

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya atau aktivitas yang dilakukan secara teratur, sistematis, dan berencana untuk mencapai tujuan membangun individu yang berkualitas, berwawasan luas, dan memiliki karakter.¹ Hal ini bertujuan agar mereka mampu menghadapi berbagai tantangan di masa depan dan dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.² Pendidikan melibatkan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam lingkungan sekitarnya.³ Faktor internal dan eksternal dapat mempengaruhi interaksi, sementara tugas seorang pendidik adalah mengarahkan peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungannya serta mendukung perubahan karakter peserta didik.⁴

Peningkatan kualitas pembelajaran penting untuk didukung oleh mutu pendidikan itu sendiri sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, Pasal 3. Tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman,

¹ Yeni Asrilla Tanjung et al., “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Materi Sistem Operasi Jaringan” 4, no. 1 (2024): 45–50.

² Yeni Asrilla Tanjung et al., “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Sistem Operasi Jaringan” 4, no. 1 (2024): 45–50.

³ Sigit Purnama, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab),” *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (2016): 27, [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32).

⁴ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate Cc Pada Materi Sistem Gerak, 2024.

bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.⁵ Efektivitas pembelajaran dapat diukur dari ketuntasan hasil belajar yang diperoleh peserta didik, menunjukkan seberapa baik materi yang diajarkan oleh pendidik dapat diserap dengan efektif dan efisien oleh peserta didik.⁶

Dalam konteks pendidikan masa kini, peran pendidik bukan lagi sebagai fokus utama pembelajaran, melainkan peserta didik yang diharapkan lebih aktif dan menjadi pusat dari proses pembelajaran.⁷ Pertanyaan yang diajukan kepada peserta didik memiliki peranan penting bagi pendidik, menjadi metode efektif untuk membangkitkan pengetahuan awal peserta didik yang relevan.⁸ Diperlukan variasi teknik untuk merangsang pengetahuan sebelumnya yang telah dimiliki peserta didik. Ketika pendidik merencanakan pelajaran, kegiatan, dan diskusi yang mencerminkan materi yang ingin mereka sampaikan, maka perlu menyesuaikan kegiatan kelas berdasarkan tingkat kesiapan peserta didik untuk mempelajari materi tersebut.⁹

⁵ Ngalim Purwanto, "Psikologi Pendidikan," *Jurnal Remaja Rosdakarya*, 2016, hlm.84.

⁶ Andi Agusniati et al., "Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa Sekolah Dasar Berbantuan Produk Adobe Flash TIN : Terapan Informatika Nusantara" 4, no. 8 (2024): hlm.525, <https://doi.org/10.47065/tin.v4i8.4852>.

⁷ Pinoa M A and Hendry 2021, "Pengembangan Dan Penerapan Konten H5P Pada E-Learning Berbasis LMS Menggunakan Moodle (Studi Kasus : PT Global Infotech Solution) 647–63," *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* 8, 2021, hlm.647.

⁸ Agusniati et al., "Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa Sekolah Dasar Berbantuan Produk Adobe Flash TIN : Terapan Informatika Nusantara."

⁹ Gutu Ameda Pazah, Eko Risdianto, and Andik Purwanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Nearpod Untuk

Pendidik harus memiliki lebih dari sekadar keterampilan mengajar, akan tetapi juga perlu mengelola informasi dan lingkungan pembelajaran untuk mendukung aktivitas peserta didik, termasuk memperkaya sumber dan media pembelajaran.¹⁰ Penjelasan tersebut relevan dengan PP nomor 74 tahun 2008 yang mengamanatkan bahwa pendidik setidaknya harus memiliki kompetensi dalam menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional untuk mendukung pembelajaran.¹¹ Berdasarkan penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa proses pendidikan tidak terbatas pada metode konvensional, dan pendidik dapat mencari serta menggunakan sumber belajar alternatif untuk membuat materi yang awalnya abstrak dan sulit dimengerti peserta didik menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti bagi peserta didik.

Mulai dari pendidikan dasar hingga tingkat perguruan tinggi, penting bagi semua peserta didik untuk memperoleh pelajaran matematika. Tujuannya adalah untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan sehari-hari dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Hal ini dikarenakan pembelajaran matematika juga melatih kemampuan berpikir secara logis, kreatif, dan aktif.

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Parabola,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 15, no. 1 (2024): 55–66, <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i1.17600.>,

¹⁰ Temu Kurnia Ambar Sari, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Di SD Negeri 4 Metro Barat,” *Metodologi Penelitian Terapan*, 2019, 161, [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu_Kurnia_Ambar_Sari_1501050137_PGMI - Perpustakaan IAIN Metro.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu_Kurnia_Ambar_Sari_1501050137_PGMI-Perpustakaan_IAIN_Metro.pdf).

¹¹ Retno Dian Anggraeni, *Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android*, 2020.

Matematika merupakan bidang pembelajaran yang memiliki struktur, penataan, dan hubungan yang teratur antara satu konsep dengan konsep lainnya dalam suatu rangkaian pembelajaran yang berjenjang. Hal ini memiliki arti bahwa materi-materi yang diajarkan saling terkait dan terorganisir secara sistematis untuk membangun pemahaman yang kokoh bagi peserta didik.¹² Banyak faktor yang menyebabkan peserta didik merasa matematika sulit dipahami, salah satunya adalah pendekatan pembelajaran yang terlalu praktis sehingga membuat matematika terasa tidak menarik dan dinamis. Hal ini menghasilkan persepsi bahwa pelajaran matematika sulit dan menakutkan.¹³ Oleh karena itu, penting untuk memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik agar mereka dapat meraih prestasi yang gemilang dalam bidang Matematika.

Menurut Suryosubontoro, penyediaan media pembelajaran yang bermacam-macam akan sangat berguna bagi anak untuk belajar sesuai dengan cara belajar yang berbeda-beda.¹⁴ Media dalam proses pembelajaran adalah alat yang berperan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan. Sehingga, peserta didik dapat aktif terlibat dalam proses pembelajaran.¹⁵ Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran menjadi sangat penting, terutama dalam mata pelajaran matematika yang sering

¹² Rubhan Masykur, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash," *Jurnal Pendidikan Matematika*, no.2 (2017): 177–86.

¹³ Akhmad Yamani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif," *Journal Information* 10, no. 2 (2017): hlm.6.

¹⁴ Treat J et al James W, Elston D, "Pengembangan Media Permainan UNO Stacko," *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology*. 2, no. 2018 (20AD): 1–16.

¹⁵ *Ibid.*, hlm.2

dianggap sulit karena bersifat abstrak dan menggunakan simbol serta rumus yang sulit dipahami. Adanya media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menyampaikan konsep matematika lebih jelas, sehingga memungkinkan peserta didik belajar lebih efektif dan meningkatkan minat belajarnya sesuai dengan tujuan yang diinginkan.¹⁶

Menurut Rohani, media adalah sarana komunikasi yang digunakan sebagai alat komunikasi yang meliputi film, televisi, diagram, komputer serta infrastruktur lainnya yang mendukung terjadinya komunikasi. Peserta didik merespon media pembelajaran dengan baik, mendorong mereka untuk memperbaiki diri agar dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹⁷ Al-Qur'an menekankan pentingnya memberikan pelajaran yang bermanfaat kepada manusia, sebagaimana yang dinyatakan dalam QS. An-Nahl:125.¹⁸

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : *Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.*

Surah An-Nahl ayat 125 menyebutkan tentang cara berdakwah yang baik, yaitu dengan hikmah dan nasihat yang baik. Istilah “*al-mau'izah al-hasanah*” merujuk pada nasihat atau pelajaran yang baik dan bermanfaat. Menurut Al-Jurjani, “*al-*

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Aldy dwi mulyana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web,” *Journal Information* 2, no. 30 (2015): hlm.5.

¹⁸ QS., *An-Nahl (16):125.*, n.d.

mau'izah” dapat melunakkan hati yang keras, mengalirkan air mata yang beku, dan memperbaiki kerusakan.¹⁹ Dengan kata lain, dakwah yang disampaikan dengan lembut, penuh hikmah, dan memperhatikan keadaan lawan bicara dapat lebih efektif dalam menyentuh hati dan memperbaiki kondisi.

Media pembelajaran memiliki spektrum yang luas dan beragam, diklasifikasikan berdasarkan berbagai aspek fundamental seperti bahannya, karakteristiknya, dan cara penggunaannya, dan lain-lain.²⁰ Salah satunya berupa media audio visual gerak. Jenis media ini secara simultan melibatkan dua indera krusial peserta didik dalam menerima informasi yaitu pendengaran melalui elemen suara yang disertakan dan penglihatan melalui sajian visual yang dinamis dan bergerak.²¹ Media ini disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk mengkomunikasikan konsep pembelajaran matematika secara efektif dan efisien dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, motivasi, dan minat mereka dalam belajar.²²

Penggunaan media interaktif dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.²³ Adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadikan variasi dalam proses pembelajaran yang tidak monoton kepada peserta didik.

¹⁹ Aldy, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web.”, hlm.6

²⁰ Drs. M.Pd.I Sidharta, Arief, “Media Pembelajaran,” *Journal Academia Accelerating the World's Research* 1 (2015): 1–29.

²¹ Putri Utami Suseno, Yamin Ismail, and Sumarno Ismail, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif Berbasis Multimedia” 1, no. 2 (2020): 59–74.

²² Ummu Sholihah Alfi 'Inayatul Firdaus, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Power Director Pada Materi Luas Segitiga,” n.d., (2023), hlm.116.

²³ Sri Wulan Anggraeni et al., “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Sri,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5313–27.

dengan demikian, mereka tidak lagi terpaku pada metode ceramah konvensional dari pendidik, melainkan dapat secara aktif menyimak dan memahami materi pelajaran melalui sajian media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Menurut hasil wawancara dengan salah satu pendidik dan peserta didik di MTs Darul Falah Sumbergempol dalam proses pembelajaran matematika peserta didik belum didukung dengan sumber belajar yang inovatif. Dengan basis pesantren sumber belajar matematika peserta didik di sekolah hanya memanfaatkan buku paket kurikulum merdeka. Peserta didik juga kurang berminat jika belajar secara mandiri dengan buku paket tersebut. Sedangkan pendidik memanfaatkan buku lain tetapi tidak dibagikan kepada peserta didik, hanya sebagai pegangan pendidik. Ketersediaan laptop sebagai perangkat pembelajaran di MTs Darul Falah Sumbergempol merupakan langkah progresif. Namun, efektivitas pemanfaatan fasilitas tersebut sangat bergantung pada kualitas dan inovasi dalam penyampaian pembelajaran, mengingat peserta didik cenderung kurang termotivasi untuk memanfaatkannya secara optimal bila metode pengajaran bersifat konvensional. Apabila pendidik hanya memberikan pembelajaran melalui *platform* kelas daring seperti *classroom*, maka peserta didik cenderung memanfaatkan kesempatan tersebut untuk mengakses situs-situs media sosial yang sudah mereka pahami cara membukanya seperti tiktok, instagram, dan situs online lain yang mereka ketahui. Sehingga berpotensi mengurangi fokus pada materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII pada Materi KPK dan FPB di MTs Darul Falah Sumbergempol”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas VII pada materi KPK dan FPB?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian peserta didik?
5. Bagaimana peningkatan minat belajar matematika peserta didik sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas VII pada materi KPK dan FPB.
2. Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.
3. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.
4. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.
5. Mengetahui peningkatan minat belajar matematika peserta didik sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan disusun menggunakan aplikasi canva.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok kurikulum merdeka.
3. Media pembelajaran interaktif disajikan dalam bentuk animasi dan latihan soal.
4. Media pembelajaran interaktif dapat diakses pada *smartphone*.
5. Media pembelajaran diakses secara online.
6. Dalam produk terdapat video pembelajaran yang diakses secara online.

E. Kegunaan Penelitian

Pengembangan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat memberikan efek positif bagi masyarakat maupun dunia pendidikan. Berikut ini merupakan kegunaan dari pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai berikut.

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan dari pengembangan ini berupa sumbangan teori terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk peserta didik, juga sebagai bahan referensi/rujukan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif.

2. Kegunaan Praktis

- a. Kegunaan Bagi Peserta Didik
 - 1) Sebagai sarana untuk menarik perhatian peserta didik pada pembelajaran matematika.

- 2) Sebagai sarana untuk meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran matematika.
 - 3) Mengurangi ketakutan peserta didik pada pembelajaran matematika.
 - 4) Membantu peserta didik dalam memahami materi dengan mudah dan seru.
 - 5) Meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah.
- b. Kegunaan Bagi Pendidik
- 1) Sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.
 - 2) Memudahkan pendidik dalam membangun pengetahuan dan pemahaman peserta didik.
 - 3) Sebagai penolong pendidik dalam sikap inovatif dalam proses pembelajaran.
- c. Kegunaan Bagi Sekolah
- Mampu memberi masukan ataupun evaluasi bagi sekolah dalam penentuan kebijakan pada proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif pada pembelajaran matematika di kelas melalui media pembelajaran interaktif.
- d. Kegunaan Bagi Peneliti
- Dapat menambah pengalaman praktis yang mendalam dan memperkaya pengetahuan terkait penelitian dan pengembangan media pembelajaran sebagai bekal dalam meniti karir di dunia pendidikan.
- e. Kegunaan Bagi Peneliti Lain
- Dapat digunakan sebagai inspirasi atau sebagai bahan rujukan bagi peneliti lain jika akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan media pembelajaran interaktif ataupun mengembangkannya.

F. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Pembelajaran

Proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman baru melalui pengalaman, studi, atau instruksi.²⁴

b. Media Pembelajaran

Alat, teknologi, atau medium yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, atau konsep kepada peserta didik.²⁵

c. Media Pembelajaran Interaktif

Alat atau bahan belajar yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran yang memungkinkan adanya umpan balik secara langsung.²⁶

d. Minat

Ketertarikan atau kecenderungan seseorang terhadap suatu subjek, kegiatan, atau topik tertentu.²⁷

2. Secara Operasional

a. Pembelajaran

Pengambilan informasi baru dan integrasi konsep atau keterampilan yang diperoleh ke dalam

²⁴ Brown Bransford, J. D., "How People Learn," 2016.

²⁵ R.E. Mayer, "The Cambridge Handbook of Multimedia Learning," 2017.

²⁶ Anggi Marianti, Gugun M Simatupang, and Khairul Anwar, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Doratoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII SMP," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)* 5, no. 1 (2024): hlm. 55-63.

²⁷ & Hidi Renninger, Nieveen, K. A., "The Cambridge Handbook of Motivation and Learning," *Cambridge University Press*, 2016.

pengetahuan yang sudah ada, yang tercermin dalam perubahan perilaku, pemikiran, atau pemahaman individu.

b. Media Pembelajaran

Penggunaan berbagai jenis media seperti buku teks, video, audio, perangkat lunak interaktif, dan *platform online* untuk memberikan materi pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan mudah diakses.

c. Media Pembelajaran Interaktif

Alat belajar yang mengajak peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan berinteraksi langsung dengan materi pelajaran, sehingga proses belajar menjadi menyenangkan dan efektif.

d. Minat

Perilaku individu yang menunjukkan ketertarikan yang konsisten terhadap subjek atau kegiatan tertentu, seperti membaca buku tentang topik tersebut, mengikuti kursus terkait, atau aktif dalam diskusi yang berkaitan.