

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan nasional seperti dinyatakan dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berbicara soal mencerdaskan kehidupan bangsa memiliki jangkauan dan kajian yang sangat luas, terutama kajian pendidikan yang menyangkut pembelajaran di sekolah-sekolah. Dari berbagai pelajaran yang diajarkan disekolah, ada salah satu mata pelajaran yang memberikan kontribusi positif bagi pencerdasan dan pencerahan kehidupan bangsa. Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang dapat menjadikan manusia untuk berfikir logis, teoritis, rasional, dan percaya diri. Oleh karena itu matematika harus dipelajari dan dikuasai oleh segenap warga negara sebagai sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka mampu bertahan dalam era globalisasi yang berteknologi maju di saat sekarang maupun yang akan datang. Menurut laporan *Third International Mathematics and Science*

Study (TIMSS) tahun 2000 yang dikutip Suharta (2007: 1), rendahnya daya saing murid Indonesia di ajang internasional (Indonesia diperingkat ke 34 dari 38 negara) menunjukkan betapa lemahnya kemampuan penguasaan matematika di negara kita ini.

Banyaknya masalah dalam pendidikan matematika di Indonesia khususnya mengenai rendahnya prestasi belajar matematika serta rendahnya minat belajar matematika, karena matematika dianggap sulit. Kondisi ini disebabkan guru matematika mengajarkan matematika dengan materi dan metode yang kurang menarik. Guru hanya menerangkan dan murid mencatat. Dari rendahnya prestasi belajar matematika dibanding mata pelajaran yang lain, maka sudah jelas perlu adanya perubahan paradigma baru dalam pengajaran matematika di sekolah. Rendahnya kualitas buku paket lantaran banyak ditulis tanpa melibatkan orang pendidikan matematika atau guru matematika yang hanya mengejar solusi namun mengabaikan proses merupakan faktor lain yang mendukung penurunan kualitas belajar siswa. (Tim FKIP, 2007)

Menurut Asmin (2007:3) dalam pengajaran matematika, penyampaian guru cenderung bersifat monoton, hampir tanpa variasi kreatif, kalau saja siswa ditanya, ada saja alasan yang mereka kemukakan, seperti matematika sulit, tidak mampu menjawab, takut disuruh guru ke depan, dan sebagainya. Asmin (2007: 3) berpendapat adanya gejala matematika phobia (ketakutan anak terhadap matematika) yang melanda sebagian besar siswa, sebagai akibat tak kenal maka tak sayang.

Metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh terhadap hasil proses belajar mengajar. Untuk menciptakan proses belajar mengajar yang bisa menimbulkan komunikasi dua arah, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran matematika yang sesuai dengan waktu yang tersedia maka dikembangkan bentuk pembelajaran matematika yang tidak hanya berpusat pada guru tetapi berpusat pada siswa. Alternatif bentuk pembelajaran tersebut adalah Pembelajaran menggunakan media komputer. (Sadiman, 2006: 26). Sadiman (2006: 25) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana/alat bantu guru untuk menyampaikan pesan ataupun informasi agar dapat diterima dengan baik dan menarik oleh siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Di era teknologi informasi ini dan dengan pesatnya perkembangan teknologi komputer saat ini, manfaat komputer telah dirasakan di berbagai sektor kehidupan. Dalam sektor pendidikan misalnya, pemanfaatan komputer sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk urusan keadministrasian saja, melainkan juga dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran. Sebagai contoh, dengan adanya computer multimedia yang mampu menampilkan gambar maupun teks yang diam dan bergerak (animasi) serta bersuara sudah saatnya untuk dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang efektif (Martiningsih, 2006)

Hal semacam ini perlu ditanggapi secara positif oleh para guru sehingga komputer dapat menjadi salah satu media yang dapat membantu dalam mengoptimalkan pembelajaran. Salah satu manfaat komputer sebagai media bagi guru adalah sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar dan dalam proses pembelajarannya sendiri. Disamping itu, penggunaan media komputer diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga kualitas dari suatu proses pembelajaran dapat dicapai. Salah satu program yang digunakan adalah dengan program *Microsoft PowerPoint* (Martiningsih, 2006).

Kondisi tersebut terjadi pada siswa kelas VII SMP PGRI Jati Kudus. Hasil observasi awal peneliti pada siswa kelas VII SMP PGRI Jati Kudus menunjukkan tingkat prestasi belajar matematika yang ditunjukkan oleh hasil mid semester I termasuk dalam kategori rendah, yaitu diperoleh rata-rata prestasi belajar matematika sebesar 54,5. Hasil observasi peneliti pada proses pembelajaran matematika di kelas serta didukung oleh hasil wawancara peneliti dengan guru kelas diperoleh kesimpulan bahwa salah satu penyebab rendahnya tingkat prestasi belajar siswa adalah (1) siswa kurang berminat pada pelajaran matematika, (2) siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran matematika di kelas, dan (3) guru menyadari bahwa dalam proses pembelajaran guru kurang menerapkan teknik-teknik atau model pembelajaran yang lebih menarik yang mampu menarik minat anak dalam proses pelajaran matematika. Penggunaan media komputer memberikan keuntungan-keuntungan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya, misalnya kemampuan media komputer untuk berinteraksi secara individu dengan siswa.

Adanya interaksi tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam belajar dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil survei awal peneliti di SMP PGRI Jati Kudus, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KOMPUTER”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang penelitian, maka penulis mengidentifikasi bahwa masalah keaktifan belajar yang terjadi pada siswa kelas VII SMP PGRI Jati Kudus dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

1. Adanya ketakutan anak pada pelajaran matematika berdampak pada menurunnya minat anak terhadap pembelajaran matematika.
2. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika di kelas kurang sehingga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
3. Guru cenderung memberikan pembelajaran dengan model ceramah yang kurang menarik minat anak dalam proses pembelajaran matematika di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Dari berbagai permasalahan telah diidentifikasi penelitian, maka penulis tidak mungkin meneliti semua faktor tersebut. Hal ini disebabkan adanya keterbatasan kemampuan peneliti. Oleh sebab itu penulis membatasi

masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran yang akan peneliti terapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan media komputer.
2. Penelitian tindakan perbaikan pembelajaran matematika akan dilakukan pada pokok bahasan bilangan pecahan pada materi kelas VII SMP semester II.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah adalah persoalan atau masalah yang harus dipecahkan sehingga persoalan menjadi jelas. Adapun permasalahan yang timbul disini adalah: “Apakah pembelajaran matematika dengan menggunakan media komputer mampu meningkatkan keaktifan matematika siswa kelas VII SMP PGRI Jati Kudus?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan segitiga.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru/calon guru dalam upaya peningkatan pemahaman konsep bagi siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Bagi guru sebagai masukan dalam peningkatan mutu proses pembelajaran di kelas terutama pembelajaran matematika.
- b. Bagi siswa sebagai media untuk menumbuhkan keaktifan siswa belajar, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya.