

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi berkembang dengan pesat, hal ini ditandai dengan diciptakannya berbagai alat yang canggih di berbagai bidang. Salah satu penemuan yang menakjubkan abad ini adalah internet. Dengan adanya internet sistem komunikasi dan informasi menjadi lebih cepat dan mudah. Berbagai informasi dari segala penjuru dunia dapat diperoleh dalam hitungan detik.

Perkembangan teknologi juga berdampak pada dunia pendidikan, para tenaga pendidik mulai memanfaatkan internet sebagai alternatif yang dapat membantu proses belajar mengajar di kelas. Hal ini bisa menjadi alternatif pilihan untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik bagi para siswa. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet ini.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹ Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang termotivasi dalam pembelajaran akan menunjukkan minat, semangat dan ketekunan yang tinggi dalam pelajaran, tanpa banyak bergantung kepada guru.² Dengan kata lain media dapat membantu siswa untuk memahami pelajaran dan membuat para siswa termotivasi untuk belajar.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan menciptakan media pembelajaran baru. Salah satunya ditandai dengan hadirnya situs belajar dan mengajar *online* berbasis *website*. *Website* merupakan sebuah situs web yang di-*hosting* di *server web* dan dapat diakses dari *browser* menggunakan nama domain tertentu.

¹ Arif Sadiman, et al., *media pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h.6-7.

² Abdur Rohim, *Upaya maningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa dengan Pendekatan Integrasi Matematika-Islam Melalui Model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD*, (Skripsi: UIN Sunan Kalijaga, 2009), h. 6

Sebuah *website* juga memiliki alamat URL tertentu.³ Melalui alamat URL inilah media pembelajaran berbasis *website* dapat diakses.

Penyedia layanan *website* ada berbagai jenis, salah satunya adalah *wordpress*. *Wordpress* merupakan salah satu CMS (*Content Management System*) yang populer saat ini. Adapun keunggulan *wordpress* adalah sifatnya yang relatif murah, mudah dalam pengelolaan, dan kode sumbernya terbuka (*open source*). *Wordpress* dilengkapi dengan penggunaan *plug in* yang dapat membuat tampilan *website* semakin menarik dan menjadi media yang efektif dalam pembelajaran. Keunggulan-keunggulan ini menjadikan *wordpress* sebagai CMS yang menarik bagi para pembuat *website* dan *e-learning*.

E-learning merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan). *E-learning* memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi berupa komputer dan jaringan internet atau intranet.⁴ Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka dalam kelas. Dengan *e-learning* guru tidak harus berada dalam satu ruangan dengan murid dalam waktu yang sama untuk melangsungkan proses pembelajaran. Meskipun demikian komunikasi antara guru dan murid tetap dapat berlangsung melalui fasilitas yang ada dalam *website* seperti komentar, *chatting*, forum diskusi dan lain-lain. Selain itu pembelajaran menggunakan *e-learning* juga dapat dilakukan kapanpun, dimanapun tanpa dibatasi ruang dan waktu karena media pembelajaran berbasis *website* ini bisa di buka melalui *smartphone* maupun *tablet* yang bisa dibawa kemanapun dengan mudah.

Teknologi yang begitu canggih seperti *e-learning*, dalam kenyataannya belum dimanfaatkan secara maksimal oleh para pendidik. Fasilitas jaringan *wifi* yang memadai belum digunakan sepenuhnya dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika. Padahal teknologi tersebut bisa dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

³ E-media Solusindo, *Membangun Komunitas Online Secara Praktis dan Praktis dan Gratis*. (Jakarta : PT Elex Media komputindo, 2008), h. 7

⁴ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung : Alfabeta, 2010),h. 203

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN Kesamben Jombang ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMAN Kesamben Jombang?
2. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMAN Kesamben Jombang?
3. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMAN Kesamben Jombang?
4. Bagaimana keefektifan penerapan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMAN Kesamben Jombang?

Keefektifan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMAN Kesamben Jombang dapat diketahui dari pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan media pembelajaran berbasis *website*?
- b. Bagaimana hasil belajar siswa selama proses pembelajaran matematika dengan media pembelajaran berbasis *website*?
5. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan media pembelajaran berbasis *website*?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMAN Kesamben Jombang.

2. Untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMAN Kesamben Jombang.
3. Untuk mengetahui kepraktisan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMAN Kesamben Jombang.
4. Untuk mengetahui keefektifan penerapan pe media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMAN Kesamben Jombang.
5. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan media pembelajaran berbasis *website* siswa di SMAN Kesamben Jombang.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan CMS *Wordpress* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Produk yang dihasilkan adalah *website* belajar matematika dengan alamat URL www.belajarmatematika.esy.es yang didalamnya memuat materi pembelajaran, soal latihan, dan permainan matematika.

Adapun spesifikasi media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yang berisi tentang pokok bahasan trigonometri.
2. Permainan yang digunakan untuk memberikan hiburan yang mendidik kepada siswa agar tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Permainan ini berisi pertanyaan-pertanyaan trigonometri yang disusun secara menarik dan menyenangkan.
3. Soal latihan *online* untuk mengetahui tingkat kephahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan. Setelah pengerjaan soal selesai, siswa dapat melihat nilainya secara langsung.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti : Peneliti ingin berbagi informasi dan ilmu pengetahuan dengan siswa kelas X-2 meskipun tidak berada dalam satu ruangan.
2. Bagi guru : Media berbasis website bisa dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.
3. Bagi siswa : Penggunaan perangkat pembelajaran matematika berbasis *website* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan

Asumsi yang dijadikan landasan peneliti untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini adalah angket minat belajar siswa

menjawab semua pertanyaan dalam angket dengan sejujurnya tanpa adanya pengaruh dari luar.

Perangkat pembelajaran pada penelitian ini hanya sebatas pada media pembelajaran matematika berbasis *website* dengan materi perbandingan trigonometri. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas X-2 di SMAN Kesamben Jombang dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan adanya beberapa perubahan dikarenakan keterbatasan waktu.

G. Definisi Operasional

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

1. Perangkat pembelajaran adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang digunakan oleh guru dalam melakukan kegiatan pengajaran sehingga siswa dapat belajar.
2. Pengembangan perangkat pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu perangkat pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada.
3. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk memahami suatu materi pembelajaran dengan memanfaatkan *website* yang bisa diakses menggunakan jaringan internet.
4. *Website* adalah sebuah halaman *web* yang dapat diakses dari browser menggunakan nama domain tertentu.

5. Perangkat pembelajaran matematika berbasis *website* dikatakan valid jika memenuhi validitas isi dan validitas konstruk. Adapun validitas isi ditentukan adanya sinkronisasi antara pengembangan perangkat pembelajaran dengan teori-teori yang digunakan untuk merumuskan dan menyusun perangkat pembelajaran. Sedangkan validitas konstruk menunjukkan keterkaitan antar komponen-komponen dalam perangkat pembelajaran. Validitas ini ditentukan dari hasil penelitian perangkat pembelajaran melalui pengisian lembar validasi yang dilakukan oleh para validator.
6. Perangkat pembelajaran matematika berbasis *website* dikatakan praktis jika ahli menyatakan perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi.
7. Perangkat pembelajaran matematika berbasis *website* dikatakan efektif jika pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang dikembangkan mencapai indikator-indikator efektifitas pembelajaran. Adapun indikator-indikator efektifitas pembelajaran dalam penelitian ini meliputi: a) Respon siswa terhadap pembelajaran; dan b) Tes hasil belajar siswa.
8. Respon siswa merupakan gerakan-gerakan yang terkoordinasi oleh persepsi siswa terhadap peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar.
9. Hasil belajar siswa adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.
10. Minat belajar adalah suatu keinginan siswa untuk menerima, merespon dan menganalisa materi pelajaran dari guru.