suatu penelitian adalah sebagian dari suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁸ Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat dibuat hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak adanya pengaruh penggunaan bahan ajar multimedia interaktif berbasis komputer terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar

H_a : Adanya pengaruh penggunaan bahan ajar multimedia interaktif berbasis komputer terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi III (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hal. 6

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

Untuk menghindari kesalahan pemaknaan tentang istilah yang digunakan dalam penelitian, maka dalam penelitian ini diberikan pengertian:

a. Pengaruh

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia “Pengaruh” adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

b. Penggunaan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia “Penggunaan” adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu; pemakaian.

c. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.⁹

d. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah suatu media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, grafik, gambar,

⁹ Andi Prastowo, *Pengembangan....*, hal. 307

foto, video, dan animasi secara berkala sehingga menjadi suatu kesimpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian masyarakat untuk melihatnya.¹⁰

e. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah frasa yang terdiri dari dua kata, yakni hasil dan belajar. Hasil menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang diadakan, dibuat dan dijadikan oleh usaha. Sedangkan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar tersebut berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.

f. Matematika

Matematika (dari bahasa Yunani: *μαθημα* - *mathēma*, "pengetahuan, pemikiran, pembelajaran") adalah studi besaran, struktur, ruang, dan perubahan. Para matematikawan mencari berbagai pola, dan menggunakannya untuk merumuskan konjektur baru, dan membangun kebenaran melalui metode deduksi yang ketat diturunkan dari aksioma-aksioma dan definisi-definisi yang bersesuaian.¹¹

¹⁰ Kharisa Anjani, *Pengertian Multimedia dan Multimedia Interaktif*, dalam <http://kharisaanjani.blogspot.co.id>, diakses 19 Mei 2018

¹¹ Wikipedia, *Matematika*, dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/Matematika>, diakses 19 Mei 2018

g. Siswa

Menurut Undang-Undang Sisdiknas RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 4, siswa atau yang disebut dengan peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

2. Penegasan Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan “Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas IV di MI Bustanul Muta’alimin Pagerwojo Kesamben Blitar” adalah pengaruh yang dihasilkan dari penggunaan bahan ajar multimedia interaktif *offline* dan *online* terhadap sikap, pengetahuan dan / atau keterampilan yang ditunjukkan oleh nilai dari hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Bustanul Muta’alimin Pagerwojo.

Bahan ajar multimedia interaktif *offline* yang dimaksud adalah bahan ajar multimedia interaktif yang menggunakan *software macromedia flash*, dan *microsoft office power point* sedangkan bahan ajar multimedia interaktif *online* adalah bahan ajar multimedia interaktif yang harus menggunakan koneksi internet untuk mengakses/menggunakannya seperti *moodle* atau *blended learning online*..

H. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini disusun dalam lima bab pembahasan sebagai acuan dalam berfikir secara sistematis.

Bab pertama pendahuluan yang merupakan gambaran umum isi penelitian yang terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab kedua landasan teori yang berisi teori-teori yang relevan dengan penelitian.

Bab ketiga metode penelitian yang memuat antara lain rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat hasil penelitian berisi tentang identitas tempat penelitian, karakteristik data pada masing-masing variabel, uraian uji prasyarat penelitian dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

Bab kelima pembahasan berisi penjelasan temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

Bab keenam penutup berisi dua hal pokok yaitu kesimpulan dan saran.