

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Menjadi bangsa yang maju tentu merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia. Salah satu faktor pendukung dari kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas pula. Pribadi (2011:1) menyatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam pendidikan di sekolah, tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan namun juga membantu para peserta didik memiliki kompetensi yang diinginkan. Untuk dapat tercapainya peserta didik yang berkompetensi, Pribadi menambahkan bahwa seorang guru perlu menguasai kemampuan dalam mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi program pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik dalam jenjang pendidikan formal dari tingkat pendidikan Sekolah Dasar hingga tingkat pendidikan Sekolah Menengah Atas. Bahkan di tingkat Perguruan Tinggi juga tidak terlepas dari matematika. Hal ini menunjukkan bahwa matematika memegang peranan penting dalam pendidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perkembangan zaman. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap cukup sulit bagi sebagian peserta didik sehingga banyak peserta didik yang kurang menyukai matematika.

Menurut pengamatan dan pengalaman Dienes (dalam Simanjuntak, 1993:72):

“Terdapat anak-anak yang menyenangi matematika hanya pada permulaan, mereka berkenalan dengan matematika yang sederhana, semakin tinggi sekolahnya makin sukar matematika yang dipelajari. Makin kurang minatnya dalam belajar matematika sehingga dianggap matematika itu sebagai ilmu yang sukar dan rumit”.

Menurut Usman (1998:30), kurangnya minat peserta didik terhadap matematika secara otomatis motivasi dalam diri peserta didik juga berkurang. Menurut Slavin (2009:105-106), motivasi merupakan salah satu komponen terpenting dalam pembelajaran. Motivasi bukan hanya berperan dalam mengupayakan peserta didik terlibat ke dalam kegiatan akademis tetapi juga berperan dalam menentukan seberapa banyak yang akan dipelajari oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga agar tercapai pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik salah satunya adalah guru harus mampu membuat peserta didik termotivasi terhadap pelajaran yang diberikan dengan memilih dan menerapkan model, metode, strategi atau teknik pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai.

Seiring berkembangnya ilmu pendidikan dan teknologi saat ini, pemanfaatan teknologi sangat dimungkinkan pada bidang studi matematika. Teknologi komputer dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran matematika karena teknologi komputer dapat memberikan gambaran visual yang lebih menarik sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi matematika yang cukup rumit dan abstrak. Saat ini komputer dapat dengan mudah kita temui, bahkan di sekolah-sekolah baik negeri atau swasta juga sudah banyak yang memiliki komputer namun pemanfaatannya belum maksimal.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 1 Manyar, dalam pembelajaran matematika selama ini guru-guru di sekolah tersebut pada umumnya masih menggunakan metode ceramah disertai dengan tanya jawab dan penugasan baik tugas di kelas maupun pekerjaan rumah (PR). Walaupun kedua metode tersebut memiliki kelebihan namun pada kedua metode tersebut peserta didik hanya bersikap pasif karena peserta didik hanya menunggu apa yang diberikan oleh guru tanpa mau mencari sendiri hal-hal yang mendukung dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan

bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar. Dengan demikian, guru diharapkan untuk mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar.

Dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik sering menjumpai alat atau benda yang berbentuk kubus dan balok sehingga peserta didik diharapkan tidak hanya mengetahui bentuknya saja tetapi juga dapat menentukan luas permukaannya. Agar materi yang diberikan kepada peserta didik menjadi lebih nyata dan lebih mudah dipahami dengan cara yang lebih menarik, peneliti memanfaatkan salah satu software komputer yaitu *macromedia flash 8* dalam pembuatan media pembelajaran.

Macromedia flash 8 merupakan software komputer yang digunakan untuk membuat animasi teks atau grafik berbasis vektor (Astuti, 2006:1). Selain dapat digunakan untuk membuat animasi situs web, *macromedia flash 8* juga dapat digunakan untuk membuat game, presentasi, dan animasi kartun.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian oleh Rachmawati (2012) yang berjudul “Penerapan Pembelajaran dengan *Macromedia Flash* pada Materi Pengurangan Dua Bilangan di Kelas 1 SD Muhammadiyah 1 Gresik” dan Laila (2012) yang berjudul “Penerapan Pembelajaran ARIAS dengan Media *Flash* pada Materi Pokok Sudut-sudut Lingkaran Kelas VIII Mts. Masyudiyah Giri Kebomas Gresik”, hasil pembelajaran yang diperoleh keduanya dinyatakan baik. Dari penelitian tersebut juga didapatkan bahwa aktifitas guru dan peserta didik dinyatakan baik serta respon peserta didik positif dan hasil pembelajaran klasikal terpenuhi. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2012) dan Laila (2012) dengan penelitian ini adalah pada penelitian ini media *Flash* yang digunakan dalam pembelajaran dibuat sendiri oleh peneliti sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Laila media *Flash* yang digunakan merupakan adopsi dari media *Flash* yang telah ada.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SMPN 1 Manyar peneliti berencana untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash 8* yang valid, praktis dan efektif pada materi luas kubus dan balok sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan bagi seluruh peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Manyar. Sebenarnya ada banyak macam model yang dapat digunakan dalam pengembangan suatu perangkat pembelajaran, namun dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model ASSURE karena menurut peneliti langkah-langkah yang disajikan praktis, lebih mudah dipahami, diterapkan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis *Macromedia flash 8* dengan Model ASSURE pada Materi Luas Permukaan Kubus dan Balok di Kelas VIII-H SMPN 1 Manyar”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash 8* dengan model ASSURE pada materi luas permukaan kubus dan balok di kelas VIII-H SMPN 1 Manyar?
2. Bagaimana hasil dari pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash 8* dengan model ASSURE pada materi luas permukaan kubus dan balok di kelas VIII-H SMPN 1 Manyar?

1.3 TUJUAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash 8* dengan

model ASSURE pada materi luas permukaan kubus dan balok di kelas VIII-H SMPN 1 Manyar.

2. Untuk mengetahui hasil dari pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash 8* dengan model ASSURE pada materi luas permukaan kubus dan balok di kelas VIII-H SMPN 1 Manyar.

1.4 MANFAAT

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberi manfaat, yaitu:

1. Bagi guru
 - a. Memberikan alternatif media pembelajaran matematika yang dapat diterapkan agar pembelajaran di kelas tidak monoton.
 - b. Media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash 8* yang dikembangkan dapat membantu untuk meningkatkan motivasi peserta didik terhadap pelajaran matematika khususnya pada materi luas kubus dan balok.
2. Bagi peserta didik
 - a. Dapat meningkatkan motivasi dalam belajar matematika.
 - b. Dapat memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.
3. Bagi peneliti dan pembaca

Dapat mengetahui proses pengembangan media pembelajaran hingga layak digunakan serta dapat menggunakannya dalam dunia pendidikan nantinya.

4. DEFINISI OPERASIONAL, ASUMSI DAN KETERBATASAN PENELITIAN

1.5.1 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi penafsiran terhadap istilah–istilah dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan definisi-definisi istilah sebagai berikut:

- a. *Macromedia flash 8* adalah salah satu software komputer yang dapat digunakan untuk membuat animasi.
- b. Media pembelajaran matematika adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran matematika kepada peserta didik agar tercipta proses belajar.
- c. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses yang dilakukan untuk menyajikan media pembelajaran dalam bentuk animasi menggunakan menggunakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang telah ada.
- d. Media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash 8* yang dikembangkan ini dikatakan layak apabila memenuhi tiga aspek, yaitu praktis (dapat digunakan di lapangan menurut para ahli tanpa revisi atau dengan revisi kecil), valid (menurut pengamatan ahli), serta efektif. Keefektifan tersebut terlihat dari:
 - i. Ketuntasan belajar klasikal terpenuhi.
 - ii. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan positif.
 - iii. Prosentase peserta didik yang aktif mencapai > 50%.

1.5.2 Asumsi

Dalam penelitian ini diasumsikan sebagai berikut:

- a. Para ahli memberikan penilaian yang objektif terhadap instrumen yang telah dibuat.
- b. Nilai hasil belajar peserta didik mencerminkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya karena peneliti dan guru mitra melakukan pengawasan selama peserta didik mengerjakan soal tes.
- c. Peserta didik mengisi angket respon peserta didik dengan jujur dan sungguh-sungguh.
- d. Para pengamat pembelajaran memberikan penilaian yang obyektif terhadap keaktifan peserta didik.

1.5.3 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dari penelitian ini yaitu:

- a. Uji coba terbatas dilakukan di kelas VIII-H SMPN 1 Manyar tahun ajaran 2012/2013 semester genap.
- b. Hasil belajar peserta didik dibatasi setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash 8* kemudian diberikan test untuk mengetahui ketuntasan belajar peserta didik.