

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan suatu bangsa ditentukan dari bagaimana perkembangan pendidikan anak bangsa. Masyarakat suatu negara yang maju akan melahirkan kemajuan dalam berbagai bidang seperti pembangunan, ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, sosial, politik, dan kebudayaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sundayana (2013: 1) yaitu “keberadaan pendidikan sangatlah penting bagi suatu bangsa yang sedang berkembang. Perlu adanya pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika”.

Matematika merupakan mata pelajaran yang abstrak sehingga tidak mudah bagi peserta didik untuk memahaminya. Namun mata pelajaran matematika memiliki peranan penting dalam menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun menurut Marti dalam Sundayana (2013: 2) sampai saat ini masih banyak peserta didik yang merasa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan menjadi momok yang menakutkan.

Sundayana (2013: 2) mengemukakan bahwa “meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari”. Hal ini berarti matematika mempunyai hubungan yang erat dengan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga seseorang dituntut untuk mempelajari dan mengkonkritkan konsep matematika agar tidak kesulitan dalam penyelesaian persoalan dalam kehidupannya.

Dalam proses pembelajaran, sumber belajar dalam kelas tidak harus berupa teks dari buku saja tetapi lebih luas dari itu, dengan perkembangan teknologi multimedia yang semakin baik akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan. Visualisasi

adalah suatu cara yang yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Pada era sekarang visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambah dengan suara (visual).

Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), terdapat beberapa materi dalam mata pelajaran matematika yang memiliki hubungan erat dengan masalah sehari-hari serta dikategorikan sebagai materi yang membutuhkan usaha dan waktu lebih untuk mempelajarinya. Namun waktu efektif untuk mata pelajaran matematika yang tersedia terpotong dengan adanya libur hari besar, ujian sekolah maupun ujian nasional. Hal ini menyebabkan guru menyajikan materi dengan cepat untuk mengejar waktu. Bagi peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi hal ini terasa biasa, namun bagi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah tidak dapat menerima pembelajaran dengan baik karena materi yang disampaikan oleh guru terkesan terburu-buru. Salah satunya yaitu materi aritmatika sosial yang diajarkan pada SMP kelas VII semester genap.

Guru seringkali enggan menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran dengan berbagai macam alasan. Hal ini didukung oleh pendapat Thomas Wibowo dalam Sundayana (2013: 29) terdapat sekurang-kurangnya tujuh alasan guru tidak menggunakan media pembelajaran yaitu (1) media itu repot karena diperlukan persiapan, (2) media itu canggih dan mahal, (3) tidak bisa menjalankan atau menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia disekolah, (4) media itu hiburan semata sehingga membuat peserta didik hanya bermain-main dan tidak serius, (5) tidak tersedia media pembelajaran disekolah, (6) kebiasaan menikmati ceramah atau berbicara, (7) kurangnya penghargaan dari atasan. Sehingga guru seringkali mengabaikan peran media pembelajaran, padahal dengan adanya media pembelajaran yang tepat akan memberikan efek yang baik bagi peserta didik.

Media pembelajaran memberikan kontribusi secara positif dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat akan memberikan hasil yang maksimal bagi peserta didik. Menurut

Kemp pada Sundayana (2013: 4) kontribusi media dalam pembelajaran adalah: (1) penyampaian pembelajaran dapat lebih terstandar, (2) pembelajaran dapat lebih menarik, (3) waktu penyampaian pembelajaran dapat diperpendek, (4) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (5) proses belajar dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, (6) sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, (7) peran guru berubah kearah yang positif.

Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran bagi peserta didik yang dapat digunakan untuk menyajikan isi materi pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran *edutainment*. Menurut Priatna (2011: 3) “kata *edutainment* merupakan penggabungan dua istilah dalam bahasa inggris yaitu *education* dan *entertainment*. Arti *education* adalah pendidikan, sedangkan *entertainment* artinya hiburan. Jadi *edutainment* dapat diartikan sebagai pendidikan yang menghibur dan menyenangkan”.

Media pembelajaran *edutainment* adalah media yang menggabungkan unsur hiburan dengan pendidikan. Media ini juga dirancang dengan aplikasi sejenis kalkulator yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk menghitung, dengan cara mengetikkan angka-angka pada tempat yang tersedia dan nilai yang diinginkan akan muncul. Terdapat pula pertanyaan yang dapat dijawab oleh peserta didik dengan memasukkan inputan sehingga dapat diketahui kebenaran dari jawaban tersebut. Disisi lain media pembelajaran *edutainment* dapat memberikan hiburan yang membuat peserta didik merasa lebih antusias dan tertarik untuk belajar matematika.

Dipilihnya media pembelajaran *edutainment* ini, karena masih kurangnya media yang dapat memberikan pendidikan sekaligus unsur hiburan. Harapannya media pembelajaran *edutainment* akan lebih disukai peserta didik dibanding *software* pembelajaran biasa. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan **“pengembangan media pembelajaran *edutainment* pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *edutainment* pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran *edutainment* pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian Pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar matematika yang menarik dan menghibur sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi.
2. Bagi guru mata pelajaran matematika, dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyajikan materi pelajaran secara lebih variatif agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.5 Batasan Penelitian, dan Definisi Operasional

1.5.1 Batasan Penelitian

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang ada, maka peneliti memberikan batasan yaitu :

1. Untuk menghasilkan satu produk berupa media pembelajaran *edutainment* pada materi aritmatika sosial untuk kelas VII SMP menggunakan *software* utama yaitu *macromedia flash 8*.
2. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model ASSURE.
3. Pengembangan berakhir setelah dihasilkan produk media pembelajaran *edutainment* yang telah divalidasi oleh para ahli dan telah diuji coba.

1.5.2 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan pengertian terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini maka dijelaskan beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah suatu aplikasi yang disajikan melalui komputer yang dapat digunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman dan keterampilan.
2. Pengembangan media pembelajaran *edutainment* adalah kegiatan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *edutainment* dan proses pembuatannya dengan bantuan komputer yang menggabungkan unsur pendidikan dan unsur hiburan berupa gambar, animasi, dan suara.
3. *Macromedia Flash 8* adalah sebuah program multimedia dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi-aplikasi unik, animasi-animasi interaktif pada halaman web.
4. Aritmatika sosial adalah materi yang menyangkut tentang penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari yang perhitungannya menggunakan konsep aljabar dan bentuk soalnya berupa soal cerita.