BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat mencerminkan kecerdasan serta harkat dan martabat suatu bangsa. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu upaya untuk mentransferkan pengetahuan, wawasan, ketrampilan dan keahlian tertentu kepada individu-individu guna mengembangkan minat dan bakat serta kepribadian mereka. Dengan pendidikan manusia berupaya mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi akibat adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju ini. Pendidikan dalam perkembangannya memperhatikan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran tidak dapat lepas dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Kualitas kegiatan belajar mengajar akan dapat mempengaruhi mutu pendidikan. Dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar ditentukan oleh guru dan siswa itu sendiri sebagai subjek atau pelaku dalam proses belajar mengajar. Pentingnya kualitas belajar mengajar membawa konsekuensi kepada guru/pendidik untuk meningkatkan peranan dan kompetensinya karena kegiatan belajar

mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh guru sebagai fasilitatornya.

Ketika siswa membuat kegaduhan, ketika siswa menunjukkan kebosanan, ketika motivasi siswa semakin berkurang dan ketika sebagian besar siswa kurang menguasai materi dan berusaha mencari jawabannya secara instan, boleh jadi disekian keadaan tersebut salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang tepat, metode pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar masih konvensional. Dalam proses pembelajaran masih banyak didominasi guru, sehingga belum bisa mendorong siswa untuk berani mengkomunikasikan apa yang ada dipikirannya bahkan dapat membuat siswa menjadi pasif.

Pendidik atau guru sebagai pengajar dituntut untuk mampu menyampaikan materi secara optimal dan mampu mengaktifkan proses kegiatan belajar mengajar. Proses kegiatan belajar mengajar merupakan proses dua arah yang tidak dapat dipisahkan antara siswa dan guru. Dalam proses tersebut, pengajar menyampaikan suatu materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dengan maksud membelajarkan siswa. Dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar. Faktor-faktor yang dimaksud antara lain motivasi belajar siswa, media pembelajaran, metode dalam mengajar dan pendekatan dalam mengajar.

Proses kegiatan belajar mengajar matematika di sekolah sering dihadapkan pada masalah jumlah waktu belajar yang relatif sedikit apabila

dibandingkan dengan materi pelajaran yang sangat banyak. Materi matematika merupakan materi yang memiliki cakupan yang cukup luas. Oleh karena itu, perlu menggunakan suatu media pembelajaran matematika yang efektif dan efisien yang dapat membimbing siswa untuk belajar lebih giat lagi dan pemantapan materi semakin baik.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat telah melahirkan komputer, yaitu seperangkat alat canggih yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan manusia. Dengan menggunakan komputer dapat dijalankan beberapa program untuk membuat media pembelajaran, salah satunya menggunakan *macromedia flash profesional 8*. Program ini memiliki fitur yang menyediakan keperluan untuk membuat media pembelajaran yang menyajikan animasi yang dinamis dan komunikatif. Dengan *macromedia flash profesional 8* dapat ditampilkan suatu animasi yang dapat menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu diharapkan dengan media pembelajaran ini dapat mempermudah pemahaman siswa tentang konsep dari suatu pokok bahasan materi matematika.

Motivasi belajar siswa memiliki peranan yang penting dalam hal penumbuhan gairah dan semangat siswa untuk belajar dan memiliki banyak energi untuk belajar. Sehingga sangatlah penting memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Seorang siswa yang memiliki intelegensi tinggi boleh jadi gagal karena kurangnya motivasi dalam belajar. Prestasi belajar

akan optimal jika ada motivasi yang tepat. Jadi tugas seorang guru bagaimana mendorong para siswa agar pada dirinya tumbuh motivasi .

Motivasi belajar setiap siswa untuk menerima materi yang diberikan oleh guru berbeda-beda, selain itu setiap siswa juga memiliki karakteristik yang berbeda. Dengan perbedaan ini guru harus peka untuk dapat mengarahkan siswanya sesuai dengan kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa sehingga potensi yang ada dalam diri siswa dapat dikembangkan secara optimal. Apabila potensi dalam diri siswa berkembang dengan baik maka kemampuan siswa akan berkembang pula tidak terkecuali kemampuan pemahaman materi siswa. Dengan adanya pemahaman materi siswa kemungkinan besar prestasi belajar siswa akan memuaskan.

Peran seorang guru sangatlah penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyak cara seorang guru memotivasi siswa, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan *macromedia flash profesional 8* yang disajikan dengan tepat dan semenarik mungkin sehingga diharapkan dapat menambah daya tarik siswa dan memotivasi siswa dalam memahami materi pelajaran, sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mencoba meneliti penerapan media pembelajaran matematika berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan *software macromedia flash professional 8,*

apakah ada perbedaan prestasi belajar matematika siswa antara kelas yang diajar menggunakan media pembelajaran dan kelas yang diajar dengan metode konvesional (tanpa media) ditinjau dari motivasi belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah – masalah sebagai berikut :

1. Metode konvensional masih mendominasi dalam pembelajaran matematika.
2. Materi matematika merupakan materi yang memiliki cakupan yang cukup luas.
3. Masih rendahnya motivasi belajar siswa.
4. Belum diketahuinya efektivitas media pembelajaran berbasis TIK dengan menggunakan *macromedia flash profesional 8* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Dalam pembahasan permasalahan, agar dapat lebih mendalam dan tidak terlalu luas cakupannya, maka diperlukan adanya batasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah *software macromedia flash professional 8* .

2. Motivasi belajar siswa pada penelitian ini dibatasi pada hal-hal yang berkaitan dengan perasaan, konsentrasi, dan kemauan belajar matematika siswa yang diukur melalui angket.
3. Pokok bahasan yang dibahas adalah Garis dan Sudut kelas VII semester genap Sekolah Menengah Pertama (SMP).

D. Perumusan Masalah

Adapun masalah yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran matematika menggunakan *macromedia flash profesional 8* terhadap prestasi belajar matematika siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika siswa?
3. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash profesional 8* dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika siswa?

E. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran *macromedia flash profesional 8* terhadap prestasi belajar matematika siswa.

2. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara siswa dengan motivasi kategori tinggi, sedang dan rendah terhadap prestasi belajar matematika siswa.
3. Untuk mengetahui interaksi pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *macromedia flash professional 8* dengan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran pengetahuan mengenai pengembangan tentang alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi sekolah dan guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan saran bagi pihak sekolah maupun guru tentang alternatif media pembelajaran yang berteknologi tinggi dalam menyampaikan materi matematika sehingga akan membantu dalam pencapaian hasil belajar yang memuaskan.
   b. Bagi siswa, dengan menggunakan alternatif media pembelajaran yang berteknologi tinggi, diharapkan menarik motivasi belajar, konsentrasi dan motivasi berprestasi siswa terhadap matematika.

c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pandangan di lingkungan pendidikan dan untuk mengetahui eksperimentasi pembelajaran matematika.