

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia demi kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia bergantung pada kualitas pendidikan. Dalam UU RI nomor 20 tahun 2003 BAB II, dinyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk warga serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Pendidikan nasional juga bertujuan untuk mengungkapkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Namun pada kenyataannya sistem pendidikan yang ada di Indonesia belum mampu menunjukkan sistem pendidikan yang sesuai dengan UU.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat diperlukan untuk mendukung proses perubahan menuju perkembangan teknologi. Mutu pembelajaran matematika tentunya harus dimulai sejak seseorang belajar disekolah dasar sampai perguruan tinggi, untuk mendukung perbaikan ini tentunya diperlukan proses pembelajaran yang baik, atau proses yang sesuai dengan perkembangan siswa dan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Perubahan dan perbaikan sarana dan prasarana pendukung telah banyak dilakukan oleh pihak pemerintah, untuk menuju satu tujuan atau perbaikan mutu pendidikan matematika. Mengenai peranan matematika, Sujono (1988:10) mengatakan bahwa:

“Dalam perkembangan peradaban modern, matematika memegang peranan penting karena dengan bantuan matematika semua ilmu pengetahuan menjadi lebih sempurna. Matematika merupakan alat yang efisien yang diperlukan oleh semua ilmu pengetahuan. Dan tanpa bantuan matematika semuanya tidak akan mendapat kemajuan yang berarti”.

Pembelajaran yang ada selama ini masih banyak yang didominasi guru saja, sedangkan siswa hanya Datang, Duduk, Dengar, Catat, dan Hafal, keadaan seperti ini membawa dampak buruk bagi siswa, salah satunya adalah siswa hanya menguasai materi yang diberikan tanpa mengetahui manfaat dan cara mengaplikasikan ilmu atau pelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Jika sistem pembelajaran seperti ini masih sering berlangsung, ada beberapa kemungkinan buruk yang akan terjadi, antara lain siswa menjadi kurang tertarik pada pelajaran, kemudian timbulnya kejenuhan, rasa bosan, bersikap pasif terhadap pelajaran dan kemungkinan terburuknya adalah siswa sudah tidak mau belajar matematika atau benci dengan matematika. Hal ini menjadi salah satu penyebab prestasi hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas VIII SMP Budi Dharma Tebing Tinggi, penyajian mata pelajaran matematika di sekolah tersebut monoton dan kurang variasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga kurang menarik minat siswa. Oleh karena itu perlu adanya penyajian materi yang diharapkan dapat menarik minat siswa, salah satunya penyajian matematika dengan media pembelajaran berbasis edutainment.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang memasyarakatkan 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 sebagai salah satu sumber belajar (<http://scribd.com/doc/3371469/Permendiknas-No-41-Tahun-2007>).

Salah satu bentuk penggunaan teknologi pembelajaran yang dapat mengabungkan unsur pendidikan dan unsur hiburan adalah digunakannya teknologi informasi berbasis komputer. Penggunaan teknologi informasi diharapkan dapat menjadi salah satu cara inovatif dalam penyampaian materi pelajaran, apalagi didukung kenyataan sebagian sekolah sudah memiliki komputer bahkan laboratoriu komputer, sudah saatnya komputer digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Dengan menggunakan media komputer sebagai

penyajianya, materi pembelajaran dapat disajikan lebih interaktif dan menarik. Siswa yang mendapat bahan pengajaran melalui komputer mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar, karena kebanyakan anak pada zaman ini lebih tertarik terhadap sesuatu yang berbaur teknologi.

Hal utama yang harus diusahakan untuk mempersiapkan negara Indonesia dalam menghadapi tantangan masa depan yang banyak mengandalkan teknologi adalah meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu usahanya adalah pendayagunaan teknologi pendidikan dengan menggunakan media komputer untuk menunjang proses belajar mengajar yang menarik sehingga hasil belajar siswa adalah baik seperti yang diharapkan.

Berbicara tentang hasil belajar, ada beberapa faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa dan antaranya adalah berdasarkan kondisi yang telah dikemukakan sebelumnya. Menurut data UNESCO (dalam <http://www.pikiran-rakyat.com/>. Diakses pada 20 Februari 2012) menunjukkan bahwa: "Peringkat matematika di Indonesia berada di deretan 34 dari 38 negara. Sejauh ini Indonesia belum lepas dari deretan penghuni papan bawah". Melihat kepada masalah hasil belajar matematika di Indonesia, adalah amat perlu diadakan usaha untuk memastikan hasil belajar siswa semakin baik dengan memancing minat siswa terhadap matematika.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran maka perlu diadakan suatu penelitian dengan mengangkat judul : **Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Tabung dan Kerucut di Kelas VIII SMP Budi Dharma Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2012/2013.**

1.2. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka diperoleh identifikasi masalah yang diantaranya adalah:

1. Media pembelajaran yang dipilih guru kurang efektif, sesuai dan bervariasi bagi setiap pokok bahasan yang diajarkan.

2. Masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang berazaskan teknologi dalam mengajarkan matematika.
3. Pemilihan media pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar matematika.
4. Agak sukar mengajarkan materi geometri, khususnya pokok bahasan tabung dan kerucut tanpa bantuan media pembelajaran sebagai Alat Bantu Mengajar.
5. Masih rendahnya hasil belajar matematika.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi, ternyata media pembelajaran haruslah disesuaikan untuk setiap pokok bahasan dan setiapnya haruslah bervariasi untuk menciptakan suatu proses belajar mengajar yang efektif. Namun mengingat bahwa tidaklah mungkin setiap pokok bahasan itu dilakukan kajian tentang media apa saja yang sesuai dijadikan Alat Bantu Mengajar, maka penulis merasa perlu untuk membatasi masalah yang akan diteliti agar penelitian dapat terlaksana dengan baik dan terarah.

Oleh karena itu masalah yang dipilih dibatasi pada kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dan rendahnya hasil belajar matematika siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah dinyatakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana respon siswa kelas VIII SMP Budi Dharma Tebing Tinggi terhadap media dengan Software Macromedia Flash pada pokok bahasan tabung dan kerucut yang telah dibuat.
2. Apakah hasil belajar siswa kelas VIII SMP Budi Dharma Tebing Tinggi meningkat dengan menggunakan media komputer dengan Software Macromedia Flash pada pokok bahasan tabung dan kerucut

1.5. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah di atas, maka penelitian ini adalah bertujuan untuk:

1. Mengetahui respon siswa kelas VIII SMP Budi Dharma terhadap Penggunaan Macromedia Flash dalam pembelajaran tabung dan kerucut yang telah dibuat.
2. Apakah hasil belajar siswa kelas VIII SMP Budi Dharma meningkat setelah menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Tabung Dan Kerucut.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru dan calon guru matematika dalam memilih media pembelajaran untuk pokok bahasan tabung dan kerucut.
2. Sebagai menambah wawasan bagi penulis sendiri dalam pendayagunaan teknologi dalam pendidikan.
3. Sebagai bantuan berupa motivasi bagi siswa dalam menumbuhkan minat terhadap matematika.