

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. 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 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.

Slameto (2003:57) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Syaiful Sagala (2003:152), pembelajaran perlu memperhatikan minat dan kebutuhan, sebab keduanya akan menjadi penyebab timbulnya perhatian. Sesuatu yang menarik minat dan dibutuhkan anak, tentu akan menarik perhatiannya. Dengan demikian anak akan bersungguh-sungguh dalam belajar.

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 SMP Negeri 1 Trucuk Klaten 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.

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 uraian diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan *software Macromediaflash* merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar Matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri I Trucuk.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu: “Adakah peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi pada siswa kelas VII SMP Negeri I Trucuk tahun ajaran 2012/2013?”

C. 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 menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

D. 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 berbasis teknologi dan informatika.

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.
- 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 berbasis teknologi informasi dan komunikasi.