

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, *Ilmu Pengetahuan dan Teknologi* (IPTEK) berkembang sangat pesat. Hal ini menunjukkan bahwa peran manusia dalam pengembangan IPTEK sudah mencapai taraf yang diinginkan. Meskipun demikian, kebutuhan akan IPTEK ini dirasa belum cukup, mengingat belum tercapainya pemerataan pengembangan IPTEK ke dalam aspek-aspek kehidupan. Kaitannya dengan hal tersebut, masih banyak yang harus dipelajari untuk mengembangkan dan mensosialisasikan IPTEK dengan harapan manusia dapat memperoleh taraf kehidupan yang lebih baik.

Arah dan perubahan serta pengembangan IPTEK dapat di mengerti dan di ikuti dalam proses pendidikan. Pendidikan adalah salah satu cara untuk menumbuhkan kemauan, kemampuan dan potensi diri. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya *Teknologi Informasi* (TI) telah berpengaruh terhadap penggunaan alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Sekolah yang sudah maju dan mampu, telah memanfaatkan alat-alat tersebut sebagai alat bantu mengajar, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien.¹

¹ Sanaky Hujair , *Media Pembelajaran (Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen)*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2011) hal 1.

Sekarang ini, pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi khususnya internet mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang menembus batas-batas dimensi ruang, birokrasi, keamanan, dan waktu. Program-program internet bukan hanya menampilkan data dan informasi yang dapat ditransmisikan dengan kecepatan tinggi, tetapi juga ilmu pengetahuan yang dapat diakses secara cepat oleh penggunanya.²

Pendidikan sekolah merupakan amanah untuk mengembangkan sumberdaya manusia yang dilakukan secara sistematis, praktis, dan berjenjang. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, guru memiliki peranan penting demi tercapainya proses belajar yang baik. Sehubungan dengan peranan ini, seorang guru dituntut harus mempunyai kompetensi yang memadai dalam hal pengajaran di sekolah. Hal ini juga harus didukung dengan adanya fasilitas sekolah yang memadai. Kurangnya inovasi dalam belajar mengajar menyebabkan siswa tidak senang pada pelajaran, dan akibatnya hasil belajar akan menurun.

Matematika adalah salah satu cabang ilmu yang dinilai dapat memberikan kontribusi positif dalam memacu IPTEK. Matematika merupakan salah satu ilmu yang dapat membantu manusia berpikir dan sebagai pendukung ilmu-ilmu lainnya, seperti ilmu fisika, kimia, statistik

² Ibid

dan lain-lain. Oleh karena itu, sebagai langkah awal menuju tujuan pendidikan yang diharapkan, dapat dimulai dari mendorong dan memberi motivasi belajar khususnya matematika.

Matematika merupakan pelajaran yang sering di takuti oleh siswa. Hal ini menimbulkan banyakk siswa yang kurang meminati pelajaran matematika. Problem rendahnya minat peserta didik harus segera diatasi dan dicari solusinya, mengingat minat adalah dasar atau landasan seseorang untuk melakukan sesuatu. Apabila siswa memiliki minat yang rendah maka siswa tersebut akan cenderung malas dan tidak bersemangat. Dan berakibat pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran akan diperoleh manfaat, diantaranya : (1) Lebih menarik minat siswa, (2) Materi pengajaran lebih dipahami oleh siswa, (3) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Sudjana dan Rivai mengatakan bahwa media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Alasan yang berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain : (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan

memungkinkan siswa mencapai tujuan pengajaran lebih baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.³

E-learning merupakan salah satu media pembelajaran. *E-learning* merupakan singkatan dari *Electronic Learning* (pembelajaran elektronik). Pengertian *E-learning* dalam cakupannya cukup luas, bisa diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan media elektronik, atau menjalin hubungan (*browsing, chatting, video call, visualisation, dll*) melalui media elektronik, dalam hal komputer dan *internet*.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah *internet*, selain untuk *browsing* dan *chatting*, *internet* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Aplikasi *internet* yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah *website*.

Website dapat dikembangkan dengan berbagai macam aplikasi yang salah satunya adalah aplikasi *Joomla*. *Joomla* merupakan aplikasi pengembangan *website* dengan sistem manajemen konten (*CMS*) yang bebas dan terbuka (*free opensource*) dan ditulis menggunakan bahasa pemrograman *PHP* serta mempunyai basisdata yaitu *MySQL* untuk

³ Sudjana Nana dan Rivai Ahmad, *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 2001) hal 2.

keperluan *internet* maupun *intranet*.⁴ Istilah *PHP* sendiri adalah salah satu bahasa pemrograman yg berjalan pada sebuah website server dan berfungsi sebagai pengolah data untuk membentuk *website* yang dinamis.⁵ Dengan aplikasi ini, *website* dapat menampilkan informasi yang berupa tulisan, gambar, animasi, suara, serta dapat menampilkan video sehingga memungkinkan pengguna dapat berkomunikasi secara tidak langsung.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WEBSITE BERBASIS JOOMLA DI MTS PLUS RADEN PAKU TRENGGALEK”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media *website* berbasis *joomla*?
2. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan media *website* berbasis *joomla* ?
3. Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan media *website* berbasis *joomla*?
4. Bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan media *website* berbasis *joomla*?

⁴ Kurniawan Rulianto, *Joomla 1.5 untuk Orang Awam*, (Palembang: Maxikom, 2009) hal 15

⁵ Devisi Penelitian dan Pengembangan MADCOMS, *Adobe Dreamweaver CS3 dan* (Madiun: C.V ANDI OFFSET, 2008) hal 195

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media *website* berbasis *joomla*.
2. Untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan media *website* berbasis *joomla*.
3. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media *website* berbasis *joomla*.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan media *website* berbasis *joomla*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagi peneliti : Penelitian ini sebagai wujud keilmuan lain diluar materi perkuliahan yang tentunya menambah wawasan ilmu dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Bagi guru : Media *website* berbasis *joomla* ini dapat digunakan sebagai acuan pengembangan media *website* oleh para pendidik untuk menunjang pembelajaran matematika.
3. Bagi siswa : Diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika yang nantinya dapat mempengaruhi ketuntasan hasil belajar siswa.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran maka peneliti mendefinisikan istilah yang dipakai sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah modifikasi dan penambahan pada sistem yang lama dalam rangka memperbaiki kelemahan sistem tersebut.
2. Media *website* adalah media pembelajaran yang disajikan secara *online* yang berbentuk *website*. *Website* pada penelitian ini dikembangkan melalui program/aplikasi *joomla*.
3. *Joomla* adalah sistem manajemen konten (*CMS*) yang bebas dan terbuka (*free opensource*) dan ditulis menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, serta mempunyai basis data yaitu program *MySQL* sebagai *server internet*.⁶
4. *PHP* adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah *website server* dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah *server* pembuatan *website*. *PHP* akan menjadikan *website* lebih dinamis dan interaktif.⁷
5. Pengembangan media *website* berbasis *joomla* adalah serangkaian proses dan kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk *website* yang dibuat dengan aplikasi *joomla* yang isinya terdiri atas materi, soal-soal latihan, *quiz* dan sebagainya. Proses pengembangan media pembelajaran merujuk pada pengembangan menurut teori R & D,

⁶ Ibid. hal. 5

⁷ Ibid. ha.l 5

yaitu melalui tahap potensi masalah, pengumpulan data, desain, validasi, perbaikan, dan uji coba media.

6. Hasil Pengembangan *website* berbasis *joomla*

Kualitas dari pengembangan *website* yang baik diukur dari aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dengan definisi sebagai berikut.

- a. Media *website* berbasis *joomla* dikatakan valid jika rata-rata total dari hasil penilain para validator termasuk kriteria valid atau sangat valid.
- b. Media *website* berbasis *joomla* dikatakan praktis jika para validator menyatakan bahwa media *website* berbasis *joomla* tersebut dapat digunakan di lapangan dengan sedikit atau tanpa revisi.
- c. Media *website* berbasis *joomla* dikatakan efektif jika respon siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa dinyatakan positif terhadap pembelajaran dengan media *website* berbasis *joomla* ini.

F. Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini, batasan masalah yang akan digunakan adalah:

1. Penelitian menggunakan model pengembangan menurut Sugiyono yang terdiri dari 10 tahap, diantaranya : tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Penelitian ini dibatasi pada 6 kegiatan pertama dikarenakan keterbatasan waktu penelitian dan produk yang dihasilkan adalah produk terbatas, bukan produk massal.

2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi penyelesaian sistem persamaan linier dua variabel.
3. Penelitian ini dilakukan pada 10 siswa kelas VIII yang belum mencapai kriteria ketuntasan hasil belajar di MTS Plus Raden Paku Trenggalek.