

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan karakter merupakan salah satu upaya pemerintah dalam memperbaiki karakter generasi muda pada khususnya dan bangsa ini pada umumnya. Dampak globalisasi yang terjadi saat ini membawa masyarakat Indonesia melupakan karakter bangsa. Padahal, pendidikan karakter mempunyai peran penting yaitu sebagai bagian dari upaya membangun karakter bangsa. Wibowo (2012: 161) menyatakan bahwa krisis moralitas dan karakter utama bangsa ini, sudah sedemikian akut. Solusi terbaik untuk memperbaiki karakter bangsa tersebut adalah dengan mengoptimalkan pendidikan karakter. Penerapan pendidikan karakter, sebaiknya melalui proses berkelanjutan, tidak berakhir (*neverending process*), selama bangsa ini ada dan ingin eksis.

Kepedulian terhadap pendidikan karakter telah dirumuskan pada fungsi dan tujuan pendidikan yang tersirat pada Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan nasional mendorong terwujudnya generasi penerus bangsa yang memiliki karakter religius, berakhlak mulia, mandiri, demokratis, dan

bertanggung jawab. Pendidikan karakter merupakan salah satu solusi untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Menurut Kemendiknas (2010), pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa pada diri siswa, sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang reigius, nasional, produktif dan kreatif. Lickona (Wibowo, 2012: 33) menyatakan bahwa pendidikan karakter mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku dari moralitas. Karakter yang baik terdiri dari pengetahuan yang baik, keinginan yang baik, dan perilaku yang baik. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen pemangku kepentingan atau *stakeholders* harus dilibatkan; termasuk komponen-kompenen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan kokurikuler, pemberdayaan sarana dan prasarana, pembiayaan, dan ethos kerja seluruh warga sekolah/lingkungan.

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin berkembang pesat membawa dampak besar pada berbagai aspek kehidupan manusia. Hampir semua aspek berkembang dengan teknologi, seperti bidang ekonomi, sosial, budaya, politik, pertahanan keamanan, dan tak tertinggal bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan dampak positif bagi guru dan siswa serta perangkat pendidik lainnya. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah diterapkan dalam kurikulum sekolah

sebagai inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Teknologi terutama media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Rusman (2016: 60) menyebutkan media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan hal yang tidak asing, sebagai akibat dari perkebangan teknologi dalam dunia pendidikan. Salah satu teknologi yang digunakan adalah komputer. Menurut Criswell (Munir, 2012: 28) penggunaan komputer dalam menyampaikan bahan pengajaran melibatkan siswa secara aktif serta memberikan umpan balik. Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpulkan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Dalam pembelajaran, media memegang peran penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Rusman dkk (2012: 60) menyebutkan bahwa media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peran penting, yaitu: (1) Media sebagai alat bantu mengajar atau disebut *dependent media*, karena posisi media ini sebagai alat bantu, dan (2) Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik atau disebut dengan *independent media*.

SMP Negeri 2 Godean merupakan salah satu sekolah menengah pertama di Yogyakarta, terletak di Sidomoyo, Godean, Sleman, Yogyakarta. SMP Negeri 2 Godean memiliki 12 kelas dengan rata-rata jumlah siswa

adalah 31 orang. Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 2 Godean yang dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2017, diketahui bahwa sekolah menggunakan kurikulum 2013 dengan pengimplemantasian pendidikan karakter untuk setiap pembelajaran, namun pembelajaran masih terbatas pada penggunaan buku sebagai media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran matematika sangat minim. Hal ini juga menjadi salah satu penyebab kurang tertariknya siswa pada pembelajaran matematika dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil Ulangan Tengah Semester kelas VIII untuk mata pelajaran matematika. Berikut ini adalah rata-rata hasil UTS siswa kelas VIII:

Tabel 1. Nilai Ulangan Tengah Semester Kelas VIII

Kelas	Rata-rata	Keterangan
VIII A	55,22	Di bawah KKM
VIII B	51,84	Di bawah KKM
VIII C	59,31	Di bawah KKM
VIII D	56,31	Di bawah KKM

Dari hasil Ulangan Tengah Semester kelas VIII SMP Negeri 2 Godean diketahui bahwa rata-rata nilai ulangan tengah semester siswa masih di bawah KKM (KKM 70). Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan strategi, pendekatan, metode, dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah penggunaan media pembelajaran, hal ini dapat membantu siswa untuk mengingat apa yang telah dipelajari. Sadiman dkk (2009: 17) mengungkapkan bahawa secara umum media pembelajaran berguna untuk memperjelas penyajian materi, mengatasi

keterbatasan ruang, dapat mengatasi siswa bersifat pasif, menimbulkan kegairahan pada siswa, memberikan perangsangan dan persepsi yang sama dan memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuannya.

SMP Negeri 2 Godean memiliki 3 ruang laboratorium komputer yang digunakan untuk pembelajaran TIK. Jumlah komputer yang dimiliki adalah 91 buah. Semua komputer dalam keadaan baik dan dapat dioperasikan. Di SMP Negeri 2 Godean siswa sudah mendapatkan pelajaran TIK sejak kelas VII sehingga siswa sudah tidak asing dengan penggunaan komputer dalam pembelajaran. Untuk dapat merancang pembelajaran matematika yang dapat mengembangkan pendidikan karakter, maka perlu identifikasi unsur-unsur atau komponen-komponen yang ada dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika terdapat komponen-komponen antara lain: materi pembelajaran, metode, media, dan kegiatan pembelajaran. Pengembangan pendidikan karakter bisa dimasukkan dalam materi pelajaran, metode yang dipilih untuk digunakan, dan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran sekaligus dapat menyatukan pendidikan karakter sehingga dapat tertanam dalam setiap pelajaran. Dengan menyisipkan pendidikan karakter pada media pembelajaran interaktif diharapkan siswa lebih cepat menangkap pesan moral serta materi dalam pembelajaranpun bisa diserap oleh siswa.

Adobe Flash CS 5.5 merupakan sebuah perangkat komputer (*software*) yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vektor maupun

bitmap, dan multimedia interaktif. Animasi atau aplikasi yang dihasilkan oleh *Adobe Flash* mempunyai ekstensi *.swf*, yang dapat dijalankan dengan menggunakan *Adobe Flash Player*. File *.swf* yang dihasilkan relatif kecil jika dibandingkan dengan format gambar animasi lainnya. Selain itu, *Flash* juga mempunyai bahasa pemrograman sendiri, yaitu *Action Script* yang dapat membuat animasi yang dihasilkan menjadi lebih interaktif dan dinamis. *Flash* dapat digunakan untuk membuat animasi logo, CD interaktif, *movie*, game, banner, menu interaktif, animasi kartun, dan sebagainya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter menggunakan *Adobe Flash CS5.5* pada materi teorema pythagoras untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Godean sebagai media pendamping belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika di SMP Negeri 2 Godean kurang maksimal,
2. Belum ada inovasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter di SMP Negeri 2 Godean,
3. Rendahnya prestasi belajar matematika siswa,
4. Penggunaan laboratorium komputer di SMP Negeri 2 Godean belum optimal.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian menjadi fokus, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter menggunakan *Adobe Flash CS5.5* pada materi teorema Pythagoras untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Godean. Karakter yang dimasukkan dalam media pembelajaran adalah cinta tanah air, religius, dan mandiri. Pengujian produk yang dibuat hanya meliputi pengujian kualitas produk, tidak diuji pengaruhnya terhadap peningkatan nilai karakter dan prestasi belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter menggunakan *Adobe Flash CS5.5*?,
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter menggunakan *Adobe Flash CS5.5* dilihat dari kriteria kevalidan?,
3. Bagaimana kualitas media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter menggunakan *Adobe Flash CS5.5* dilihat dari kriteria kepraktisan?,
4. Bagaimana kualitas media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter menggunakan *Adobe Flash CS5.5* dilihat dari kriteria keefektifan?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter menggunakan *Adobe Flash CS5.5*,
2. Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter menggunakan *Adobe Flash CS5.5* dilihat dari kriteria kevalidan,
3. Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter menggunakan *Adobe Flash CS5.5* dilihat dari kriteria kepraktisan,
4. Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter menggunakan *Adobe Flash CS5.5* dilihat dari kriteria keefektifan.

F. Manfaat Penelitian

Apabila tujuan yang dimaksud tercapai, terdapat beberapa manfaat yang dapat disumbangkan bagi siswa, guru serta peneliti.

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa mendapatkan pengalaman baru tentang belajar matematika menggunakan media pembelajaran interaktif matematika khususnya pada materi teorema pythagoras.

- b. Siswa dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika serta diharapkan dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam media pembelajaran.
 - c. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Guru
- a. Sebagai informasi teknologi yang mampu dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran matematika.
 - b. Memberikan alternatif media pembelajaran yang tidak hanya sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi akan tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter.
3. Bagi Peneliti
- a. Dapat menambah pengetahuan/pengalaman sebagai bekal untuk menjadi seorang guru matematika yang dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi
 - b. Mengetahui bagaimana bentuk media pembelajaran matematika yang cocok untuk siswa yang mampu memberikan umpan balik dan hasil yang maksimal untuk siswa.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter menggunakan *Adobe Flash CS5.5* pada materi teorema pythagoras, kelas VIII SMP Negeri 2 Godean.

2. Kebutuhan Pengembangan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk animasi sehingga penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan komputer dengan spesifikasi minimal menggunakan:

- a. *Operating System Windows 98* atau yang setara sampai dengan yang terbaru,
- b. *Minimal Procesor Intel Pentium 4* atau *AMD Athlon 64 processor*,
- c. *RAM minimal 1 GB*,
- d. *Software Adobe Flash CS5.5*.