

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan merupakan sebuah program yang terdiri dari beberapa komponen yang bekerja sama dalam sebuah sistem. Komponen-komponen bekerja sama satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam pendidikan siswa memasuki sebuah proses transformasi pembelajaran yang menimbulkan kegiatan belajar bagi siswa. Dalam proses itu siswa berinteraksi dengan komponen instrumental pendidikan seperti guru, materi, media, dan metode mengajar (Purwanto, 2008:20). Perkembangan informasi dan teknologi yang kian pesat tidak dapat dihindari dan menjadi bagian penting dari pendidikan dan pembelajaran. Guru sebagai garda terdepan dunia pendidikan harus melek teknologi, mengikuti perkembangan terkini, serta menyesuaikan dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Hal ini penting mengingat pembelajaran yang berkembang saat ini hampir dipastikan memanfaatkan teknologi di dalamnya. Keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah bukan lagi menjadi halangan apalagi menghambat kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Semua permasalahan yang berkaitan dengan sarana pembelajaran dapat diselesaikan dengan penguasaan metode dan media. Oleh karena itu, belajar dan menguasai teknologi serta perkembangan yang ada di dalamnya menjadi keharusan bagi pendidik (Abdul Muis, 2019: 12).

Salah satu ilmu yang berpengaruh dalam dunia pendidikan adalah matematika, matematika sangat dibutuhkan di kehidupan sehari-hari. Matematika dapat membuat manusia berpikir logis, rasional, dan percaya diri. Matematika dapat diaplikasikan dengan memerlukan kemampuan menyampaikan informasi, menghitung dan mengukur. Pembelajaran matematika harus berjalan dengan baik agar terciptanya pembelajaran yang kondusif, salah satu cara untuk mencapai tujuan guru harus menggunakan media dengan baik dan kreatif mungkin agar pembelajaran menarik. Media pembelajaran hendaknya tersedia untuk menunjang

keberhasilan belajar melalui proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan matematika yang bersifat abstrak, sehingga penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa menjadi lebih berpikir secara konkret dan dapat mengurangi verbalisme pada diri siswa. Dalam proses belajar mengajar penggunaan media mempunyai arti yang cukup penting. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad 2011: 29) yaitu: penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dan guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di SMP Negeri 2 Penanggalan masih minim. Sadiman, dkk (1984: 17) mengungkapkan bahwa secara umum media pembelajaran berguna untuk memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, dapat mengatasi siswa bersikap pasif, menimbulkan kegairahan pada siswa, memberikan perangsangan dan persepsi yang sama dan memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Matematika di SMP Negeri 3 Penanggalan menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku pelajaran atau buku cetak dan belum pernah mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi sekolah yang dilengkapi sarana laboratorium komputer serta berbagai media yang mendukung pembelajaran matematika sebenarnya sangat mendukung guru untuk menyampaikan materi pada siswa. Dengan sarana yang memadai tersebut sangat disayangkan karena tidak digunakan secara maksimal. Hal tersebut yang membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media yang belum pernah digunakan oleh guru matematika di SMP Negeri 3 Penanggalan dan pengembangan media ini merupakan hal yang baru di SMP Negeri 3 Penanggalan.

Macromedia flash adalah salah satu program dalam pembuatan media pembelajaran yang tampilannya menampilkan multimedia, gabungan antar grafis, teks, animasi, juga dapat dikonversi ke dalam beberapa tipe (diantaranya adalah: *mov, exe, png, jpg, dll*) (Madcoms, 2006). Pemilihan *Macromedia Flash 8*

dikarenakan kemampuannya memberikan gambaran konsep serta memberikan penyajian materi secara jelas dan interaktif. Hal ini disebabkan media pembelajaran di SMP Negeri 3 Penanggalan saat ini bukanlah media pembelajaran interaktif yang mampu memberikan jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut pengembangan program *Macromedia Flash 8* khususnya pada mata pelajaran Matematika SMP pada pokok bahasan Segi Empat di SMP Negeri 3 Penanggalan, Kota Subulussalam.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi disekolah dalam membuat media pembelajaran.
3. Strategi pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model pembelajaran konvensional.

1.3. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi masalah, serta keterbatasan kemampuan, materi dan waktu yang tersedia ,maka batasan masalah yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis *Macromedia –Flash 8* yang akan dikembangkan pada pembelajaran Matematika hanya untuk materi Segi Empat.
2. Aspek yang akan diteliti hanya uji validitas dan uji kepraktisan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, adapun rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* 8 untuk siswa kelas VII pada materi Bangun Datar Segi Empat?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* 8 untuk siswa kelas VII pada materi Bangun Datar Segi Empat?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar Belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah?

1. Mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* 8 untuk siswa kelas VII pada materi Bangun Datar Segi Empat
2. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* 8 untuk siswa kelas VII pada materi Bangun Datar Segi Empat

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajara matematika berbasis *Macromedia Flash* pada materi Segi Empat di SMP kelas VII diharapkan memberikan manfaat bagi:

1. Bagi Guru

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan bisa menjadi referensi media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan baik dan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika.

3. Bagi Peneliti

Sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon pendidik profesional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran.

4. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan referensi dan motivasi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pembuatan dan pengembangan media pembelajaran di tingkatan SMP maupun tingkatan satuan pendidikan lainnya.

1.7. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan serta memberikan gambaran yang konkrit mengenai arti yang terkandung dalam judul. Maka dengan ini diberikan defenisi operasional yang akan dijadikan landasan pokok dalam penelitian ini. Adapun defenisi operasional dalam penelitian ini diantaranya:

1. Pengembangan adalah proses penerjemahan secara spesifik desain kedalam bentuk fisik, benda yang dapat diraba dan untuk menerima pesan. Pengembangan dalam penelitian ini adalah pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* agar proses belajar mengajar menarik minat siswa.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. *Macromedia Flash 8* merupakan software yang bisa digunakan untuk melakukan desain, publikasi, membangun perangkat presentasi, atau software lainnya. Proyek yang dibangun *flash* terdiri atas animasi, gambar, vidio, teks dan lain-lain.