

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini merupakan tuntutan bagi manusia harus memiliki kemampuan untuk mengimbangi dan menyelaraskan dengan lajunya kemajuan-kemajuan yang terjadi diberbagai bidang. Untuk itulah kemudian diupayakan beberapa cara yang berkenaan dengan peningkatan mutu sumber daya manusia (SDM) terutama melalui jalur pendidikan.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam upaya membangun manusia yang berkualitas, terutama generasi muda sebagai pemegang tongkat estafet perjuangan untuk mengisi pembangunan. Pendidikan merupakan usaha atau proses yang ditujukan untuk membina kualitas sumber daya manusia (SDM) seutuhnya agar ia dapat melakukan perannya dalam kehidupan secara fungsional dan optimal. Pentingnya pendidikan dalam rangka menjaga kualitas sumber daya manusia (SDM) yang bermartabat disebutkan dalam firman Allah SWT dalam surah Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ...

Ayat ini menjelaskan tentang orang-orang yang berilmu, dimana Allah SWT akan mengangkat derajat orang-orang beriman dan berilmu pengetahuan. Hal ini bisa menjadi motivasi dan dorongan bagi manusia bahwa orang yang mempunyai pengetahuan yang luas akan diangkat harkat dan martabatnya dimata Allah SWT karena dengan pengetahuan itulah manusia dapat membedakan mana perbuatan yang baik dan mana perbuatan yang buruk.

Pendidikan pada akhirnya adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Depdiknas, 2003). Pendidikan juga merupakan sarana penunjang dalam mencapai tujuan Negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebagai mana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, yang berbunyi

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003:12)

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut diperlukan penyelenggaraan pendidikan yang diharapkan mampu meningkatkan penguasaan

dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa tidak terlepas dari kemajuan diberbagai bidang pendidikan dengan mengoptimalkan sumber-sumber pendidikan yang tersedia. Salah satu tujuan pendidikan masa kini adalah untuk memberi bekal agar kita dapat berfungsi secara efektif di era globalisasi.

Matematika sebagai ilmu universal mendasari ilmu teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Seiring dengan perkembangan serta kemajuan sains dan teknologi yang semakin pesat, dunia pendidikan pun perlu mengadakan inovasi atau pembaharuan dalam berbagai bidang termasuk dalam strategi pelaksanaannya. Oleh karena itu, pendidikan adalah masalah yang menarik untuk terus dikembangkan. Salah satu kunci keberhasilan pendidikan tergantung pada penggunaan media pembelajaran yang berkualitas karena dengan media pembelajaran yang berkualitas dapat meningkatkan hasil belajar. Untuk mendapatkan atau mengetahui suatu media yang berkualitas maka perlulah diadakan evaluasi terhadap media tersebut (Astuti, 2012). Hal ini telah dijelaskan dalam Qur'an Surat Al-'Alaq ayat 3-5 sebagai berikut

أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿١﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٢﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٣﴾

Dapat kita lihat bahwa Allah menjelaskan dalam proses pembelajaran atau proses pentransferan pengetahuan kepada manusia dari yang semula tidak tahu menjadi tau, itu menggunakan perantara berupa pena. Menurut tafsir, pena disini yang dimaksud adalah baca dan tulis.

Secara tidak langsung, Allah mengisyaratkan bahwa Allah itu akan memberikan pengetahuan kepada manusia, akan tetapi itu tidak langsung begitu saja, tidak mungkin Allah tiba-tiba mentransferkan pengetahuan langsung ke otak. Akan tetapi Allah akan memberikan pengetahuan kepada manusia melalui perantara. Jadi kesimpulannya, Allah juga sudah mengisyaratkan bahwa penggunaan media itu memang penting dalam proses pentransferan pengetahuan (Tsiqoh, 2013: 1).

Evaluasi merupakan sebuah proses menentukan hasil yang telah di capai dan beberapa kegiatan yang telah direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan (Arikunto, 2010 :1). Menurut Ralph Tyler yang dikutip dalam (Tayibnapis, 2008 : 3) evaluasi adalah proses yang menentukan sampai sejauh mana tujuan pendidikan dapat dicapai.

Dalam proses evaluasi, hal yang harus dilakukan yaitu mengukur sesuatu kegiatan kemudian dinilai hasilnya. Hasil yang dimaksud disini berupa kualitas multimedia pembelajaran interaktif yang kemudian akan dikelola sesuai tujuan yang diharapkan (Bayti, 2013).

Evaluasi ini dapat dilakukan secara internal oleh mereka yang melakukan proses yang sedang dievaluasi ataupun oleh pihak lain, dan dapat dilakukan secara teratur maupun pada saat-saat yang tidak beraturan. Proses evaluasi dilakukan setelah sebuah kegiatan selesai, dimana kegunaannya adalah untuk menilai/menganalisa apakah keluaran hasil ataupun dampak dari kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan yang diinginkan (Bayti, 2013). Dari pengertian-pengertian tentang evaluasi yang telah di kemukakan beberapa ahli di atas, dapat

diambil kesimpulan tentang evaluasi yakni, evaluasi adalah suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari pada sesuatu (Bayti, 2013).

Evaluasi terhadap multimedia interaktif dapat ditinjau dari beberapa model desain dan pengembangan. Evaluasi dalam hal ini termasuk juga pengukuran atau penilaian kualitas multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Tidak boleh dilupakan bahwa media pembelajaran yang terdiri dari media presentasi pembelajaran (alat bantu guru untuk mengajar) dan software pembelajaran mandiri (alat bantu siswa belajar mandiri) adalah juga suatu perangkat lunak. Baik tidaknya sebuah perangkat lunak, biasanya menunjukkan bagaimana kualitas perangkat lunak tersebut (Waryanto, 2008). Ketika sebuah teknologi atau media diterapkan dalam proses pembelajaran tentunya perlu diketahui bagaimana kualitas suatu media tersebut, dalam hal ini menunjukkan dalam pengevaluasian kualitas suatu media perlu digunakan model salah satunya dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM).

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer (Syilvia Soviani, 2013). *Technology Acceptance Model* (TAM) bertujuan untuk menjelaskan dan memperkirakan penerima (*acceptance*) pengguna terhadap suatu teknologi atau sitem informasi (Syilvia Soviani, 2013).

Adapun penilaian pengevaluasian kualitas suatu media dengan menggunakan TAM (*Technology Acceptance Model*) memiliki lima buah konstruksi yaitu *Perceived Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Perceived*

Usefulness (kemanfaatan), *Attitude Toward Using* (sikap terhadap penggunaan), *Behavioral Intention to Use* (minat perilaku menggunakan), dan *Actual Use* (Syilvia Soviani, 2013).

Menurut Wahono (2006) yang dikutip dalam Nur Hadi Waryanto kriteria penilaian dalam aspek perangkat lunak yang dapat digunakan dalam penilaian multimedia pembelajaran interaktif adalah efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran, Reliabilitas (kehandalan), Maintainabilitas (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah), Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya), Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software*/tool untuk pengembangan, Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai *hardware* dan *software* yang ada), Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi, Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap, Reusabilitas (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain) (Waryanto, 2008).

Multimedia merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan belajar dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Dengan kata lain, komputer multimedia adalah sebuah komputer yang dilengkapi dengan perangkat lunak sehingga memungkinkan data berupa teks, gambar, animasi, suara dan video dapat dikelola (Warsita, 2008:36).

Menurut Thorn (2006) yang dikutip dalam (Rimadhona, 2010) ada enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif suatu media interaktif dikatakan baik

apabila memenuhi kriteria-kriteria, seperti kemudahan navigasi, kandungan kognisi, integrasi media, presentasi informasi, artistik dan estetika, fungsi secara keseluruhan (Rimadhona, 2010).

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer, media ini mengembangkan dan mengintegrasikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi dan interaktivitas yang terprogram berdasarkan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran (Warsita, 2008:36).

Multimedia pembelajaran interaktif ini bisa dibentuk menjadi beberapa program komputer, salah satunya adalah *adobe flash cs3*. Selama ini multimedia pembelajaran interaktif ini sudah banyak beredar di masyarakat, akan tetapi kita belum tahu kualitas media tersebut, maka dari itu penting bagi kita mengetahui apakah media tersebut baik dan layak untuk di gunakan kepada siswa, dengan cara melakukan pengukuran atau penilaian kualitas multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran karena baik tidaknya sebuah perangkat lunak, biasanya menunjukkan bagaimana kualitas perangkat lunak tersebut (Waryanto, 2008). Untuk itu peneliti ingin melakukan sebuah penelitian evaluasi multimedia pembelajaran interaktif agar dapat diketahui kualitas media tersebut dari segi aspek pedagogik dan aspek media. Oleh karena itu, peneliti menuangkan penelitian tersebut dalam sebuah judul “Evaluasi Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Kubus dan Balok Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) Pada Siswa Kelas VIII MTsN Mulawarman Banjarmasin ”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dikemukakan pada penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana persepsi Kegunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Kubus dan Balok Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM)?
- b. Bagaimana persepsi Kemudahan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Kubus dan Balok Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM)?
- c. Bagaimana penerimaan pengguna Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Kubus dan Balok Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM)?
- d. Bagaimana pengaruh persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) terhadap penerimaan pengguna (*user acceptance*) multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM)?
- e. Bagaimana pengaruh persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) terhadap penerimaan pengguna (*user acceptance*) multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM)?

C. Penegasan Judul dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

- a. Evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation*, evaluasi adalah suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari pada sesuatu (Bayti,

- 2013). Dalam penelitian ini evaluasi dimaksudkan sebagai tindakan untuk memberikan penilaian terhadap kualitas suatu media.
- b. Penelitian evaluasi bertujuan untuk menghasilkan rekomendasi yang menjadikan dasar bagi perumusan kebijakan, menunjang implementasi kebijakan, atau untuk mengetahui kinerja dan dampak dari kebijakan (Mulyatiningsih, 2012). Pengevaluasian yang dimaksud disini adalah mengevaluasi suatu produk multimedia pembelajaran interaktif agar dapat diketahui kualitas media tersebut dengan menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*.
 - c. *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer (Sylvia Soviani, 2013).
 - d. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Setyasa, 2007:3).
 - e. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer, media ini mengembangkan dan mengintegrasikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi dan interaktivitas yang terprogram berdasarkan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran (Warsita, 2008:36).

f. *Adobe Flash CS3*, merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang sangat kecil. Awalnya *software* ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (online). Tetapi ada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (offline). Dengan *Actionscript 3.0* yang dibawanya, *Adobe Flash CS3* dapat digunakan untuk mengembangkan *game* atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi (Wikipedia, 2011).

2. Lingkup Pembahasan

Selanjutnya, agar dalam penelitian ini tidak meluas dan lebih terarah pada tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini dibatasi pada:

- a. Penelitian ini memfokuskan pada pengevaluasian kualitas suatu multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*.
- b. Materi yang digunakan untuk multimedia pembelajaran interaktif ini adalah materi kubus dan balok.

D. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui persepsi Kegunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Kubus dan Balok Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*.

- b. Mengetahui persepsi Kemudahan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Kubus dan Balok Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM).
- c. Mengetahui penerimaan pengguna Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Kubus dan Balok Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM).
- d. Mengetahui pengaruh persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) terhadap penerimaan pengguna (*user acceptance*) multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM).
- e. Mengetahui pengaruh persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) terhadap penerimaan pengguna (*user acceptance*) multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM).

E. Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan analisis persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan pengaruh persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) terhadap penerimaan pengguna (*user acceptance*). Dengan begitu peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hipotesis Penelitian

H _{1,1}	Presepsi kegunaan mempunyai pengaruh positif signifikan terhadap penerimaan pengguna multimedia pembelajaran interaktif.
H _{1,0}	Presepsi kegunaan tidak berpengaruh positif signifikan terhadap penerimaan pengguna multimedia pembelajaran interaktif.
H _{2,1}	Presepsi kemudahan mempunyai pengaruh positif signifikan terhadap penerimaan pengguna multimedia pembelajaran interaktif.
H _{2,0}	Presepsi kemudahan tidak berpengaruh positif signifikan terhadap penerimaan pengguna multimedia pembelajaran interaktif.

F. Alasan Memilih Judul

1. Mengingat pentingnya pembelajaran matematika dalam pendidikan.
2. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam proses belajar mengajar seperti halnya metode pembelajaran dan media pembelajaran semakin berkembang seiring perkembangan teknologi. Untuk itu penelitian mengenai evaluasi media sangat diperlukan untuk mengetahui kualitas media tersebut.
3. Sepengetahuan peneliti belum banyak penelitian yang membahas tentang kualitas multimedia pembelajaran interaktif (MPI) kubus dan balok dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) pada siswa kelas VIII MTsN Mulawarman Banjarmasin.

G. Manfaat Penelitian

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini yaitu peneliti dapat memberikan pengetahuan dan informasi tentang kualitas sebuah multimedia pembelajaran interaktif yang sudah teruji sehingga dapat dijadikan rujukan media pembelajaran yang baik bagi para pendidik dan dapat dijadikan sumber belajar bagi siswa.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini penulis mengemukakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab yang masing-masing bab terdiri dari subbab yakni sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah landasan teori, yang berisikan pengertian evaluasi, kriteria penilaian dalam penilaian multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM), model evaluasi multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM), aspek dan kriteria penilaian multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM), tingkat kualitas multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM), pengertian media pembelajaran, pengertian multimedia pembelajaran interaktif, pengertian *Technology Acceptance Model* (TAM), pengertian *adobe flash cs3*.

Bab III adalah metode penelitian yang berisi jenis penelitian, desain penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, variabel penelitian, teknik pengolahan dan analisis data.

Bab IV adalah laporan hasil penelitian yang berisi deskripsi lokasi penelitian, deskripsi penelitian tentang evaluasi multimedia pembelajaran interaktif (MPI) kubus dan balok dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk mengetahui kualitas dari program tersebut.

Bab V adalah penutup yang berisi simpulan dan saran-saran.