

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan melihat perkembangan zaman yang semakin maju, mendorong kita untuk siap dalam menghadapi era globalisasi yang semakin berkembang dengan pesat. Saat ini Indonesia telah bersiap-siap untuk memasuki era perdagangan bebas. Akan terjadi pergerakan tenaga kerja secara bebas (free inovement of people) antar Negara. Saat ini dalam WTO (Word Trade Organization) telah diatuiur 40 profesi yang akan bebas terbuka untuk semua Negara. Beberapa jenis profesi dikelompokkan dalam 6 kelompok profesi yang meliputi: pengacara, akuntan professional services, personal computer services, dan medicine services.

Pada tahun 2020, seluruh standar profesi diharapkan dapat diterapkan. Kompetensi ini akan terbuka diseluruh dunia. Dengan adanya kenyataan ini, siap atau tidak siap kita harus bersaing dengan sumber daya manusia diseluruh dunia. Dalam waktu dekat sekitar 40 standar profesi di Indonesia, diantaranya Teknologi Informasi akan dikembangkan. Dunia Teknologi Informasi (TI) merupakan suatu industri yang berkembang dengan pesat pada tahun-tahun terakhir ini dan akan terus berlangsung untuk tahun-tahun mendatang.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini telah dirasakan di berbagai sektor kehidupan. Perkembangan teknologi ini mendorong manusia untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitasnya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi hampir dalam setiap aspek kehidupan. Salah satu teknologi yang penting untuk dikembangkan saat ini adalah komputer. Karena komputer bisa dipakai sebagai sarana untuk menyajikan informasi dan dapat dimanfaatkan diberbagai bidang, misalnya perusahaan, perbankan, perkantoran, termasuk juga dalam dunia pendidikan.

Dalam sektor pendidikan misalnya, 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. 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, sehingga komputer dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua tingkatan sekolah dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Sangat disayangkan prestasi belajar matematika saat ini sangat rendah. Salah satu faktor penyebabnya adalah penyampaian materi pelajaran yang kurang

menarik atau kurang bervariasi, sehingga murid mudah merasa bosan. Untuk itu perlu dicari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Diharapkan dengan ketertarikan dari siswa akan meningkatkan kualitas dari suatu proses pembelajaran.

Keberhasilan dunia pendidikan pada abad ke-21 akan tergantung terutama pada sejauh mana kita mengembangkan keterampilan – keterampilan yang tepat untuk menguasai kekuatan kecepatan kompleksitas dan ketidakpastian yang saling berhubungan satu dengan yang lain.

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu pilar upaya peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan mutu pendidikan adalah bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai warga negara.

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika adalah dengan pengembangan media pembelajaran yang digunakan. Dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan suatu media. Syaiful Bahri (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 minat belajar siswa dan membuat siswa antusias dengan materi yang diberikan. Ada berbagai media

pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi komputer yang saat ini sedang marak dikembangkan sebagai media yang mampu membuat siswa tertarik untuk belajar matematika.

Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menarik, serta berorientasi pada proses pemecahan masalah. Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa hal. Diantaranya fasilitas, sarana dan prasarana yang berbasis TIK, juga SDM yang berkualitas.

Media presentasi sangat diperlukan dalam membantu kegiatan pembelajaran. Disamping itu media presentasi ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dalam kelas. Selain itu murid yang sedang mengikuti pelajaran tidak merasa bosan dengan materi yang disampaikan, sehingga akan menambah minat bagi siswa untuk belajar dengan baik.

Selain itu media presentasi ini sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran juga didukung beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut antara lain, yang pertama prestasi Matematika yang rendah. Hal ini bisa dilihat dari prestasi matematika Indonesia ditingkat Internasional. Menurut data (puspendik, 2005) menyatakan bahwa prestasi matematika ditingkat dunia berada pada posisi 34. Sedangkan prestasi matematika Jawa Tengah ditingkat nasional berada pada urutan ke-10 (Puspendik, 2005)

Prestasi siswa sangat dipengaruhi juga bagaimana cara seorang guru menyampaikan materi, disamping itu juga dipengaruhi dari SDM pengajar tersebut. Faktor empiris menyatakan bahwa pembelajaran matematika rendah.

Hal ini bisa dilihat terdapat guru matematika diberikan soal sebanyak 40 butir. Dari soal tersebut ada yang hanya benar menjawab 2 soal (rektorat tenaga kependidikan, 2004). SDM yang ada harus memiliki keahlian dan ketrampilan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan. UNESCO mensyaratkan bahwa :

1. Guru harus mengubah perannya dalam pembelajaran
2. Belajar tanggung jawab bersama antara guru dan siswa
3. Guru memfasilitasi belajar dengan teknologi yang bagus dan sesuai
4. Guru harus bisa menggunakan Teknologi Informasi (TI) dalam pembelajaran

TIK disini tidak hanya sebagai alat bantu, akan tetapi juga untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Penulis mencoba memberikan alternatif kepada guru maupun calon pendidik yang nantinya akan terjun langsung dalam dunia nyata pendidikan. Yaitu penggunaan media pembelajaran dalam membantu pengajar dalam menyampaikan materi sehingga lebih menarik sehingga para siswa bisa memahami materi yang disampaikan dengan baik serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Salah satu cara yang digunakan adalah dengan program *Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran, dengan gambar-gambar, animasi dan suara-suara yang ditampilkan diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

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 matematika mengetahui manfaat komputer dalam proses belajar mengajar dan mampu menggunakannya dalam proses belajar mengajar.

Upaya pengembangan media pembelajaran ini sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Dengan bantuan media yang menarik, siswa akan lebih mudah untuk memahami dan ini akan berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Dan dengan bantuan media komputer ini dapat membantu bagi anak didik yang kurang menyukai bahan pelajaran yang disampaikan. Dan diharapkan dengan adanya bantuan media ini selain memberi kemudahan bagi siswa juga dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka diperlukan suatu perancangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Microsoft Powerpoint*, dimana software tersebut mempunyai banyak kelebihan dalam penggunaannya khususnya dalam penyampaian materi pelajaran pada siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajari. Kelebihan tersebut antara lain gambar, animasi, dan suara yang mempunyai daya tarik tersendiri.

B. Pembatasan Masalah

Untuk membatasi agar permasalahan yang dibahas pada penelitian ini tidak terlalu kompleks, maka peneliti perlu memberikan batasan-batasan permasalahan. Pembatasan masalah ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai pada sasaran dan tujuan yang dengan baik. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan media pembelajaran matematika menggunakan *Microsoft Powerpoint*.
2. Pokok bahasan yang akan dibahas adalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel.

C. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana merancang media pembelajaran berbasis TIK pada pokok bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel menggunakan *Microsoft Powerpoint*
2. Bagaimana minat siswa terhadap proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan *Microsof Powerpoint* yang diterapkan dalam proses 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 Sistem Persamaan Linier Dua Variabel menggunakan *Mircrosoft Powerpoint*.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap matematika dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* dalam pembelajaran 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 Sistem Persaman Linier Dua Variabel.

2. Manfaat praktis

Pada dataran praktis, penelitian ini memberikan masukan kepada guru dan calon guru juga kepada siswa. Bagi guru matematika, peningkatan penggunaan media pembelajaran untuk menyelenggarakan pembelajaran yang menarik Bagi siswa, proses pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman konsep dalam bidang matematika.

F. Sistematika penulisan

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 PEMBAHASAN

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.