

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan pesat dalam peradaban manusia. Pekerjaan yang dilakukan manusia secara manual kini dapat digantikan dengan mesin. Hal ini menuntut manusia untuk berpikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Komputer sebagai salah satu bentuk dari kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan oleh manusia sebagai teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat mendorong manusia untuk lebih meningkatkan efisiensi dan efektifitasnya. Dengan demikian kemajuan IPTEK telah mempengaruhi semua ruang lingkup kehidupan, termasuk juga dalam dunia pendidikan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran .

Menurut Arief S. Sadiman (2010: 17) mengatakan bahwa media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk : (a) menimbulkan kegairahan belajar; (b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan. Sebagian besar objek yang dipelajari dalam matematika adalah materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu peserta didik harus mulai mengembangkan imajinasi agar dapat memahami konsep yang mendasar dalam ilmu matematika. Penggambaran sesuatu yang

abstrak menjadi hal penting pada proses pembelajaran matematika. Penggambaran fenomena yang ada dalam ilmu matematika bisa dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran komputer dengan pemanfaatan *software coreldraw*.

Pendidik hendaknya menyadari bahwa media, berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Karena media akan membantu memberikan gambaran atau model yang membantu siswa dalam hal proses belajar. Menurut Bandura dan Walters yang di sampaikan dalam bukunya karya Slameto (2010: 21) menyebutkan ada tiga karakteristik siswa dalam belajar mengamati dan meniru suatu media. Pertama, peserta didik yang mengamati model dalam kehidupan nyata, misalnya orang tua di rumah, guru di sekolah, dan orang lain dalam masyarakat. Kedua, peserta didik simbolik. Dalam hal ini mereka mengamati gambar yang di presentasikan secara lisan, tertulis atau dalam bentuk gambar. Ketiga, peserta didik yang bersifat representasional, dalam hal ini peserta didik sangat senang bila gambar di presentasikan dengan menggunakan alat – alat audiovisual, terutama televisi dan video.

Hasil dari penelitian awal menunjukkan minat dan hasil belajar siswa MTs N Gondangrejo Filial Ngadiluwih masih rendah, hal ini dikarenakan guru kurang optimal dalam menggunakan media dalam pembelajarannya. Rendahnya minat dan hasil belajar matematika ditunjukkan dengan siswa yang antusias dalam belajar sebanyak 10 siswa (34,48%), memperhatikan proses penyelesaian soal sebanyak 8 siswa (27,58%), mengemukakan ide sebanyak 6 siswa (20.68%), mempelajari kembali materi yang telah dibahas sebanyak 5

siswa (17.41%), hasil belajar siswa sebanyak 16 siswa (55.17%) < 70 (KKM). Guru matematika kelas VIIIA di MTs N Gondangrejo Filial Ngadiluwih masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan kurang memanfaatkan kelengkapan media pembelajaran yang ada di sekolah sehingga siswa cenderung pasif selama pembelajaran. Siswa merasa jenuh dengan pola pembelajaran bahkan acuh terhadap pelajaran matematika sehingga tidak heran banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Siswa pada umumnya enggan mengemukakan pertanyaan ataupun pendapat saat pembelajaran berlangsung. Rendahnya minat siswa dalam pembelajaran matematika tersebut menyebabkan rendahnya prestasi belajar matematika.

Pemanfaatan *software coreldraw* bisa menjadi salah satu solusinya, karena keunggulan dari *software* ini untuk menunjang pembelajaran matematika di kelas cukup banyak diantaranya adalah guru dapat memasukan banyak gambar untuk lebih menarik minat siswa untuk memperhatikan materi, ukuran besar dari suatu gambar yang di masukkan tidak terbatas, bila terjadi kesalahan pada gambar langsung bisa di benarkan waktu itu juga, pemakaian warna juga komplit sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memperhatikan. Dan *software* ini biasa di pakai untuk mendesain dalam dunia percetakan untuk membuat desain majalah, brosur, dan lain sebagainya, sehingga untuk mengkaitkan materi dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari akan lebih mudah dengan bantuan gambar yang di pakai.

Pada kesempatan kali ini *software coreldraw* dipakai untuk membantu menjelaskan materi persamaan garis lurus yang lebih dalam membahas pada bahasan gradien. Karena penggunaan warna pada garis-garis dan latar belakang yang juga berwarna akan membantu siswa dalam memahami materi ini.

Untuk itu, peneliti terdorong untuk meneliti dengan pemanfaatan *software coreldraw* dalam pembelajaran matematika di kelas VIII A MTs N Gondangrejo Filial Ngadiluwih untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Adakah peningkatan minat belajar matematika setelah dilakukan pembelajaran melalui media komputer dengan pemanfaatan *software coreldraw* pada siswa kelas VIII A semester ganjil di MTs N Gondangrejo Filial Ngadiluwih tahun ajaran 2012/2013?
2. Adakah peningkatan hasil belajar matematika setelah dilakukan pembelajaran melalui media komputer dengan pemanfaatan *software coreldraw* pada siswa kelas VIII A semester ganjil di MTs N Gondangrejo Filial Ngadiluwih tahun ajaran 2012/2013?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan minat belajar matematika melalui penerapan media pembelajaran komputer dengan pemanfaatan *software coreldraw* pada

siswa kelas VIII A semester ganjil di MTs N Gondangrejo Filial Ngadiluwih di sub pokok bahasan gradien

2. Mengetahui peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan media pembelajaran komputer dengan pemanfaatan *software coreldraw* pada siswa kelas VIII A semester ganjil di MTs N Gondangrejo Filial Ngadiluwih di sub pokok bahasan gradien

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik yang bersifat teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada kualitas pembelajaran matematika, utamanya pada peningkatan hasil belajar matematika peserta didik melalui pendekatan pembelajaran dengan menggunakan pemanfaatan *software coreldraw*.

Secara khusus penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran matematika berupa pembaharuan paradigma belajar yang pada awalnya hanya mementingkan penyampaian secara monoton menjadi lebih kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

- 1) Memberi sumbangan positif dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam mata pelajaran matematika.

- 2) Dapat digunakan sebagai masukan dalam usaha meningkatkan prestasi belajar matematika sekolah.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat membantu tugas guru dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik selama proses pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien.
- 2) Membuka wawasan serta meningkatkan kemampuan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran.

c. Bagi peserta didik

- 1) Pembelajaran dengan menggunakan *software coreldraw* diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.
- 2) Membuat pembelajaran matematika lebih menarik, menyenangkan, dan terasa mudah.

d. Bagi peneliti

- 1) Dapat memperoleh pengalaman langsung bagaimana berkolaborasi sehingga dimungkinkan kelak ketika terjun ke lapangan mempunyai wawasan dan pengalaman.
- 2) Dapat menambah wawasan, pengetahuan, maupun keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan pembelajaran berbantuan media komputer interaktif dengan pemanfaatan *software coreldraw*.

e. Bagi peneliti selanjutnya

- 1) Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi penelitian yang relevan.