

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi belajar merupakan salah satu dari berbagai faktor yang secara signifikan memengaruhi kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan mereka. Motivasi berfungsi sebagai kekuatan pendorong yang memulai, memastikan, dan memandu kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tersebut. Ketika motivasi belajar rendah, baik yang berasal dari sumber internal maupun eksternal, siswa sering kali menunjukkan berkurangnya antusiasme untuk mempelajari materi sekolah. Matematika menghadirkan tantangan khusus bagi banyak siswa. Sebagai mata pelajaran wajib dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, matematika dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan mengatasi pemecahan masalah matematika sehari-hari. ¹Pendidikan dalam proses pembelajaran sebagai transfer ilmu, sedangkan peserta didik sebagai penerima.

Motivasi belajar merupakan salah satu dari berbagai faktor yang secara signifikan memengaruhi kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan mereka.² Motivasi berfungsi sebagai kekuatan pendorong yang memulai, memastikan, dan memandu kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tersebut. Ketika motivasi belajar rendah, baik yang berasal dari sumber internal maupun eksternal, siswa sering kali menunjukkan berkurangnya antusiasme untuk mempelajari materi sekolah.

¹ Gimin Gimin et al., "Pembelajaran Interaktif," no. March (2023).

² Johannes Pardamean Saragih Simarmata and Robert Harry Soesanto, "Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII Melalui Penerapan Metode Contextual Teaching and Learning Pada Pembelajaran Matematika," *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 12, no. 1 (2023): 1–13, <https://doi.org/10.33387/dpi.v12i1.5219>.

Matematika menghadirkan tantangan khusus bagi banyak siswa. Sebagai mata pelajaran wajib dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, matematika dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan mengatasi pemecahan masalah matematika sehari-hari.³ Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami dan dikuasai. Selain itu, pada proses pembelajaran masih banyak yang menggunakan metode pembelajaran tidak sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran cenderung monoton dan membosankan. Siswa pun menjadi pasif karena pembelajaran tersebut tidak menarik perhatian siswa, dan masih banyak siswa yang tidak menyukai pembelajaran matematika. Maka dari itu, untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari matematika, kita memerlukan metode pembelajaran yang inovatif dan media yang menarik.

Kegiatan Observasi pembelajaran dikelas saat magang 1 tanggal 23 april 2024 di SMP Negeri 2 kalidawir terdapat 15 siswa yang masuk pada saat itu di kelas IXC. Hanya terdapat 7 siswa dari 15 siswa yang memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika bangun ruang sisi lengkung. Terdapat beberapa alasan siswa kesulitan dalam memahami materi bangun ruang sisi lengkung seperti pembelajaran yang monoton (guru hanya menjelaskan di papan dan siswa hanya mendengarkan) dan tidak adanya media pembelajaran yang menarik membuat siswa mudah bosan dan tidak memiliki semangat dalam pembelajaran.

Motivasi belajar geometri siswa utamanya pada sub materi bangun ruang bisa dikatakan sangat rendah, salah satu faktornya adalah siswa kesulitan memahami konsep awal bangun ruang. Bangun ruang merupakan sub materi yang abstrak, sehingga untuk memudahkan siswa mempelajari

³ Ni Putu Parastuti Lestari, I Made Ardana, and I Putu Pfcgfgasek Suryawan, "Analisis Motivasi Belajar Matematika Beserta Alternatif Solusinya Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Denpasar Di Masa Pandemi," *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya* 16, no. 1 (2022): 1858–0629.

bangun ruang dibutuhkan media pembelajaran yang tepat. Oleh sebab itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang interaktif serta dapat mempermudah pemahaman materi bangun ruang sisi lengkung.

Sekolah telah menyediakan berbagai macam media pembelajaran yang berupa alat peraga. Akan tetapi alat peraga yang disediakan disekolah tidak bervariasi dan masih konvensional sehingga membutuhkan perawatan khusus, jika tidak dirawat dengan baik maka alat itu akan cepat rusak. Dibutuhkan media pembelajaran yang lebih modern dan tidak membutuhkan perawatan khusus, sehingga media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Dalam hal ini media yang berbasis elektronik dapat digunakan sebagai referensi untuk penggunaan media pembelajaran.

Di SMP N 2 kalidawir terdapat satu laboratorium komputer yang berisi beberapa komputer, tetapi belum maksimal dalam penggunaannya karena hanya digunakan untuk pembelajaran TIK. Komputer memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyajikan input yang direspon komputer maupun sebaliknya. Dalam proses berikutnya respon dapat dijadikan sebagai stimulus baru yang dapat memunculkan respon lanjutan sehingga memperkuat daya ingat. Pernyataan tersebut sejalan dengan Budi Murtiyasa (2012) bahwa dengan E-learning, pembelajaran matematika lebih efektif dan efisien serta memungkinkan peserta didik untuk aktif.

Dengan membuat media pembelajaran, dapat meningkatkan daya tarik dan minat siswa. Adanya pemanfaatan media pembelajaran matematika dapat membantu pemahaman siswa dalam memberikan gambaran yang nyata. Menurut Khuzaini & Santosa penggunaan media pembelajaran ini lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran.⁴ Media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan

⁴ Nurlaela Saadah and Indra Budiman, "Meta Analisis: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Jenjang SMP," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 5, no. 1 (2022): 221–36, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i1.221-236>.

mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal.⁵ Media pembelajaran yang di gunakan dalam memberikan materi terhadap peserta didik bermacam-macam. Salah satu contohnya ialah memanfaatkan teknologi yang telah ada, sehingga dapat meluaskan media belajar terbaru. Pada era globalisasi, berkembangnya teknologi nampak meningkat. Teknologi berkembang dapat mempermudah peserta didik dan pendidik, untuk menggali informasi dan mempermudah dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran *software* berupa media interaktif dapat membantu pendidik dalam menyampaikan proses belajar mengajar. Aplikasi *Adobe Flash cs6* ialah salah satu *software* yang di gunkaan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Media interaktif merupakan media yang didukung oleh alat pengontrol, dan pengguna bisa mengoprasikan, sehingga pengguna bisa menentukan apa yang diharapkan pada tahap selanjutnya.⁶ Contoh pembelajaran interaktif ialah animasi, aplikasi games, gambar bergerak, dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka di perlukan suatu media pembelajaran guna mengoptimalkan minat dan kemampuan siswa dalam pelajaran matematika. Kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan baik dan efektif apabila menggunakan sebuah media pembelajaran interaktif. Oleh karena akan dilakukan penelitian tentang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan judul “*Pengembangan media pembelajaran interaktif matematika materi Bangun Ruang Sisi Lengkung berbantuan adobe flash CS6 untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMPN 2 Kalidawir*”

⁵ Ani Rohma and Ummu Sholihah, “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas,” *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 9, no. 3 (2021): 292–306, <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>.

⁶ Tri Lestari, “Pengembangan Media Pembelajaran Interkatif Berbasis Adobe Flash Pada Tema 4 Sehat Itu Penting Kelas V Di SD/MI,” *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*. 1, no. 69 (2021): 5–24.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, berikut identifikasi masalah untuk penelitian dan pengembangan ini :

1. Kegiatan belajar mengajar yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya variasi metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Kurangnya media ajar yang ada disekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, batasan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran berbentuk media pembelajaran interaktif bagi siswa SMPN 2 Kalidawir Tulungagung dalam pembelajaran matematika materi Bangun Ruang Sisi Lengkung.
2. *Software* yang digunakan dalam memproduksi media pembelajaran adalah *Adobe Flash CS6*.
3. Pengujian perangkat lunak yang dibuat, meliputi pengujian produk terhadap motivasi belajar siswa.
4. Uji coba dilakukan di kelas IX SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.
5. Materi pokok dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut materi Bangun Ruang Sisi Lengkung untuk peserta didik di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.
6. Media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash CS6* ini diuji cobakan hanya sampai pada tahap uji lapangan, tidak sampai pada tahap

diseminasi atau penyebarluasan karena keterbatasan waktu dan biaya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah pengembangan media pembelajaran interaktif matematika materi Bangun Ruang Sisi Lengkung berbantuan *adobe flash CS6* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX SMPN 2 Kalidawir?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif matematika materi Bangun Ruang Sisi Lengkung berbantuan *adobe flash CS6* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX SMPN 2 Kalidawir?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif matematika materi Bangun Ruang Sisi Lengkung berbantuan *adobe flash CS6* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX SMPN 2 Kalidawir?
4. Bagaimana keefektivan media pembelajaran interaktif matematika materi Bangun Ruang Sisi Lengkung berbantuan *adobe flash CS6* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX SMPN 2 Kalidawir?

E. Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui langkah pengembangan media pembelajaran interaktif matematika materi Bangun Ruang Sisi Lengkung berbantuan *adobe flash CS6* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMPN 2 Kalidawir.

2. Mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif matematika materi Bangun Ruang Sisi Lengkung berbantuan *adobe flash CS6* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMPN 2 Kalidawir.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif matematika materi Bangun Ruang Sisi Lengkung berbantuan *adobe flash CS6* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMPN 2 Kalidawir.
4. Mengetahui keefektivan media pembelajaran interaktif matematika materi Bangun Ruang Sisi Lengkung berbantuan *adobe flash CS6* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMPN 2 Kalidawir.

F. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan bantuan program *Software* dari *adobe flash CS6* menjadi multimedia interaktif.
2. Media pembelajaran memuat kompetensi (kompetensi inti dan kompetensi dasar), materi (penjelasan materi, contoh soal, dan latihan).
3. Media pembelajaran memiliki format aplikasi turunan berupa “.exe” sehingga dapat beradaptasi pada setiap komputer tanpa menggunakan aplikasi induk.
4. Media pembelajaran berbentuk file yang telah di kompres ber *extensi* file “.rar” yang memudahkan dalam proses penyebarannya.
5. Materi disusun sesuai kurikulum yang digunakan, Pada materi Bangun Ruang Sisi Lengkung.
6. Media pembelajaran yang dikembangkan di dalamnya mengandung prinsip pembelajaran. Artinya media pembelajaran ini dibuat bukan

untuk menggantikan peran guru, tetapi untuk membimbing siswa dalam belajar sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam pemahaman materi.

G. Kegunaan Penelitian

1. Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan alternatif lain selain media, sarana dan prasarana yang digunakan sekolah.

2. Bagi pendidik

Diharapkan mampu memperluas wawasan, mengenai pemakaian media pembelajaran interaktif di kegiatan pembelajaran, menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran.

3. Bagi siswa

Pengembangan ini digunakan untuk mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran.

H. Penegasan Istilah

1. Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna.⁷

⁷ Risqi Rizal Fanani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Di Min 7 Tulungagung.," 2019, 7–22, <http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/25037>.

2. Media pembelajaran adalah alat bantu yang berguna untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima yang menarik untuk digunakan.⁸
3. Media interaktif adalah suatu media yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.⁹
4. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai kombinasi dari dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi minat dan usaha siswa dalam belajar.¹⁰
5. *Adobe flash cs6* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menciptakan animasi dan konten multimedia, selain itu bisa juga digunakan untuk membuat film animasi dan aplikasi karena dilengkapi dengan *coding* bernama *ActionScript*.

⁸ Ibid.hal 16

⁹ O Rokhman et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif,” *Jurnal Berkala Epidemiologi* 5, no. 1 (2020): 90–96,
<https://core.ac.uk/download/pdf/235085111.pdf>
<http://www.kemkes.go.id/>
[http://www.yankes.kemkes.go.id/assets/downloads/PMK No. 57 Tahun 2013 tentang PTRM.pdf](http://www.yankes.kemkes.go.id/assets/downloads/PMK%20No.%2057%20Tahun%202013%20tentang%20PTRM.pdf)
https://www.kemenpppa.go.id/lib/uploads/list/15242-profil-anak-indonesia_-2019.pdf

¹⁰ Elisa Maharani, Sumanti, and Hariki Fitrah, *Motivasi Belajar Dalam Pendidikan*, ed. Noufal Fahriza, 1st ed. (Merjosari Kecamatan Lowokwaru Kota Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2016).