

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Permasalahan dalam pendidikan erat hubungannya dengan proses pembelajaran. Menurut Sari dan Syazaly (dalam Anis dan Anwar 2016) Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik (pembelajar) yang direncanakan atau desain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (p.101).

Proses pembelajaran di Indonesia dihadapkan pada masa pandemi, yaitu adanya virus *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)* yang diumumkan oleh pemerintah pada bulan maret 2020. Hampir seluruh sektor kehidupan terdampak, tidak terkecuali disektor pendidikan. Disektor pendidikan, pemerintah melalui kemendikbud telah menerapkan kebijakan *learning from home* atau belajar dari rumah (BDR). Belajar dari Rumah (BDR) dilaksanakan dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15, dijelaskan bahwa PJJ adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain. Salah satu jenis PJJ adalah pembelajaran daring yang merupakan sistem pembelajarannya tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik, melainkan secara online yang menggunakan jaringan internet.

Pembelajaran daring atau pembelajaran yang dilakukan secara online, guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan komputer atau laptop yang digunakan untuk pembelajaran daring agar materinya dapat tersampaikan. Guru dan peserta didik melakukan pembelajaran bersama, waktu yang sama, dengan menggunakan berbagai macam aplikasi seperti *whatsapp, zoom meeting, telegram, google meet, google classroom*, dan aplikasi lainnya (Asmuni 2020, p.282). Akan

tetapi, pembelajaran pada saat Covid-19 ini menjadi kurang efektif dikarenakan penyampaian guru tidak maksimal ditandai dengan hanya pemberian pekerjaan rumah saja yang menjadikan pemahaman siswa menurun (Apriansyah & Pujiastuti, 2020). Sehingga banyak siswa merasa bosan dan malas dengan kegiatan pembelajaran jarak jauh. Maka kegiatan pembelajaran tersebut berpengaruh besar terhadap pemahaman siswa, khususnya mata pelajaran matematika. Salah satu pokok bahasan dalam matematika yang perlu dikaji secara jelas pada saat pembelajaran daring adalah materi bangun ruang.

Sebagian dari siswa kesulitan memahami konsep pada materi bangun ruang. Materi tersebut membutuhkan visualisasi dalam proses pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa (Saputra dan Permata, 2018, p.117). Permasalahan yang timbul adalah siswa kesulitan dalam memahami materi tersebut karena penjelasan masih terbatas pada penjelasan konsep melalui ceramah di papan tulis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru matematika yang dilakukan di SMP Negeri 14 Tasikmalaya, mengungkapkan bahwa siswa kesulitan dalam memahami konsep pada materi bangun ruang, dan untuk memahami konsep pada materi bangun ruang diperlukan media. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada dasarnya siswa masih kesulitan dalam memahami konsep pada materi bangun ruang. Media di sekolah tersebut masih terbatas, media yang digunakan hanya media sebatas buku atau media cetak, powerpoint dan belum ada media yang sifatnya interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alternatif untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran matematika.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga mudah dipahami, hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2020) bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika (p.47). Salah satu media pembelajaran interaktif yang efektif adalah dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate*. *Adobe Animate* efektif untuk proses pembelajaran seperti digunakan untuk media pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika. Pernyataan ini selaras

dengan hasil penelitian Wirawan dan Sulisty (2020) bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* efektif untuk dipraktekan dalam proses kegiatan pembelajaran (p.515).

Banyak media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis *Flash*, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Pratini dan Prihatini (2020) yang meneliti tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS5* dan penelitian oleh Saputra dan Permata (2018) yang meneliti tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash*. Tetapi jarang penelitian yang menggunakan *Adobe Animate*. Perbedaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dengan berbasis *Flash* yang lain adalah *Adobe Animate* merupakan *Upgrade* dari *Flash* sebelumnya, tentunya *Adobe Animate* memiliki fitur-fitur yang baru.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dengan berbagai inovasi terus dikembangkan. Seperti yang diungkapkan oleh Sunardi dan Santosa (2010) bahwa penggunaan multimetode dan multimedia sangat membantu untuk meningkatkan hasil belajar. Dikembangkannya berbagai pendekatan, media pembelajaran dan segala inovasi pada pembelajaran matematika yang bertujuan agar proses pembelajaran matematika berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, karena tercapainya tujuan dalam pembelajaran merupakan indikator keberhasilan pembelajaran tersebut.

Pendekatan *inquiry* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses penyelidikan yang dilakukan oleh siswa, sehingga didorong untuk berpikir analitis agar memperoleh definisi dan kesimpulan (Sunardi dan Santosa, 2010). Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dengan pendekatan *inquiry* diharapkan mampu memberikan sudut pandang dan arahan yang jelas pada proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Seperti yang diungkapkan oleh Rofi'ah (2015) dari hasil penelitiannya bahwa penggunaan media pembelajaran dengan pendekatan inkuiri membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan mereka melalui penyelidikan pada proses yang disediakan pada media pembelajaran (p.15).

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti membuat pengembangan media pembelajaran interaktif dengan berbasis *Adobe Animate* dengan pendekatan *inquiry* pada materi bangun ruang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dengan pendekatan *Inquiry* pada materi bangun ruang?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dengan pendekatan *Inquiry* pada materi bangun ruang menurut siswa dan guru?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi mengenai materi yang disampaikan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya.

1.3.2 *Adobe Animate*

Adobe Animate merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat web interaktif, video game, dan juga aplikasi yang digunakan untuk media pembelajaran. *Adobe Animate* dapat digunakan dalam proses pembelajaran contohnya media interaktif yang tentunya lebih efektif.

1.3.3 Pendekatan *Inquiry*

Pendekatan *Inquiry* merupakan pendekatan pembelajaran penemuan yang dimana siswa sendiri menemukan suatu konsep, sehingga dalam menyusun rancangan percobaan yang dilakukan atas kemampuannya sendiri. Adapun langkah-langkah dari pendekatan *inquiry* secara sistematis berawal dari perumusan masalah, penyusunan hipotesis, perancangan penyelidikan, pelaksanaan penyelidikan, pengumpulan data yang terkumpul dan penyimpulan penyelidikan.

1.3.4 *Adobe Animate* dengan pendekatan *inquiry*

Adobe Animate dengan pendekatan *inquiry* yaitu dalam media pada bagian menu materi terdapat langkah-langkah pendekatan *inquiry* dengan mengikuti arahan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate*.

1.3.5 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan rangkaian proses yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada. Pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model ADDIE.

1.3.6 Efektivitas Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran adalah ketika media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan, mendukung isi materi pembelajaran dan memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik. Kelayakan media pembelajaran dapat diukur berdasarkan kualitas isi dan tujuan oleh ahli materi, kualitas instruksional oleh pengguna, dan kualitas teknis oleh ahli media.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dengan pendekatan *Inquiry* pada materi bangun ruang.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dengan pendekatan *Inquiry* pada materi bangun ruang.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Dari hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan landasan bagi peneliti lain yang akan mengkaji lebih dalam tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate*.

1.5.2 Manfaat Praktis

1) Bagi peneliti

Dapat digunakan peneliti untuk menambah wawasan dan sebagai pengalaman untuk mengembangkan penelitian berikutnya.

2) Bagi guru

Dapat memberikan masukan atau wacana terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pelajaran matematika menjadi pelajaran yang diminati.

3) Bagi siswa

Membantu siswa dalam pembelajaran, sehingga menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu mereka untuk belajar aktif, kemudian membantu siswa dalam memahami dan menentukan luas permukaan dan volume pada bangun ruang kubus dan balok dengan menggunakan pendekatan inquiry.