

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan merupakan pondasi awal manusia dalam mencapai kesuksesan di masa yang akan datang. Hal ini sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional (Kemendikbud) yang tertera dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keadamaan, pengendalian diri, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Keberhasilan pendidikan tidaklah lepas dari kegiatan proses belajar mengajar. Hal ini dapat diukur dengan kesuksesan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang diberikan.

Belajar merupakan suatu kegiatan kompleks yang terjadi pada diri setiap individu sepanjang hidup. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antar seseorang dengan lingkungannya. Trianto (2010 : 17) mengemukakan bahwa dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi dua arah antara guru dengan peserta didik dan terjadi komunikasi yang intens dan terarah untuk mencapai tujuan yang telah diterapkan sebelumnya. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akan berjalan dengan baik jika terjadi komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk memberi dan menerima informasi demi tercapainya tujuan dari pembelajaran yang sudah disusun sebelum proses pembelajaran.

Pada umumnya guru mengajarkan matematika dengan menerangkan konsep dan operasi matematika, memberi contoh mengerjakan soal serta meminta peserta didik untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah diterangkan guru. Model ini menekankan pada menghafal konsep dan prosedur matematika guna menyelesaikan soal. Hendaknya guru tidak bergantung pada metode ceramah yang dapat mengakibatkan peserta didik

pasif, melainkan dengan menghubungkan ke pengalaman peserta didik sehari-hari. Menurut Zainuri (2007) dalam Sundayana (2015: 24) bila peserta didik belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari maka peserta didik akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika. Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran matematika dikelas hendaknya ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman peserta didik sehari-hari.

Djaramah dalam Sundayana (2015: 24) menjelaskan bahwa di dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan pembelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu untuk guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat.

Arsyad, (2011: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis pada peserta didik. Dengan menggunakan media, konsep dan simbol matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret (Sundayana, 2015 : 29). Untuk mencapai hasil yang lebih baik, perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran, agar peserta didik mengerti dan memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan salah satu guru matematika kelas X pada tanggal 26 Mei 2017 di SMK Sunan Giri Menganti Gresik, sebagai berikut :

“Matematika merupakan pelajaran yang sulit dipahami bagi peserta didik kelas X meskipun sebagian dari peserta didik ada yang menyenangi mata pelajaran tersebut. Sering sekali guru membuang banyak waktu dan juga tenaga untuk menyampaikan materi kepada peserta didik namun peserta didik tetap sulit memahami dan sulit membaca konsep-konsep matematika. Hal ini bisa ditilik ketika guru memberikan satu soal sederhana dari 28 peserta didik hanya dua yang menjawab dengan benar dan yang lain masih kurang tepat. Disisi lain suasana kelas yang kurang kondusif. Menurut data hasil ulangan harian, kemampuan peserta didik masih dibawah KKM dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong kurang aktif. Berdasarkan hasil pengamatan guru, peserta didik lebih

cenderung aktif pada saat pembelajaran TIK yang berlangsung di lab komputer, karena fokus peserta didik lebih terarah pada materi yang ditampilkan dilayar komputer ketimbang materi yang disampaikan secara lisan maupun konvensional. Pembelajaran disekolah masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini yang menyebabkan peserta didik kurang berminat dan kurang tertarik dalam pembelajaran matematika.

Dari hasil wawancara diatas, peneliti memberikan motivasi dengan menerapkan aplikasi Macromedia flash sebagai media pembelajaran matematika. Macromedia flash ini merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat desain web dan animasi bergerak. Macromedia flash adalah sebuah program aplikasi authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan desain dalam membuat media pembelajaran interaktif, menarik dan dinamis (Setyono, 2012), dalam perkembangannya dapat digunakan berbagai keperluan diantaranya di gunakan sebagai media pendidikan yang sifatnya memberikan informasi sehingga lebih mudah dipahami dan lebih mudah untuk menanamkan konsep matematika kepada peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat lebih aktif mengikuti pembelajaran matematika sehingga minat peserta didik semakin bertambah terhadap pembelajaran matematika dan akan berdampak pada prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti memberikan inovasi dalam pembelajaran matematika dengan mengambil judul **“Penerapan Media Pembelajaran Matematika Berbasis macromedia flash “M-matriks” pada Kelas X di SMK Sunan Giri Menganti Gresik.”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti merumuskan suatu masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran matematika berbasis macromedia flash “M-matriks” pada kelas X di SMK Sunan Giri Menganti Gresik?

2. Bagaimana aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran matematika berbasis macromedia flash “*M-matriks*” pada kelas X di SMK Sunan Giri Menganti Gresik?
3. Bagaimana ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran matematika Berbasis macrmedia flash “*M-matriks*”pada kelas X di SMK Sunan Giri Menganti Gresik ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran matematika berbasis Macromedia flash “*M-matriks*” kelas X di SMK Sunan Giri Menganti Gresik.
2. Aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran matematika berbasis Macromedia flash “*M-matriks*” kelas X di SMK Sunan Giri Menganti Gresik.
3. Ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran matematika berbasis Macrmedia flash “*M-matriks*” kelas X di SMK Sunan Giri Menganti Gresik terhadap hasil belajar peserta didik.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil dari penelitian Penerapan Media Pembelajaran Metematika berbasis Macromedia Flash diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai berikut :

1. Bagi guru
 Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menambah wawasan dan pengetahuan sebagai bahan refleksi dalam proses pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih baik.
2. Bagi Peserta didik
 Penelitian ini berguna bagi peserta didik agar dalam belajar dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada dan memberika variasi pemahaman peserta didik pada materi yang dipelajari.

3. Bagi peneliti.

Penelitian ini memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash.

4. Bagi Sekolah.

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan guna membuat sekolah akan lebih kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik.

1.4 DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari terjadinya keragaman penafsiran terhadap judul atau variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan dari beberapa istilah sebagai berikut:

1. Aktivitas peserta didik adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik selama mengikuti pembelajaran meliputi mendengarkan, memperhatikan penjelasan guru, bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan berdiskusi.
2. Ketuntasan yang dimaksud adalah ketuntasan secara individu maupun klasikal. Adapun pencapaian hasil belajar peserta didik secara individu jika mencapai skor ≥ 75 , secara klasikal jika $\geq 75\%$ peserta didik memperoleh skor ≥ 75
3. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dalam penelitian ini media yang dimaksud adalah media pembelajaran "*M-matriks*"
4. Macromedia flash adalah software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif .