

**PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN
PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER
TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM
MENGIKUTI PELAJARAN MATEMATIKA**

(Pokok Bahasan Bangun Datar Kelas VII SMP Negeri I Baki Tahun Ajaran
2007/2008)

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Jurusan Pendidikan Matematika**



Diajukan Oleh:
AGUS SOLEH
A. 410040153

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

2008

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini sangat pesat dan berpengaruh sangat signifikan terhadap pribadi maupun komunitas, segala aktivitas, kehidupan, cara kerja, metode belajar, gaya hidup maupun cara berpikir. Oleh karena itu, pemanfaatan TIK harus diperkenalkan kepada siswa agar mereka mempunyai bekal pengetahuan dan pengalaman yang memadai untuk bisa menerapkan dan menggunakannya dalam kegiatan belajar, bekerja serta berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Manusia secara berkelanjutan membutuhkan pemahaman dan pengalaman agar bisa memanfaatkan TIK secara optimal dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman.

Pendidikan sebagai pondasi pembangunan suatu bangsa memerlukan pembaharuan-pembaharuan sesuai dengan tuntutan zaman. Keberhasilan dalam pendidikan selalu berhubungan erat dengan kemajuan suatu bangsa yang dampaknya meningkatnya kesejahteraan kehidupan masyarakat. Pada era teknologi tinggi (*high technology*) perkembangan dan transformasi ilmu berjalan begitu cepat. Akibatnya, sistem pendidikan konvensional tidak akan mampu lagi mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi. Pendekatan-pendekatan modern dalam proses pengajaran tidak akan banyak membantu untuk mengejar perkembangan ilmu dan teknologi jika sistem pendidikan masih dilakukan secara konvensional.

Keperluan akan penguasaan teknologi khususnya Teknologi Informasi (TI) telah diantisipasi oleh pemerintah dalam hal ini oleh Departemen Pendidikan Nasional dengan dimasukkannya kurikulum teknologi informasi dalam kurikulum 2004 dan sekarang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mulai dari pendidikan dasar sampai ke perguruan tinggi. Diharapkan dengan diimplementasikannya kurikulum TI ini akan meningkatkan kualitas proses pengajaran, kualitas penilaian kemajuan siswa dan kualitas administrasi sekolah.

Adanya manajemen berbasis sekolah (MBS) memungkinkan setiap sekolah untuk mengembangkan dan mengaplikasikan TIK yang disesuaikan dengan tuntutan zaman dan kemampuan/ daya dukung sekolah yang bersangkutan. Munculnya berbagai hardware dan software-software baru sekarang ini sangat membantu guru dalam menyampaikan bahan ajarnya.

Matematika sebagai salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dan diajarkan di semua tingkatan sekolah dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Ada banyak alasan tentang perlunya siswa 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 terhadap perkembangan budaya.

(Mulyono, 2003 : 252)

Sangat disayangkan prestasi belajar siswa-siswa di Indonesia saat ini sangat rendah. *The Third International Mathematic and Science Study Repeat (TIMSS-R)* pada tahun 1999 menyebutkan bahwa diantara 38 negara, prestasi peserta didik SMP Indonesia berada pada urutan 34 untuk matematika. Pada tahun 2003 studi yang dilakukan oleh *Programing the International Student Assessment (PISA)* menunjukkan prestasi Indonesia pada urutan 36 dari 41 negara. Sementara hasil Ujian Akhir Nasional (UAN), pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) selalu terpacu pada angka yang rendah. Indonesia berada pada urutan 34 dari negara-negara sedunia, sedang Jawa Tengah sendiri berada pada urutan 15 dari beberapa provinsi yang ada di Indonesia. (Puspendik, 2005).

Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh dua faktor, yakni (1) faktor dari luar diri siswa (eksternal), terdiri dari faktor-faktor sosial dan non-sosial, seperti kualifikasi guru, metode, media, peralatan dan evaluasi; (2) faktor dari dalam diri siswa (internal), terdiri dari faktor fisiologis dan psikologis, seperti inteligensi, minat, bakat, motivasi, persepsi dan cara belajar (Suryabrata, 1994).

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.. Beberapa cara untuk meningkatkan minat siswa antara lain (1) menggunakan metode mengajar yang bervariasi, (2) menumbuhkan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif, (3) menghubungkan pelajaran dengan pengalaman siswa, (4) memberikan hadiah kepada siswa yang berprestasi dan sebaliknya, (5) menggunakan alat peraga, (6) belajar dan bermain, (7) menggunakan media pembelajaran dan lain-lain.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa terhadap matematika adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mengkomunikasikan materi pembelajaran kepada siswa guna memberikan rangsangan terhadap pikiran, perhatian, minat agar terjadi proses pembelajaran (Kemp, 1994 & Djamarah, 1996). Media pembelajaran berguna untuk : (1) menimbulkan gairah belajar, (2) mempersamakan pengalaman, (3) meningkatkan pengalaman, (4) menimbulkan persepsi yang sama (Sardiman, 1995). Media bisa dikelompokkan menjadi empat, yaitu : (1) media visual, (2) media yang hanya didengar, (3) media yang dapat didengar dan dapat dilihat, dan (4) media dramatisasi (Hamalik, 1990). (Dikutip dari Jurnal Pembelajaran)

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah komputer sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Komputer dapat dipergunakan sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar maupun dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Komputer memiliki banyak software yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Software-software tersebut antara lain *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*, *Microsoft Power Point*, *Pascal*, *Math-Lab*, *Auto Card*, *Borland Delphi*, *Flash* dan lain-lain. Software ini dapat diperoleh dengan mudah.

Software yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah *Microsoft Power Point*. Program ini dapat menampilkan informasi yang berupa tulisan, gambar animasi serta dapat menampilkan suara sehingga siswa dapat berkomunikasi secara tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Upaya pemanfaatan media pembelajaran ini sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Dengan bantuan media, diharapkan siswa akan lebih berminat sehingga mudah untuk memahami materi pelajaran yang akan berdampak positif terhadap minat belajar siswa. Diharapkan dengan adanya bantuan media ini dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajari matematika.

B. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah memahami permasalahan yang ada serta untuk mempermudah pelaksanaan penelitian, maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini difokuskan pada eksperimentasi pembelajaran matematika dengan media komputer untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran matematika pada pokok bahasan Bangun datar.
2. Pokok Bahasan yang akan disampaikan adalah Bangun Datar.

C. Perumusan Masalah

Guna mendapatkan sebuah kebenaran dalam penelitian akan dihadapkan pada suatu permasalahan yang didalamnya mengandung masalah yang harus dipecahkan oleh peneliti. Fokus penelitian ini adalah eksperimentasi pembelajaran matematika dengan media komputer untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam mengikuti pelajaran matematika pada pokok bahasan bangun datar. Melalui pemanfaatan komputer dengan program power

point sebagai media pembelajaran diharapkan minat kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dapat meningkat. Berdasarkan fokus penelitian maka, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

“Bagaimana pengaruh pembelajaran matematika dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran matematika pada pokok bahasan bangun datar yang dilakukan oleh guru SMP Negeri I Baki?”

D. Tujuan Penelitian

Mengingat tujuan merupakan arah dari suatu kegiatan, maka tujuan ditentukan terlebih dahulu agar kegiatan dalam hal penelitian ini dapat mencapai hasil yang diharapkan dan dapat terlaksana dengan baik dan terarah.

Berdasarkan perumusan masalah maka, penelitian ini mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini akan diuraikan secara singkat dibawah ini.

”Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran matematika pada pokok bahasan bangun datar dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer sebagai media pembelajaran.”

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat konseptual utamanya pada pembelajaran matematika, disamping itu juga kepada penelitian tentang peningkatan minat siswa dalam pembelajaran matematika SMP. Penelitian ini

memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis yang akan diuraikan secara singkat dibawah ini.

1. Manfaat secara teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran matematika, utamanya pada peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika. Mengingat perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga dalam proses pembelajaran juga bisa memanfaatkan teknologi yang berkembang untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Selain itu penelitian ini dapat memperkaya proses pembelajaran matematika melalui pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika pada pokok bahasan bangun sisi datar.

2. Manfaat secara praktis

Pada manfaat praktis, penelitian ini memberikan masukan kepada guru atau juga calon guru, dan siswa. Bagi guru dan calon guru matematika, peningkatan penggunaan media pembelajaran untuk menyelenggarakan pembelajaran yang menarik. Bagi siswa, proses pembelajaran ini dapat meningkatkan minat siswa dan juga menghilangkan rasa jenuh siswa di dalam kelas karena dalam proses pembelajaran ini ditampilkan slide-slide yang menarik bagi siswa yang berisi materi-materi yang dikemas secara menarik oleh guru.