

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI DENGAN PEMANFAATAN
MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK MENINGKATKAN
RESPON DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA**

(Pada Sub Pokok Bahasan Persegi Panjang di Kelas VII SMP Negeri 2 Purwodadi
Tahun Ajaran 2008/2009)

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Guna mencapai derajat Sarjana S-1
Pendidikan Matematika



Diajukan oleh:

SUWANTI
A 410 050 040

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

2009

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini sangat pesat dan telah membawa perkembangan dan perubahan yang pesat pula dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) khususnya teknologi informasi sekarang ini telah memberikan dampak positif dalam semua aspek kehidupan manusia termasuk juga aspek pendidikan. Pendidikan merupakan masalah yang menarik untuk dibahas, karena melalui usaha pendidikan diharapkan tujuan pendidikan akan dapat tercapai. Oleh karena itu, pemanfaatan TIK harus diperkenalkan kepada siswa agar mereka mempunyai bekal pengetahuan dan pengalaman yang memadai untuk bisa menggunakannya dalam kegiatan belajar serta berbagai aspek kehidupan. Ditengah kepentingan permasalahan belajar yang terus berkembang, kemajuan TIK yang sangat cepat menawarkan sejumlah kemungkinan yang sebelumnya tidak pernah terbayangkan oleh sebagian orang, telah membalik cara berpikir orang tentang bagaimana orang dapat mengambil manfaat kemajuan itu untuk kepentingan belajar.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting yang diajarkan disemua tingkatan sekolah dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Ada banyak alasan perlunya belajar matematika, karena matematika merupakan : (1) Sarana berfikir yang jelas dan logis, (2)

Sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) Sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) Sarana untuk mengembangkan kreatifitas, dan (5) Sarana untuk meningkatkan kesadaran perkembangan budaya (Mulyono, 2003:252).

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:136) media adalah sumber belajar yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang sengaja diciptakan. Untuk menciptakan yang interaktif perlu adanya pemanfaatan bahan sebagai mediumnya yang mencakup semua komponen pengajaran yang diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang diinginkan. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan peserta didik, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu. Untuk menghindari kesalahan komunikasi digunakan sarana untuk dapat membantu proses komunikasi yang disebut media. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat

peserta didik (Arief Sadiman, 2002:1-7). Dalam proses pembelajaran media yang digunakan disebut media pendidikan.

Media pendidikan adalah media yang penggunaannya memperhatikan tujuan dan isi pengajaran yang biasanya dituangkan dalam kurikulum. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menkomunikasikan materi pembelajaran kepada siswa guna memberikan rangsangan terhadap pikiran, perasaan, perhatian, dan minat agar terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk menarik respon dan minat belajar siswa yang diharapkan akan meningkatkan respon dan minat belajar matematika peserta didik, karena bahan pelajaran yang menarik siswa dan lebih mudah dipelajari. Menurut Fatah Syukur (2005:125) media pengajaran adalah alat bantu metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara seorang guru dan murid dalam proses pendidikan mengajar di sekolah. Beberapa fungsi media pengajaran, antara lain: (1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru, (2) Memberikan pengalaman lebih nyata, (3) Menarik perhatian siswa lebih besar, (4) Semua indera murid dapat diaktifkan, (5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar. Dengan menggunakan media yang menarik dalam penyajian materi pelajaran dapat merangsang pikiran siswa. Sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran. Respon dan minat belajar yang dimiliki peserta didik diasumsikan mampu meningkatkan prestasi belajar.

Respon dan minat memberikan sumbangan besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Tingginya respon dan minat belajar peserta didik dipengaruhi semangat belajar yang tinggi pula. Respon biasanya diwujudkan dalam bentuk perilaku yang dimunculkan setelah dilakukan perangsangan. Respon adalah perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsang dari lingkungan. Jika rangsang dan respon dipasangkan atau dikondisikan maka akan membentuk tingkah laku baru terhadap rangsang yang dikondisikan.

Penyajian pembelajaran matematika dengan memanfaatkan multimedia menjadi tepat karena hemat waktu dikelas, mudah menampilkan contoh bentuk geometri dalam matematika yang ada dalam kehidupan sehari-hari, dapat dikemas lebih menarik karena bentuk dan warna yang disukai peserta didik. Animasi sederhana dan interaktif akan membangkitkan respon dan minat belajar peserta didik dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah komputer sebagai media pembelajaran yang berbasis TIK. Komputer dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar maupun dalam proses pembelajaran agar lebih efektif, efisien, luas, banyak, dan cepat. Komputer berperan sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *Macromedia Flash 8*. *Software* ini dipilih karena *Macromedia Flash 8*

adalah sebuah perangkat lunak pembuat animasi dimana animasi merupakan sesuatu yang sangat menarik dan banyak orang yang menyukai animasi. *Macromedia Flash 8* mempunyai banyak kelebihan dalam penggunaannya, khususnya dalam penyampaian materi pelajaran pada siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya. Kelebihan tersebut diantaranya adalah gambar, animasi, dan suara yang mempunyai daya tarik tersendiri dan lebih memudahkan dalam mempelajari materi pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan uraian diatas maka diperlukan perancangan media pembelajaran berbasis TIK dalam pengajaran matematika khususnya SMP dengan menggunakan *software macromedia flash* karena *software* tersebut memiliki banyak keunggulan seperti teks, audio, animasi, gambar, simulasi, narasi dan lain-lain. Dengan kelebihan tersebut, diharapkan akan terwujud sebuah aplikasi media pembelajaran yang menarik peserta didik. Dengan alasan tersebut peneliti memilih judul : **”PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DENGAN PEMANFAATAN *MACROMEDIA FLASH 8* UNTUK MENINGKATKAN RESPON DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA”**.

B. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah memahami permasalahan serta mempermudah pelaksanaan penelitian, maka perlu adanya pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan berbasis TIK.
2. Pembuatan dan penyusunan media pembelajaran dengan memanfaatkan *Macromedia Flash 8*.
3. Perancangan *Macromedia Flash 8* sebagai media pembelajaran pada matematika SMP sub pokok bahasan Persegi Panjang.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan menjadi dua permasalahan, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang suatu media pembelajaran berbasis TIK dengan memanfaatkan *Macromedia Flash 8* pada matematika SMP sub pokok bahasan Persegi Panjang?
2. Bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap penerapan media pembelajaran berbasis TIK dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8* dalam proses belajar mengajar?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang media pembelajaran berbasis TIK pada sub pokok bahasan Persegi Panjang dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8*.
2. Untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa SMP terhadap penerapan media pembelajaran berbasis TIK dengan *Macromedia Flash 8* dalam proses belajar mengajar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat konseptual utamanya kepada pembelajaran matematika, disamping itu juga kepada peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran matematika. Dalam pelaksanaannya, diharapkan dapat memberikan mamfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teotitis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan kontribusi kepada pembelajaran matematika dan memperkaya proses pembelajaran matematika melalui penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dengan pemanfaatan *Macromadia Flash 8* pada matematika SMP sub pokok bahasan Persegi Panjang.

Secara khusus, penelitian ini memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran matematika berupa pergeseran dari pembelajaran matematika berupa pergeseran dari pembelajaran yang mementingkan hasil ke pembelajaran yang juga mementingkan prosesnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan dapat berguna bagi guru matematika sebagai media pembelajaran untuk menyelenggarakan pembelajaran yang menarik, interaktif, atraktif dan mudah dipahami siswa.
- b. Diharapkan dapat memberikan satu alternatif pemecahan masalah kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika.
- c. Diharapkan dapat meningkatkan respon dan minat siswa terhadap matematika serta menghilangkan rasa bosan karena proses pembelajaran ini ditampilkan dengan menarik.