

**OPTIMALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DENGAN
PEMANFAATAN *SOFTWARE DELPHI* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
(PTK Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Pucang I)**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1

Pendidikan Matematika



Diajukan Oleh:

RIDWAN ADIANTO

A 410 050 023

**JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2009

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pada mulanya adalah alat hiburan dan alat penyampaian pesan-pesan penerangan, bukan desain untuk tujuan pembelajaran. Kemudian banyak para ahli melihat potensi yang ada pada media ini untuk dimanfaatkan bagi pendidikan. Setelah dilakukan berbagai percobaan dan penelitian, terlihat potensi yang besar dan luas dari media ini untuk digunakan menjadi alat penyampaian pesan-pesan pembelajaran.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan pesat dalam kehidupan manusia. Pekerjaan yang dikerjakan oleh manusia secara manual bisa digantikan oleh mesin. Informasi dan komunikasi dapat diakses dengan mudah dan cepat sesuai kebutuhan. Dengan demikian kemajuan IPTEK telah mempengaruhi semua ruang lingkup kehidupan, termasuk juga dalam dunia pendidikan

Menurut M.J Langeveld (Rubiyanto dkk, 2003:20) pendidikan adalah kegiatan membimbing anak manusia menuju pada kedewasaan dan mandiri. Dalam pendidikan terdapat perbuatan belajar baik oleh siswa maupun oleh guru. Kegiatan belajar menimbulkan terbentuknya kebiasaan yang berupa tingkah laku yang semakin terampil dan efisien. Kegiatan belajar ini bertujuan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang permanen dan lebih maju.

Dalam kegiatan pembelajaran matematika, sering ditemui beberapa kesulitan yang umumnya dimiliki siswa. Diantaranya adalah kesulitan menghitung dengan cepat, kemampuan logika, ketrampilan menulis atau menggambar dan rasa malas belajar. Hal ini dikarenakan para siswa memandang pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.

Salah satu faktor yang menyebabkan siswa sering merasa bosan dan tidak memahami materi pelajaran adalah penyampain materi pelajaran yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Untuk itu perlu dicari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK.

Guru sebagai pengajar menjadi fokus dalam kegiatan belajar mengajar, karena peranannya yang sangat menentukan guru harus mampu mentransformasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa. Melalui proses belajar mengajar guru harus mampu mengetahui kesulitan yang dialami siswa dan mencari alternatif pemecahannya. Sedangkan sebagai perencana pengajaran, guru diharapkan mampu merencanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif. Salah satu alternatif yang dapat membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan siswa dapat berperan aktif adalah diciptakannya suatu media pembelajaran.

Media disini sangat penting untuk menarik siswa untuk mau belajar dan membuat siswa antusias dengan materi yang diberikan. Ada berbagai

media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang mempunyai arti dan bermanfaat bagi manusia. Sedangkan komunikasi adalah penyampaian pikiran oleh seseorang kepada orang lain melalui media. Media yang berbasis teknologi dan informasi ini diharapkan mampu memecahkan kesulitan yang dialami siswa.

Komputer sebagai sarana untuk menyajikan informasi dapat dimanfaatkan diberbagai bidang. Dalam sektor pendidikan pemanfaatan komputer sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk membantu urusan keadministrasian saja, melainkan juga sangat dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran berbasis TIK.

Komputer adalah salah satu contoh alternatif dalam pemilihan media pembelajaran, karena dengan adanya komputer sebagai multimedia yang mampu menampilkan gambar maupun tulisan yang diam dan bergerak serta bersuara, sudah saatnya komputer dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Hal semacam ini perlu ditanggapi secara positif oleh para guru sekolah menengah, khususnya guru bidang studi matematika.

Komputer sebagai media bermanfaat bagi guru karena dapat dipergunakan sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar maupun dalam

proses pembelajaran sendiri. Oleh karena itu sudah semestinya para guru mengetahui manfaat komputer dalam proses belajar mengajar dan mampu menggunakannya dalam proses belajar mengajar. Dengan kemajuan teknologi diharapkan guru dapat membuat suatu media pembelajaran berbasis TIK untuk dapat dipergunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun diluar sekolah secara mandiri. Media ini diharapkan dapat mewakili peranan guru sehingga siswa dapat belajar dan memperoleh informasi dan dapat berkomunikasi secara tidak langsung terhadap materi yang sedang dipelajarinya.

Salah satu *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah program *Delphi*. Program ini dapat menampilkan informasi yang berupa tulisan, gambar-gambar, animasi serta dapat menampilkan suara sehingga siswa dapat berkomunikasi secara tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Dari latar belakang tersebut diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian Media pembelajaran dengan menggunakan *Software Delphi*.

B. Pembatasan masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji maka perlu pembatasan masalah. Dalam penelitian ini difokuskan pada hal-hal berikut :

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK dengan memanfaatkan *software Delphi*.

2. Minat belajar siswa dalam pembelajaran di batasi pada minat siswa dalam belajar matematika pokok bahasan bilangan Romawi.

C. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditarik beberapa masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini :

1. Bagaimana menggunakan media pembelajaran berbasis TIK dengan memanfaatkan *software Delphi* untuk meningkatkan minat belajar siswa ?
2. Bagaimana minat belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunkasi (TIK)?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah agar suatu penelitian dapat lebih terarah dan ada batasan-batasannya tentang objek yang diteliti. Tujuan penelitian untuk :

1. Optimalisasi penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dengan pemanfaatan *software Delphi* dalam upaya peningkatan minat belajar matematika siswa.
2. Meningkatkan minat belajar matematika siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran matematika.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini memberikan sumbangan konseptual utamanya kepada pembelajaran matematika, disamping itu juga kepada penelitian peningkatan mutu dan hasil pembelajaran di Sekolah Dasar. Sebagai penelitian pembelajaran matematika yang bersifat aplikatif, penelitian ini memberikan sumbangan substansial kepada lembaga pendidikan formal maupun para guru matematika di sekolah, baik berupa produk media pembelajaran dengan menggunakan *software Delphi*.

Secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi kepada metode pembelajaran matematika, berupa pergeseran dari pembelajaran yang mementingkan prosesnya. Karena dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disarankan untuk menggunakan paradigma belajar yang menunjukkan pada proses pencapaian hasil.

2. Manfaat Praktis

Pada manfaat praktis, penelitian ini memberikan sumbangan bagi guru matematika dan siswa. Bagi guru matematika, metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK dengan pemanfaatan *software Delphi* untuk menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Bagi siswa, proses pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa.