

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran mencakup seluruh upaya yang dilakukan pendidik sehingga proses pembelajaran berlangsung di antara siswa. Menurut Khuluqo (2017) pembelajaran adalah pemilihan, penentuan, dan pengembangan metode untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Sehingga Pembelajaran dapat direncanakan dan dilaksanakan oleh guru, dan proses pembelajaran yang dilaksanakan sedemikian rupa sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Cindarbumi, 2023). Komponen kemahiran guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang didukung media dan teknologi pembelajaran diyakini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Evelin, 2015).

Media dan strategi pembelajaran yang diberikan semuanya dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Putri, 2020). Kinerja tersebut dapat berupa kinerja pada aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Hal ini sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka yaitu memberikan kebebasan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas tinggi yang memenuhi kebutuhan siswa dan lingkungan belajar. Media mempunyai definisi alat yang digunakan untuk melayani proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran (Karmiani, 2018).

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi salah satunya adalah media interaktif. Multimedia interaktif merupakan multimedia dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata pelajaran matematika (Wulandari, 2020). Menurut buku Multimedia Pembelajaran Interaktif digambarkan sebagai program pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi secara terpadu dan sinergis. Perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Area spesifik dimana pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan sebuah program pada media pembelajaran (Surjono, 2019).

Harsiwi (2020) memaparkan multimedia interaktif merupakan media yang memungkinkan informasi tersampaikan melalui presentasi, yang dapat menyampaikan dan mengkomunikasikan pesan dari berbagai sumber yang terencana, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang sangat informatif. Adapula menurut (Arya, 2019) bahwa multimedia interaktif adalah sebuah media yang penerimaannya atau siswa dapat mengikuti proses metode belajar mengajar efisien dan efektif. Dari berbagai definisi diatas sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah media yang mendukung pengguna atau siswa dengan tujuan menambah interaksi guru dan siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Motivasi adalah istilah yang paling umum digunakan untuk menggambarkan keberhasilan atau kegagalan dalam hampir semua tugas kompleks. Hampir semua ahli juga sepakat bahwa teori motivasi membahas faktor-faktor yang mendorong perilaku dan memberikan arahan pada perilaku tersebut (Kholid, 2017). Perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya emosi dan reaksi untuk mencapai tujuan dikenal sebagai motivasi. Oleh karena itu, munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang, yang mungkin disadari atau tidak (Kompri, 2016).

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam memahami atau memahami sesuatu setelah mengetahui dan menghafalkannya. Siswa memahami suatu hal apabila ia dapat mendeskripsikan atau menjelaskannya secara lebih rinci dalam bahasanya sendiri (Sudijono, 2011). Hal ini terlihat dari sikap siswa yang pasif, pembelajaran yang monoton, kurangnya kreativitas guru, belum efektifnya proses pembelajaran, dominasi guru, dan lain-lain. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menciptakan suasana yang memotivasi siswa untuk lebih aktif (Matili, 2022).

Keaktifan siswa terlihat melalui aktivitas dalam menyelesaikan tugas belajar. Dengan ikut serta dalam pemecahan masalah, menanyai guru dan siswa lain tentang pemahamannya terhadap pelajaran yang dihadapinya, serta mengevaluasi kemampuannya sendiri dan hasil yang dicapai (Sinar, 2018). Pembelajaran aktif merupakan proses pembelajaran dimana guru diminta untuk

menciptakan suasana dimana siswa aktif bertanya, menyumbangkan ide, dan mencari informasi dan data yang diperlukan untuk memecahkan masalah (Agustina, 2019).

Merdeka Belajar adalah program untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kurikulum Merdeka berpusat pada pengembangan intisari isi dan kepribadian profil siswa Pancasila. Pengertian kurikulum merdeka adalah sebuah inovasi dalam pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk menumbuhkan potensi dan minat belajar siswa (Sari, 2023). Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih minat belajarnya, mengurangi beban akademik, dan menumbuhkan kreativitas guru. Merdeka Belajar berfokus pada kepribadian, pengalaman, latar belakang, cara pandang, bakat, minat, keterampilan, dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran (Gusteti, 2022). Dalam hal ini, strategi pengajaran baru harus mendorong interaksi antara pendidik dan siswa. Pendidikan baru harus menumbuhkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan praktik inovatif dalam pendidikan bertujuan untuk membantu siswa menentukan apa yang benar-benar penting menurut pandangan mereka sendiri dan dalam prosesnya, terlibat dalam konstruksi pengetahuan, meningkatkan kepercayaan diri dan individualitas mereka (Ainia, 2020).

Inayanti (2022) mengemukakan bahwa pembelajaran saat ini dengan berpedoman pada kurikulum merdeka yang mana proses pembelajaran terpusat pada siswa, guru diharapkan mampu berinovasi dalam strategi pembelajaran untuk menarik minat siswa. Salah satu alat yang bisa memudahkan proses pembelajaran dalam kurikulum merdeka adalah media pembelajaran karena bentuk-bentuk pengintegrasian teknologi ke dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan perantara yang berguna untuk memperlancar proses belajar mengajar serta membuat komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif. (Kurniawati, 2023) menyebutkan bahwa dengan beragamnya kemampuan siswa di dalam kelas menuntut guru untuk berpikir kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar memerlukan partisipasi aktif siswa untuk membangkitkan minat belajarnya.

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Rohani (2018) menyebutkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kurikulum merdeka salah satunya adalah media interaktif. Beberapa manfaat media interaktif untuk kurikulum merdeka yaitu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran, meningkatkan akses pembelajaran dan pendidikan, mengembangkan cara menyajikan ide-ide abstrak, memudahkan pemahaman terhadap materi akademik yang dipelajari menjadikan tampilan materi pembelajaran lebih menarik dan merupakan hubungan antara materi dengan pembelajaran. Jadi media interaktif termasuk media yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kurikulum merdeka yang mana karakteristiknya sesuai dengan media-media yang bisa di gunakan dalam pembelajaran di era kurikulum merdeka (Cahyanti, 2021).

Kondisi saat ini, guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan penelitian (Maulidya, 2020) tentang hambatan guru terhadap penggunaan media pembelajaran yang menunjukkan bahwa guru menghadapi beberapa kendala ketika menggunakan media, antara lain kurangnya pengetahuan guru, kurangnya keterampilan, kurangnya waktu, dan kurangnya pemahaman terhadap metode lain. Peneliti telah melakukan observasi terhadap guru matematika SMK Al Kyai Sukosewu yang telah membuat suatu media interaktif untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Hal ini karena media interaktif adalah sebuah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajarannya dan membantu siswa dalam menerima materi pembelajarannya. Untuk isi pada media interaktif berupa tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran dan Quis. Dari paparan latar belakang di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi, Pemahaman, Dan Keaktifan Siswa”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media dapat meningkatkan motivasi?
2. Bagaimana penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman?
3. Bagaimana penggunaan media dapat meningkatkan keaktifan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan penggunaan media untuk meningkatkan motivasi siswa.
2. Mendeskripsikan penggunaan media untuk meningkatkan pemahaman siswa.
3. Mendeskripsikan penggunaan media untuk meningkatkan keaktifan siswa.

1.4 Batasan Masalah

Peneliti memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini sebuah penelitian kuantitatif untuk mengetahui peningkatan siswa dalam motivasi, pemahaman dan keaktifan setelah menggunakan media interaktif , tanpa adanya proses pembuatan media.
2. Penelitian beracu pada materi barisan dan deret aritmatika

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat praktisi dan teoritis

1. Manfaat praktisi
 - a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat lebih mudah emahami materi yang di sampaikan guru melalui media interaktif.

- b. Bagi guru

Diharapkan guru dapat memanfaatkan media interaktif dan menciptakan media lainnya agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga minat dan hasil belajar siswa akan meningkat.

2. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru bagi dunia pendidikan. Pengetahuan tersebut berupa perlunya sebuah media interaktif dan media lainnya pada pembelajaran yang dapat menambah minat belajar siswa pada era kurikulum merdeka.

3. Manfaat bagi prodi pendidikan matematika

Penelitian ini diharapkan menambah literatur serta menjadi bahan referensi bagi mahasiswa prodi pendidikan matematika yang akan meakukan penelitian.

