

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teknologi merupakan hal yang mutlak dibutuhkan dalam situasi sekarang ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong terciptanya inovasi-inovasi di segala bidang. Bidang pendidikan menerapkan (*electronic learning*) *e-learning* dalam memanfaatkan kemajuan teknologi. Menurut Munir yang dikutip Mufidatul, *e-learning* ditujukan sebagai upaya untuk membuat transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet.<sup>1</sup>

Guru sebagai seorang pendidik yang profesional harus mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Terutama desakan perubahan pada sistem pembelajaran di Indonesia yang dipengaruhi oleh wabah *covid-19*. Proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka, sehingga guru dituntut untuk menguasai pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya mengembangkan kegiatan pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa, mengembangkan perangkat media pembelajaran, mengembangkan sumber belajar, memanfaatkan ICT (*Information and Communication Technology*) dalam pembelajaran. Perkembangan ilmu

---

<sup>1</sup> Mufidatul Islamiyah dan Lilis Widayanti, *Efektifitas Pemanfaatan E-Learning Berbasis Website terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Asia Malang pada Mata Kuliah Fisika Dasar*, Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi ASIA: Vol. 10, No. 1, 2016, hal. 41.

pengetahuan dan teknologi merupakan kebutuhan sekaligus tuntutan dalam proses belajar mengajar, di mana selama ini guru menggunakan buku atau *whatsapp* sebagai media proses belajar yang membuat siswa memiliki keterbatasan dalam mengakses, menerima, dan memberi informasi. Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan menuntut para guru lebih kreatif dan inovatif untuk memanfaatkan teknologi sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Ibrahim, dalam era perkembangan Iptek yang begitu pesat dewasa ini, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa.<sup>2</sup> Pendidikan yang berkualitas memerlukan peran guru dalam pembelajaran sebagai fasilitator dan pembimbing sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Kualitas pendidikan juga dapat dilihat dari penguasaan materi pelajaran oleh siswa dalam mengerjakan tugas dari guru. Upaya peningkatan kualitas pendidikan diperlukan inovasi-inovasi dalam kegiatan belajar mengajar yaitu sebagai sarana media pembelajaran. Teknologi yang semakin berkembang telah memengaruhi penggunaan berbagai jenis media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi

---

<sup>2</sup> Isran Rasyid Karo-karo S. Dan Rohani, *Manfaat Media dalam Pembelajaran*, AXIOM, Vol. VII, No. 1, 2018, hal. 91-92.

siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat siswa. Meskipun guru hanya sebagai fasilitator dalam sebuah pembelajaran, dan siswa yang dituntut untuk lebih aktif, guru harus mampu membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk merangsang siswa lebih aktif dalam belajar. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang digunakan haruslah menarik bagi siswa untuk proses pembelajaran, interaktif saat digunakan, namun tidak mengurangi esensi materi yang disampaikan.<sup>3</sup>

Perkembangan teknologi memiliki dampak dalam dunia pendidikan, para guru mulai memanfaatkan internet sebagai penunjang pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini menjadi alternatif untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet.

Pentingnya media dalam menunjang pembelajaran jarak jauh harus diiringi dengan tingginya kompetensi guru dalam merancang, mengaplikasikan dan mengevaluasi media yang digunakan. Perkembangan teknologi dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia jika diaplikasikan dengan baik dan cerdas.<sup>4</sup> Fakta di lapangan kompetensi yang dimiliki guru masih minim dalam

---

<sup>3</sup> Ilmawan Mustaqim dan Nanang Kurniawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*, Jurnal Edukasi Elektro, Vol. 1, No. 1, 2017.

<sup>4</sup> Adlin, *Analisis Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer pada Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Politeknik Negeri Media Kreatif PSDD Makassar, hal 31.

bidang pemanfaatan teknologi internet. Salah satu faktor yang membuat guru tidak menggunakan teknologi internet sebagai media pembelajaran yaitu minimnya pengetahuan yang disebabkan oleh kurangnya pelatihan tentang teknologi internet dan tidak terdapat upaya guru dalam meningkatkan kompetensi yang dimilikinya.<sup>5</sup> Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Elisabeth bahwa “banyak guru yang enggan untuk mengembangkan kemampuannya dalam memanfaatkan sumber informasi sebagai salah satu media pembelajaran”.<sup>6</sup> Mereka cenderung nyaman menggunakan *WhatsApp* sehingga enggan untuk mempelajari media pembelajaran baru yang lebih inovatif.

Berdasarkan pengamatan peneliti yang dilakukan pada 28 September hingga di kelas VIII D MTsN 2 Blitar, belum ada yang menggunakan media pembelajaran berbasis web dalam proses pembelajaran. Untuk menyampaikan materi guru lebih memanfaatkan video yang terdapat di youtube dan catatan yang telah dibuat untuk di *share* melalui grup *whatsApp* kelas. Karena guru belum menguasai media pembelajaran berbasis *software* selain *power point text* (PPT). Hal tersebut menjadikan kurangnya minat belajar siswa, yang mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam mengerjakan tugas dan mudah bosan. Dampak yang terjadi pada siswa ialah menurunnya prestasi siswa dalam belajar. Maka dari beberapa permasalahan yang telah dijelaskan peneliti

---

<sup>5</sup> Yusrizal dkk., *Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)* di SD Negeri 16 Banda Aceh, Jurnal FKIP Unsyiah Vol 2, No. 2, 2017, hal. 128.

<sup>6</sup> Elisabeth Munthe, *Pentingnya Penguasaan IPTEK Bagi Guru di Era Revolusi 4.0*, Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED, hal, 444.

bermaksud mengembangkan *e-learning* sebagai media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Batara Risdanto yang berjudul “Pengembangan *E-Learning* Berbasis Web Menggunakan CMS (*Content Management System*) *Wordpress* di SMA Negeri 1 Kota Malang”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa efektivitas *e-learning* dapat dikategorikan efektif digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Peranan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>7</sup> Media pembelajaran mendapatkan respons tinggi dari siswa. Siswa berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu beradaptasi pada perubahan yang terjadi akibat perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Al Quran memperingatkan kepada manusia untuk memberikan pelajaran yang baik sebagaimana firman Allah pada Q.S. An Nahl ayat 125:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجُدْ لَهُمْ بِآيَاتِي ۖ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْهُ

سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

---

<sup>7</sup> Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan: Vol. 2, No. 2, 2018, hal. 103.

Artinya: *Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.*

Adapun penjelasan pada Q.S. An Nahl: 125, ayat tersebut menggunakan istilah *al-mau'izah al-hasanah*, hal ini berarti memberi pelajaran yang disertai dengan konsekuensi yang menyenangkan pelajaran, *Al-jurjani* memaknai *al-mau'izah* itu dengan hal-hal yang dapat melunakkan hati yang keras, mengalirkan air mata yang beku, dan memperbaiki kerusakan.<sup>8</sup>

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan menciptakan media pembelajaran baru. Salah satunya ditandai dengan diciptakannya situs kegiatan belajar mengajar *online* berbasis *website*. *Website* merupakan sebuah situs web yang di-*hosting* di *server web* dan dapat diakses dari *browser* menggunakan nama domain. Sebuah *website* juga memiliki alamat URL, alamat inilah media pembelajaran berbasis *website* dapat diakses.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *web* diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Melalui *web* kita dapat mengakses informasi berupa teks, gambar, suara, video, dan animasi.<sup>9</sup> Tanpa melalui tata muka pembelajaran

---

<sup>8</sup> As'ad, *Metode Mengajar dalam Al-Quran Kajian Surat An-Nahl Ayat 125*, Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 8, No. 1, 2018.

<sup>9</sup> Muhammad Tohirudin, *Pintar Membuat Web dengan Joomla*, (Jakarta: Kanaya Press, 2011), hal. 3.

dapat berlangsung melalui *smartphone* masing-masing tanpa harus secara fisik mengikuti pembelajaran di kelas.

Berdasarkan paparan tersebut, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web ini diharapkan mampu menjadi inovatif dan menarik, agar materi yang disampaikan mendapat respons positif dari siswa. Maka, peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MTs Negeri 2 Blitar”, dengan harapan siswa dapat lebih antusias dalam pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini:

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web yang valid dalam meningkatkan minat belajar siswa MTsN 2 Blitar?
- b. Bagaimana pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web yang praktis dalam meningkatkan minat belajar siswa MTsN 2 Blitar?
- c. Bagaimana pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa MTsN 2 Blitar?
- d. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan media pembelajaran berbasis web?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah agar suatu penelitian dapat lebih terarah dan ada batasan-batasannya tentang objek yang diteliti. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web untuk meningkatkan minat belajar siswa MTsN 2 Blitar.
2. Mendeskripsikan kepraktisan hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web untuk meningkatkan minat belajar siswa MTsN 2 Blitar.
3. Mendeskripsikan keefektifan hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web untuk meningkatkan minat belajar siswa MTsN 2 Blitar.
4. Mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan media pembelajaran berbasis web siswa MTsN 2 Blitar.

### **D. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dengan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Produk yang dihasilkan adalah *website* belajar matematika dengan alamat URL yang di dalamnya memuat materi pembelajaran dan soal latihan.

Adapun spesifikasi media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yang berisi tentang pokok bahasan relasi dan fungsi
2. Soal latihan *online* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai berikut:

##### 1. Kegunaan Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu dan efektivitas pendidikan di Indonesia dan dapat memasyarakatkan pembelajaran berbasis *web* serta memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal.

##### 2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, kegunaan penelitian diharapkan memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait di bawah ini:

###### a. Bagi siswa

Penggunaan media pembelajaran berbasis *website* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

###### b. Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk lebih inovatif dan kreatif mengenai berbagai macam media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi peneliti

Peneliti ingin berbagi informasi dan ilmu pengetahuan dengan siswa meskipun tidak berada dalam satu ruangan

d. Bagi peneliti lain

Sebagai referensi atau pembanding dalam melakukan penelitian yang sejenis guna memberikan saran yang positif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah menuju ke arah yang lebih baik.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi yang dijadikan landasan peneliti untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini adalah angket minat belajar siswa. Siswa menjawab semua pertanyaan dalam angket dengan sejujur-jujurnya tanpa adanya pengaruh dari luar.

Perangkat pembelajaran pada penelitian ini hanya sebatas pada media pembelajaran matematika berbasis *website* dengan materi relasi dan fungsi. Penelitian ini hanya akan dilakukan pada salah satu kelas VIII di MTs Negeri 2 Blitar dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D).

#### **G. Penegasan Istilah**

1. Secara Konseptual

Berdasarkan permasalahan di atas, beberapa istilah yang digunakan dibuat definisi konseptual demi kejelasan, ketegasan, serta untuk menghindari salah pemahaman pengertian dalam menginterpretasikan masalahnya, di antaranya yaitu:

a. Media pembelajaran

Martin dan Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras.<sup>10</sup> Sedangkan menurut Latuheru, media pembelajaran yakni materi, *tools*, atau pola (gaya) yang mampu digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan komunikatif serta interaktif dari pengirim pesan (pengajar) dengan penerima pesan (peserta didik). Di mana materi, *tools*, atau pola (gaya) digunakan untuk aktivitas pembelajaran yang tentunya berjalan dengan baik, tepat sasaran, dan menambah pengetahuan.<sup>11</sup>

b. Media pembelajaran berbasis *website*

Menurut Gregorius, *website* merupakan kumpulan halaman *web* yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Sedangkan Hakim Lukmanul mengatakan bahwa *website* merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh.<sup>12</sup> Sehingga Rusman menegaskan bahwa pembelajaran

---

<sup>10</sup> M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2018), hal. 9-10.

<sup>11</sup> Ramen A. Purba, dkk., *Teknologi Pendidikan*, (t.k. Yayasan Kita Menulsi, 2020), hal. 7.

<sup>12</sup> Harmayani, dkk., *E-Commerce: Suatu Pengantar Bisnis Digital*, (t.k. Yayasan Kita Menulsi, 2020), hal. 42.

berbasis *web* dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi *web* dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan.<sup>13</sup>

c. Minat belajar

Clayton mengemukakan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin.<sup>14</sup>

2. Secara Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran dan memperoleh kesamaan pandangan, maka peneliti memberikan definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Media pembelajaran

Secara operasional, peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga dapat tercipta pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien.

b. Media pembelajaran berbasis *web*

Secara operasional, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* yang dapat diterapkan pada masa pandemi maupun masa akan datang. Media pembelajaran berbasis *web* dapat

---

<sup>13</sup> Hamdan Husein Batubara, *Pembelajaran Berbasis Web dengan Moodle Versi 3.4*, (Sleman: Deepublish, 2018), hal. 2.

<sup>14</sup> Andi Achru P., *Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran*, Jurnal Idarah: Vol. III, No. 2, 2019, hal. 208.

diakses oleh pemakai komputer maupun *smartphone* yang terhubung internet sehingga dapat digunakan pada jarak dekat maupun jarak jauh.

c. Minat belajar

Secara operasional, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* untuk mengetahui tingkat minat belajar pada siswa.

d. Valid

Media pembelajaran berbasis *website* dikatakan valid apabila telah dinilai valid oleh para ahli atau validator melalui uji kevalidan yang ditinjau berdasarkan item-item evaluasi, meliputi validasi isi dan validasi konstruk.

e. Praktis

Media pembelajaran berbasis *website* dikatakan praktis apabila memenuhi dua kriteria, yaitu praktis secara teori dan praktis secara praktik. Media dinyatakan praktis secara teori apabila validator menyatakan media dapat digunakan dengan tanpa revisi, sedikit revisi, atau banyak revisi. Media dinyatakan praktis secara praktik apabila hasil angket siswa menunjukkan respons yang positif.

f. Efektif

Media pembelajaran berbasis *website* dikatakan efektif jika pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan mencapai indikator-indikator efektivitas pembelajaran. Adapun

indikator-indikator tersebut meliputi: respons siswa terhadap pembelajaran dan tes hasil belajar siswa.