

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini telah memberikan banyak manfaat dan kemudahan dalam dunia pendidikan. Komputer sebagai salah satu bentuk dari kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi dimanfaatkan oleh manusia sebagai media pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong manusia untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitasnya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pendidikan.

Pendidikan merupakan masalah yang penting bagi manusia, karena menyangkut kelangsungan hidup manusia dan tingkat kecerdasan bangsa. Manusia tidak cukup hanya tumbuh dan berkembang dengan dorongan alamiah saja, tetapi perlu pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan sumber daya manusia yang tangguh. Dengan pendidikan dan ilmu pengetahuan manusia dapat mengembangkan dirinya, sehingga dapat mengatasi dan memenuhi kebutuhan hidup yang semakin kompleks. Pendidikan sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan, baik seseorang, keluarga, masyarakat, dan bangsa.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peran paling penting dalam pendidikan karena dilihat dari waktu yang digunakan dalam pelajaran matematika disekolah, lebih banyak

dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, serta pelaksanaan pendidikan matematika diberikan pada semua jenjang pendidikan dimulai dari SD sampai perguruan tinggi. Maka dari itu pelajaran matematika harus diusahakan menjadi menarik dan menyenangkan sehingga siswa merasa tertarik untuk mempelajarinya.

Pada umumnya guru menyadari bahwa matematika sering dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati, banyak ditakuti, dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Salah satu faktor penyebab adalah penyampaian materi pelajaran matematika yang dirasa kurang menarik dan kurang diminati siswa. Untuk itu diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar matematika.

Menurut Sutjipto (2001) minat adalah kesadaran seseorang terhadap suatu obyek, orang, masalah, atau situasi yang mempunyai kaitan dengan dirinya. Artinya, minat harus dipandang sebagai sesuatu yang sadar. Karenanya minat merupakan aspek psikologis seseorang untuk menaruh perhatian yang tinggi terhadap kegiatan tertentu dan mendorong yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tersebut.

Rendahnya minat siswa sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar yang berakibat pula pada rendahnya hasil belajar. Mengingat pentingnya minat siswa yang berpengaruh terhadap semangat belajar siswa, maka perlu dicari solusi yang tepat untuk meningkatkan minat siswa. Beberapa cara untuk meningkatkan minat belajar siswa antara lain: 1)

menggunakan metode mengajar yang bervariasi, 2) menumbuhkan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif, 3) menghubungkan pelajaran dengan pengalaman siswa, 4) memberi hadiah kepada siswa yang berprestasi dan sebaliknya, 5) menggunakan alat peraga, 6) belajar dan bermain, 7) menggunakan media pembelajaran dan lain-lain.

Berkaitan dengan hal tersebut, pembelajaran yang sama juga terjadi di SMK Negeri 1 Banyudono ditemukan permasalahan bahwa dalam pembelajaran matematika dikelas minat siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari: 1) minat siswa dalam mempersiapkan buku pelajaran (13,15%), 2) minat siswa dalam mengerjakan tugas (10,52%), 3) minat siswa dalam menjawab pertanyaan (19,57%), dan 4) minat siswa memperhatikan pelajaran (15,79%).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dalam mengajar matematika guru harus berusaha agar siswa lebih tertarik dan mengikuti pelajaran dengan perasaan gembira sehingga dapat meningkatkan minat dalam pembelajaran matematika. Dengan media pembelajaran interaktif diharapkan siswa akan lebih tertarik dengan matematika. Menurut Saals & Glasgow (dalam Arsyad, 2002: 36) media pembelajaran interaktif merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

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 belajar matematika.

Salah satu cara yang digunakan yaitu dengan membuat suatu perencanaan pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash, dimana flash tersebut mempunyai banyak kelebihan dalam penggunaannya khususnya dalam penyampaian materi pada siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya. Kelebihan tersebut antara lain gambar, animasi, dan suara yang mempunyai daya tarik tersendiri.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif” pada siswa kelas X PM I SMK Negeri I Banyudono.

## **B. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian dapat lebih terarah, efektif, efisien dan dapat dikaji lebih mendalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan macromedia flash.

2. Usaha peningkatan minat belajar matematika siswa yakni meliputi meningkatkan perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran matematika.
3. Penelitian ini dilakukan terhadap kelas X PM I SMK Negeri I Banyudono.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu: “Adakah peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan media pembelajaran interaktif pada siswa kelas X PM I SMK Negeri I Banyudono tahun ajaran 2011/2012?”

### **D. Tujuan Penelitian**

Sebuah tindakan pasti memiliki tujuan begitu pula dengan penelitian ini. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa dengan media pembelajaran interaktif.

### **E. Manfaat Penelitian**

Sebagai penelitian tindakan kelas, penelitian ini memberikan manfaat utamanya kepada pembelajaran matematika, peningkatan mutu, proses, dan hasil pembelajaran matematika.

## 1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika utamanya dalam meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif.

## 2. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk siswa, guru, sekolah, dan penulis.

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika sehingga siswa tertarik untuk belajar matematika.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat, selain itu untuk menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dan memberi kesempatan siswa untuk aktif dan interaktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan pemilihan media pembelajaran dan perbaikan pembelajaran matematika dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran matematika dengan media pembelajaran interaktif.