

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia. Mata pelajaran matematika perlu diberikan pada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Namun realita dilapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki perhatian dan kemauan belajar yang tinggi dalam mempelajari matematika. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak mempunyai motivasi yang kuat untuk belajar.

Motivasi merupakan suatu energi dalam diri manusia yang dapat mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu, artinya tanpa motivasi seorang siswa tidak akan membaca, belajar dan sekolah dan akhirnya tentu saja tidak akan mencapai suatu keberhasilan dalam belajar (Hamalik, 2008: 158). Sedangkan menurut Martinis Yamin (2009: 80) motivasi merupakan salah satu determinan penting dalam belajar, motivasi berhubungan dengan arah perilaku, kekuatan respon (yakni usaha) setelah belajar, siswa memilih untuk mengikuti tindakan tertentu, dan ketahanan perilaku, atau beberapa lama seseorang itu terus menerus berperilaku menurut cara tertentu.

Berkaitan dengan masalah tersebut diatas, pembelajaran yang terjadi di kelas VIII E SMP Negeri 1 Tulis setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan ditemukan permasalahan-permasalahan antara lain sebagai berikut.

1. Keaktifan siswa untuk bertanya, mengemukakan pendapat dan mengerjakan soal latihan di depan kelas masih rendah, sehingga kegiatan pembelajaran masih belum berpusat pada siswa.
2. Kemandirian siswa dalam belajar matematika masih rendah. Siswa masih kesulitan dalam penarikan kesimpulan, sehingga peran guru menjadi sangat dominan.
3. Perhatian siswa masih belum sepenuhnya tertuju pada pembelajaran. Masih ada siswa yang tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi.
4. Guru kurang bisa mengendalikan kelas dan menciptakan suasana yang nyaman bagi siswa. Selain itu gaya mengajar guru masih monoton dan kurang bervariasi sehingga siswa menjadi mudah bosan saat guru menyampaikan materi.

Rendahnya motivasi belajar matematika di kelas VII E SMP Negeri 1 Tulis Batang tidak lepas dari peran serta guru matematika sebagai pengajar sekaligus fasilitator yang membimbing siswa untuk dapat berprestasi. Dalam kegiatan pembelajaran, guru dituntut untuk mampu mentransformasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa dan mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami siswa untuk kemudian mencari alternatif pemecahannya. Salah satu alternatif yang dapat membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan tidak membosankan adalah dengan pemanfaatan suatu media pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, banyak ahli melihat potensi dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan sebagai alat atau media penyampaian pesan-pesan pembelajaran. Kondisi ini memungkinkan pengembangan layanan informasi dan komunikasi yang lebih baik dalam suatu institusi pendidikan sehingga diharapkan mampu memberikan akses pemahaman dan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mutakhir bagi siswa serta diharapkan mampu memberikan sumbangan positif dalam peningkatan mutu pendidikan.

Salah satu produk integrasi teknologi informasi dan komunikasi kedalam dunia pendidikan adalah *e-learning* atau pembelajaran elektronik. *E-learning* dapat digunakan sebagai metode penyelenggaraan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media elektronik seperti komputer dan internet untuk dapat merangsang kemampuan, minat, dan motivasi belajar matematika siswa. Beberapa hal yang abstrak dan imajinatif yang sulit dipikirkan akan lebih dapat diterima dan dipresentasikan melalui simulasi komputer. *E-learning* dapat digunakan dalam bentuk tutorial multimedia, interaktif via internet, *blog*, atau bahan ajar lain yang bersifat mandiri dan dapat didistribusikan baik secara *on-line* maupun secara *off-line*. Dalam penelitian ini aplikasi dan materi belajar dikembangkan sesuai kebutuhan dan didistribusikan secara *on-line* melalui internet dengan pemanfaatan *blog* serta didistribusikan secara *off-line* dengan mengunduh atau meng-*copy* materi dari *blog* untuk selanjutnya *paste* atau disimpan dalam *flashdisk* untuk dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun siswa berada.

Digunakannya *blog* sebagai media penyampaian materi pembelajaran adalah karena tampilannya yang dinamis, akses dan pengoperasian yang mudah, serta *blog* dapat memberikan kemudahan dalam mempercepat proses koreksi sehingga apabila terdapat materi yang memerlukan penambahan atau pengurangan dapat segera diperbaiki.

Berdasarkan hasil observasi, SMP Negeri 1 Tulis telah memiliki fasilitas sumber belajar berbasis teknologi seperti laboratorium komputer dan ruang multimedia. Pembelajaran diruang multimedia pernah diterapkan dengan penggunaan CD pembelajaran dan penyampaian materi dengan software komputer, dimana hasil belajar yang didapatkan tergolong cukup baik. Tetapi pemanfaatan internet sebagai sumber ataupun media belajar belum pernah diujicobakan, padahal sekolah telah memiliki *hotspot* (jaringan internet) internal sehingga guru dan siswa dapat mengakses internet secara gratis. Dari latar belakang tersebut diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan *e-learning* dengan aplikasi *blog* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

B. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran mengenai judul penelitian, maka penelitian ini difokuskan pada hal-hal sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning* melalui aplikasi *blog*.
2. Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dibatasi pada motivasi belajar matematika bangun ruang limas.

C. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning* melalui aplikasi *blog* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa?
2. Bagaimana motivasi belajar matematika siswa setelah dilakukan pembelajaran berbasis *e-learning* melalui aplikasi *blog*?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* melalui aplikasi *blog* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Tulis.
2. Meningkatkan motivasi belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning* melalui aplikasi *blog* pada siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Tulis.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat konseptual utamanya kepada pembelajaran matematika, peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran matematika. Manfaat penelitian yang penulis sampaikan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* melalui aplikasi *blog*.

2. Manfaat praktis

Pada manfaat praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru matematika dan siswa. Bagi guru matematika, metode pembelajaran berbasis *e-learning* melalui aplikasi *blog* dapat digunakan untuk penyelenggaraan pembelajaran yang efektif, inovatif dan kreatif. Bagi siswa, diharapkan proses pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar dalam bidang matematika.