

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Wabah *corona virus* 2019 (*Covid-19*) yang melanda 215 negara di dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya Perguruan Tinggi. Untuk melawan *Covid-19* Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah melarang perguruan tinggi untuk melaksanakan perkuliahan tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan atau pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020). Perguruan tinggi dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring atau *on line* (Firman & Rahayu, 2020).

Pembelajaran tatap muka tidak lagi dilaksanakan hampir satu tahun terjadinya pandemi. Siswa maupun mahasiswa dituntut untuk melakukan pembelajaran jarak jauh. Hal ini menuntut guru atau dosen untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dan efektif bagi peserta didik. Berbagai metode dan media dilakukan oleh guru selama pembelajaran jarak jauh salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran dalam jaringan yang memungkinkan akses penyampaian informasi ke peserta didik tidak terputus. Menurut Rudi Bretz dalam

(Sadiman, 1993) yang membagi ke dalam 8 klasifikasi media, yakni: (1). Media *audio visual* gerak. (2). Media *audio visual* diam. (3). Media *audio semi* gerak. (4). Media *visual* gerak. (5). Media *visual* diam. (6). Media *visual* semi gerak. (7). Media *audio*. (8). Media cetak. Sedangkan menurut Briggs, dalam (Sadiman, 1993) bahwa terdapat 13 macam media, yaitu: (1). Obyek. (2). Model. (3). Suara langsung. (4). Rekaman audio. (5). Media cetak. (6). Pembelajaran terprogram. (7). Papan tulis. (8). Media transparansi. (9). Film rangkai. (10). Film bingkai. (11). Film. (12). Televisi. (13). Gambar. Beberapa media yang telah diterapkan antara lain *whatsapp group*, *google classroom*, *google meet*, *zoom cloud meeting* dan masih banyak media lain yang digunakan.

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dari jenjang sekolah dasar (SD) sampai dengan jenjang perguruan tinggi. Selain itu matematika dinilai sangat memegang peranan rasional, kritis, cermat, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, pengetahuan matematika harus dikuasai sedini mungkin oleh siswa (Nadar, 2016: 266).

Berdasarkan diskusi dengan dosen pengampu mata pelajaran matematika dasar, matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar mahasiswa Prodi PGSD di STKIP PGRI Pacitan. Oleh sebab itu perlu adanya pembaharuan pada metode mengajar yang lebih praktis dan mudah dipahami. Selain itu matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh setiap mahasiswa

mulai dari jenjang Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Dimana sebagian mahasiswa masih beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit karena selalu berhubungan dengan rumus, perhitungan dan simbol. Hal ini diperkuat dengan pendapat Kamarullah (2017: 23) yang menyatakan bahwa anggapan matematika sebagai ilmu yang kering, abstrak, teoritis, penuh dengan lambang-lambang dan rumus-rumus yang sulit dan membingungkan, yang muncul atau pengalaman kurang menyenangkan ketika belajar matematika di sekolah.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar mahasiswa adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika. Sebagai alat komunikasi, media pembelajaran menurut (Sujana & Rivai, 2002) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a) Pembelajaran lebih menarik perhatian mahasiswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b) Materi akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
- c) Metode mengajar menjadi lebih bervariasi dan mengurangi kebosanan siswa.
- d) Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar

Namun dalam hal ini peneliti melakukan penelitian dilingkup mahasiswa. Wabah covid yang melanda Indonesia berdampak pada pendidikan yang menyebabkan proses belajar mengajar dilakukan dengan metode daring, oleh karena itu pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi sosial dan juga latar belakang dan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat mahasiswa. Selain itu penggunaan media harus tepat, artinya media pembelajaran harus cocok dengan materi yang dibahas dan penyelesaiannya pada saat yang tepat sehingga dapat berfungsi memperjelas informasi atau konsep yang disampaikan oleh dosen. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik guna untuk menambah motivasi belajar mahasiswa. Peneliti dalam hal ini memilih mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *Inspring Suite 9* dari solusi permasalahan tersebut.

Melalui pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *Inspring Suite 9* diharapkan dapat membantu dosen untuk menyampaikan materi tanpa adanya hambatan dalam sistem pembelajaran daring dengan waktu yang lebih singkat tanpa mengurangi esensi dari pembelajaran itu sendiri. Sehingga ada alternatif untuk penggunaan aplikasi berupa *Ispring Suite 9* yang menyediakan kelebihan diantaranya mampu menyediakan variasi berbagai bentuk soal yang mana disertai dengan bentuk penskoran nilai akhir, didalam

*Ispring* dilengkapi dengan *record video*, *record audio*, manajemen presentasi dan *flash*.

Pembelajaran juga lebih menyenangkan karena efek *audio visual* dibandingkan dengan hanya membaca buku. Dengan demikian diharapkan pembelajaran matematika akan lebih menarik perhatian mahasiswa sehingga tujuan pembelajaran matematika akan tercapai secara maksimal dan optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan dengan metode pengembangan media pembelajaran sebagai alternatif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ditengah pandemi *Covid 19*.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Wabah virus *Covid 19* yang melanda Indonesia menyebabkan kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan metode pembelajaran daring.
2. Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen mata kuliah matematika dasar program studi PGSD STKIP PGRI Pacitan bahwa pembelajaran matematika di anggap sebagai pelajaran yang sulit bagi sebagian besar mahasiswa.
3. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran sebagai alternatif pembelajaran di era pendemi seperti ini.

### C. Pembatasan Masalah

1. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dalam bentuk angket dan aplikasi *Inspring Suite 9*.
2. Pengembangan media pembelajaran ini berupa *power point* interaktif menggunakan aplikasi *Ispring Suite 9*.
3. Subyek dari penelitian ini adalah mahasiswa program studi PGSD Semester IV STKIP PGRI Pacitan pada tahun ajaran 2020/2021.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diuraikan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran matematika pada pembelajaran daring dengan menggunakan bantuan aplikasi *Inspring Suite 9*?
2. Bagaimana prosentase kelayakan pengembangan media pembelajaran *Inspring Suite 9* oleh para ahli media dan ahli materi?
3. Bagaimana respon mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran matematika berbasis Aplikasi *Inspring Suite 9*?

### E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran matematika pada pembelajaran daring dengan menggunakan bantuan aplikasi *Inspring Suite 9*.

2. Untuk mengetahui prosentase kelayakan pengembangan media *Inspring Suite 9* oleh ahli media dan ahli materi.
3. Untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap penggunaan pengembangan media pembelajaran *Inspring Suite 9*.

#### F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang berupa:

1. Media pembelajaran matematika pada pembelajaran daring ini dikembangkan menggunakan *Inspring Suite 9 for windows*.
2. Media pembelajaran matematika berbasis *Inspring Suite 9* interaktif yang dikembangkan berisi tentang pembahasan materi Pengukuran Sudut.

#### G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *power point* dengan menggunakan aplikasi *Inspring Suite* adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan peneliti tentang pemanfaatan aplikasi *Inspring Suite* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

2. Bagi Dosen

Sebagai wahana diskusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang tepat dan efektif sehingga dapat membuat pelajaran matematika menjadi menyenangkan.

### 3. Bagi Mahasiswa

Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi pembelajaran matematika.

### 4. Bagi Lembaga Khususnya STKIP PGRI PACITAN

Sebagai sarana untuk mengumpulkan kajian-kajian yang dapat digunakan sebagai acuan jika terdapat permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan matematika pada khususnya.

## H. Asumsi dan Keterbatasan

Beberapa batasan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *Ispring Suite 9* yang berisi tentang pembahasan materi pengukuran sudut.
2. Penelitian ini merupakan penelitian yang menghasilkan produk terbatas. Oleh karena itu, peneliti hanya melakukan 6 tahap dari 10 tahap pengembangan menurut Sugiyono. Enam tahap itu diantaranya: tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, dan uji coba produk.

3. Uji coba media pembelajaran matematika berbasis *Inspring Suite* 9 ini terbatas pada 36 mahasiswa program studi PGSD semester IV STKIP PGRI Pacitan.

## I. Definisi Istilah

Untuk mempermudah dan menghindari kesalahpahaman tentang judul penelitian ini, maka perlu dijelaskan istilah yang terkandung dalam judul tersebut antara lain:

1. Media adalah suatu alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi baik dalam bentuk cetak atau digital.
2. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pelajaran) dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan mahasiswa untuk belajar.
3. *Power point* interaktif adalah program yang dirancang untuk menampilkan dalam bentuk digital.
4. Pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif adalah serangkaian proses atau kegiatan untuk memperoleh *power point* yang dapat digunakan dalam pembelajaran berdasarkan teori yang pernah ada. Model pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan metode ADDIE yaitu: 1) *analysis* 2) *Design*, 3) *Development* 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*.

5. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi aspek kevalidan apabila telah menyandang status validitas sangat tinggi atau tinggi dari para ahli (validator) setelah melakukan uji validasi.
6. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi aspek kepraktisan apabila para validator menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran dan menunjukkan kemudahan bagi para mahasiswa untuk menggunakan produk tersebut.
7. Pembelajaran yang dikembangkan mengenai aspek kepraktisan apabila dalam hasil uji coba terbatas di lapangan dapat respon positif dari mahasiswa.



