

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan pesat dalam kehidupan manusia. Pekerjaan yang dikerjakan oleh manusia secara manual bisa digantikan oleh mesin. Informasi dan komunikasi dapat diakses dengan mudah dan cepat sesuai kebutuhan. Dengan demikian kemajuan IPTEK telah mempengaruhi semua ruang lingkup kehidupan, termasuk juga dalam dunia pendidikan

Menurut MJ Langeveld (Rubiyanto dkk, 2003:20) pendidikan adalah kegiatan membimbing anak manusia menuju pada kedewasaan dan mandiri. Dalam pendidikan terdapat perbuatan belajar baik oleh siswa maupun oleh guru. Kegiatan belajar menimbulkan terbentuknya kebiasaan yang berupa tingkah laku yang semakin terampil dan efisien. Kegiatan belajar ini bertujuan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang permanen dan lebih maju.

Dalam kegiatan pembelajaran matematika, sering ditemui beberapa kesulitan yang umumnya dimiliki siswa. Diantaranya adalah kesulitan menghitung dengan cepat, kemampuan logika, ketrampilan menulis atau menggambar dan rasa malas belajar. Hal ini dikarenakan para siswa memandang pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.

Salah satu faktor yang menyebabkan siswa sering merasa bosan dan tidak memahami materi pelajaran adalah penyampain materi pelajaran yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Untuk itu perlu dicari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

Guru sebagai pengajar menjadi fokus dalam kegiatan belajar mengajar, karena peranannya yang sangat menentukan guru harus mampu mentransformasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa. Melalui proses belajar mengajar guru harus mampu mengetahui kesulitan yang dialami siswa dan mencari alternatif pemecahannya. Sedangkan sebagai perencana pengajaran, guru diharapkan mampu merencanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif. Salah satu alternatif yang dapat membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan siswa dapat berperan aktif adalah diciptakannya suatu media pembelajaran.

Djamerah dan Zain (1999:136) menjelaskan didalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan pelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat.

Media disini sangat penting untuk menarik siswa untuk mau belajar dan membuat siswa antusias dengan materi yang diberikan. Ada berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah

satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang mempunyai arti dan bermanfaat bagi manusia. Sedangkan komunikasi adalah penyampaian pikiran oleh seseorang kepada orang lain melalui media. Media yang berbasis teknologi dan informasi ini diharapkan mampu memecahkan kesulitan yang dialami siswa.

Komputer sebagai sarana untuk menyajikan informasi dapat dimanfaatkan diberbagai bidang. Dalam sektor pendidikan pemanfaatan komputer sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk membantu urusan keadministrasian saja, melainkan juga sangat dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi

Sebagai contoh, dengan adanya komputer multimedia yang mampu menampilkan gambar maupun tulisan yang diam dan bergerak serta bersuara, sudah saatnya komputer dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Hal semacam ini perlu ditanggapi secara positif oleh para guru sekolah menengah, khususnya guru bidang studi matematika

Sebagai media, salah satu manfaat komputer bagi guru adalah dapat dipergunakan sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar maupun dalam proses pembelajaran sendiri. Oleh karena itu sudah semestinya para guru mengetahui manfaat komputer dalam proses belajar mengajar dan mampu menggunakannya dalam proses belajar mengajar. Dengan kemajuan teknologi

diharapkan guru dapat membuat suatu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk dapat dipergunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun diluar sekolah secara mandiri. Media ini diharapkan dapat mewakili peranan guru sehingga siswa dapat belajar dan memperoleh informasi dan dapat berkomunikasi secara tidak langsung terhadap materi yang sedang dipelajarinya.

Salah satu software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah program *Microsoft Powerpoint*. Program ini dapat menampilkan informasi yang berupa tulisan, gambar-gambar, animasi serta dapat menampilkan suara sehingga siswa dapat berkomunikasi secara tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Dari latar belakang tersebut diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Sekolah Menengah Pertama Kelas II Pokok Bahasan Persamaan Garis Lurus” karena media ini dapat menampilkan gambar dan animasi yang dapat menarik motivasi siswa dalam belajar.

B. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran mengenai judul penelitian, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti. Pembatasan masalah ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai pada sasaran dan tujuannya. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
2. Pembuatan dan penyusunan program sebagai media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang dapat menampilkan animasi, dan gambar.
3. Aplikasi *Microsoft Powerpoint* pada pokok bahasan Persamaan Garis Lurus kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Semester I.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka pokok permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat suatu media pembelajaran berbasis TIK pada pokok bahasan persamaan garis lurus menggunakan *Microsoft Powerpoint*?
2. Apakah media pembelajaran berbasis TIK dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* dapat memotivasi siswa dalam belajar matematika?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan permasalahan-permasalahan dalam usaha penelitian ini, maka tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang media pembelajaran berbasis TIK pada pokok bahasan persamaan garis lurus menggunakan *Mircrosoft Powerpoint*.
2. Untuk mengetahui media pembelajaran berbasis TIK dengan menggunakan *Microsof Powerpoint* dapat memotivasi siswa dalam belajar matematika.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat konseptual utamanya kepada pembelajaran matematika, disamping itu juga kepada peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran matematika.

1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada penggunaan media pembelajaran berbasis TIK menggunakan *Microsof PowerPoint* pada pokok bahasan persamaan garis lurus.

2. Manfaat praktis

- a. Dapat dimanfaatkan oleh guru matematika sebagai media pembelajaran untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang menarik
- b. Untuk memberikan satu alternatif pemecahan masalah kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa bagian yaitu sebagai berikut :

1. BAGIAN AWAL

Bagian ini meliputi Halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. BAGIAN ISI

Bagian ini terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi tentang kajian pustaka dan kajian teori. Kajian pustaka mengembangkan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Kajian teori memuat teori-teori dan konsep-konsep yang relevan atau berkaitan dengan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian membahas tentang bahan penelitian, jalan atau alur penelitian, kebutuhan penelitian dan analisis hasil penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pembahasan hasil desain media pembelajaran dengan *Microsoft powerpoint*

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat tentang kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini serta saran untuk pengembangan dan kesempurnaan media pembelajaran.

3. BAGIAN AKHIR

Dalam bagian ini terdiri dari daftar pustaka dan daftar lampiran.