

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan secara teratur dan terencana yang mempunyai tujuan mengubah atau mengembangkan perilaku individual. Melalui pendidikan akan terlahir generasi penerus bangsa yang dapat meneruskan dan mewujudkan cita-cita bangsa. Jika pendidikan suatu bangsa dan negara baik, maka akan tercipta generasi muda yang memiliki pribadi, sikap, dan kemampuan yang baik pula.

Berhasil tidaknya pencapaian pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajarnya. Dalam proses pendidikan di sekolah, belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Peserta didik belajar beberapa mata pelajaran di sekolah yang salah satu mata pelajarannya adalah mata pelajaran matematika. Matematika mempunyai peranan penting dalam berbagai ilmu sehingga matematika dapat membekali dan memajukan daya pikir manusia untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Dalam pembelajaran matematika guru diharapkan dapat memberikan situasi dan kondisi yang menyenangkan agar peserta didik tidak mudah bosan dengan materi matematika karena kebanyakan peserta didik beranggapan bahwa belajar matematika itu susah atau sulit. Jika guru dalam memilih model, metode, pendekatan, dan media yang kurang tepat dalam menyampaikan materi maka bertambah sulitnya peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Selama ini guru matematika sebagian besar masih menggunakan metode ceramah yang disertai tanya jawab dan tanpa adanya media pendukung. Dalam hal tersebut, guru mendominasi pembelajaran sehingga peserta didik menjadi pasif.

Menurut Sadiman (2003: 16) Secara umum media pembelajaran mempunyai fungsi, antara lain:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera seperti :

- Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita gambar, model, film bingkai.
 - Kejadian/peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, foto.
3. Menimbulkan kegairahan belajar.
 4. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
 5. Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minat.

Dewasa ini, ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang pesat, yaitu semakin meluasnya penggunaan teknologi komputer yang hampir diseluruh segi kehidupan. Perkembangan ilmu dan teknologi dalam bidang komputer pada saat ini akan memudahkan kita dalam membuat media pembelajaran berbasis komputer. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya aplikasi komputer yang dikembangkan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis komputer.

Salah satu aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran adalah AutoPlay Media Studio 8. AutoPlay Media Studio 8 merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. (Kuswari, 2010: 1).

Pada waktu Program Pengalaman Lapangan (PPL) periode 2013 – 2014 peneliti melakukan wawancara pada beberapa peserta didik tingkat SMP mengenai pandangan mereka terhadap mata pelajaran matematika. Ternyata kebanyakan peserta didik beranggapan bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Peserta didik mengatakan sulit karena banyak rumus yang harus dihafalkan, dan membosankan karena metode pembelajaran yang sering digunakan adalah ceramah dan tanpa adanya media.

Pada umumnya dalam metode ceramah guru menggunakan media pendukung *Ms. Power Point*. Agar peserta didik tidak bosan dengan tampilan-tampilan tersebut, peneliti mencoba membuat media presentasi dengan

“AutoPlay Media Studio 8”. AutoPlay ini dapat mengintegrasikan berbagai tipe media yaitu gambar, suara video, dan animasi. Salah satu materi yang dapat dipresentasikan dengan media AutoPlay adalah materi operasi hitung bilangan bulat. Agar materi yang diberikan kepada peserta didik lebih menarik, peneliti mencoba membuat pembelajaran berbasis komputer karena peserta didik SMP sudah bisa mengoperasikan komputer. Media pembelajaran berbasis komputer yang dirancang peneliti mempunyai tujuan agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan mandiri.

Dari beberapa uraian di atas, peneliti mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Multimedia *AutoPlay Media Studio 8* Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Kelas VII”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan multimedia “AutoPlay Media Studio 8” pada materi operasi hitung bilangan bulat?
- 1.2.2 Bagaimana hasil dari pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan multimedia “AutoPlay Media Studio 8” pada materi operasi hitung bilangan bulat?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1.3.1 Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan multimedia “AutoPlay Media Studio 8” pada materi operasi hitung bilangan bulat.
- 1.3.2 Untuk mengetahui hasil dari pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan multimedia “AutoPlay Media Studio 8” pada materi operasi hitung bilangan bulat.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu :

1.4.1 Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif dalam memilih media pembelajaran matematika yang dapat diterapkan agar pembelajaran di kelas tidak monoton.

1.4.2 Bagi Peserta Didik

- a. Dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar matematika.
- b. Dapat memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

1.4.3 Bagi Peneliti dan pembaca

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

1.5 Definisi Operasional, Asumsi, dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Definisi Operasional

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

- a. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran baik dalam bentuk cetak maupun audiovisual yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik.
- b. AutoPlay Media Studio adalah salah satu software komputer yang dapat mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat.
- c. Pengembangan media pembelajaran merupakan serangkaian proses yang dilakukan untuk menyajikan media pembelajaran matematika yang menggunakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang telah ada.
- d. Media pembelajaran matematika menggunakan multimedia AutoPlay Media Studio 8 yang dikembangkan ini dikatakan layak

apabila memenuhi tiga aspek, yakni praktis (dapat digunakan di lapangan jika menurut para ahli tanpa revisi), valid (menurut pengamatan ahli), serta efektif.

Keefektifan tersebut dilihat dari:

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

1.5.3 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah :

- a. Uji coba terbatas dilakukan di kelas VII-D SMPN 3 Balongpanggang Gresik.
- b. Hasil belajar peserta didik diperoleh setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan media “AutoPlay Media Studio 8”, kemudian diberikan tes untuk mengetahui ketuntasan belajar peserta didik.