

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *E-LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA TERHADAP MATEMATIKA
(POKOK BAHASAN BANGUN RUANG SMA KELAS X SEMESTER II)**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1

MATEMATIKA



Oleh:

TEGAR PAMBUDITAMA

NIM. A 410 060 019

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Seiring berjalannya waktu, IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) berkembang sangat pesat. Hal ini membuktikan bahwa peran manusia dalam mengembangkan IPTEK sudah mencapai taraf yang diinginkan, apakah hal ini cukup? Jelas belum cukup, mengingat belum tercapainya pemerataan pengembangan IPTEK kedalam aspek – aspek kehidupan. Kaitannya dengan hal tersebut, masih banyak yang harus dipelajari untuk mengembangkan dan mensosialisasikan IPTEK dengan harapan manusia dapat memperoleh taraf kehidupan yang lebih baik.

Pendidikan adalah salah satu cara untuk dapat menumbuhkan kemauan, kemampuan, dan potensi diri. Dengan pendidikan, manusia dapat menjadi lebih mengerti dan tanggap akan arah dan perubahan serta pengembangan IPTEK.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. (UU RI No. 20, Tahun 2003)

Kenyatannya, masih banyak guru dan siswa yang belum bisa memperoleh fasilitas pendidikan yang memadai dan dapat menunjang proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan. Masih rendahnya peran guru dan masih rendahnya minat siswa terhadap suatu mata pelajaran juga menjadi faktor kemunduran pendidikan kita. Salah satu mata pelajaran yang dijadikan momok oleh kebanyakan guru dan siswa adalah matematika. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya rata – rata nilai hasil UN matematika disebagian daerah. Mengingat adanya peningkatan standar kelulusan UN disetiap tahun, maka perlu diadakan suatu inovasi dalam pembelajaran matematika.

Menurut Marpaung (2001: 3) faktor-faktor yang menyebabkan kualitas pendidikan kita rendah antara lain : (1) Pandangan yang keliru terhadap peran guru, pada umumnya guru banyak mendominasi jalannya proses pembelajaran matematika di sekolah, (2) kurangnya pengakuan dan penghargaan terhadap perbedaan individu siswa, (3) Pembelajaran yang kurang dapat menumbuhkan kesadaran akan makna belajar, sebab siswa dipaksa untuk mempelajari materi yang diajarkan oleh guru dengan menerapkan berbagai hukuman dan sebagainya sehingga perlu mengenali situasi lingkungan siswa dan menggunakannya sebagai dasar berkomunikasi dengan siswa, mengetahui sifat psikologis siswa, dan memanfaatkannya dalam situasi belajar untuk membuat siswa senang dalam lingkungan belajarnya.

Problem rendahnya minat tersebut harus segera diatasi dan dicari solusinya, mengingat minat adalah dasar atau landasan seseorang untuk

melakukan sesuatu. Apabila seseorang memiliki minat yang rendah maka seseorang tersebut akan cenderung malas dan tidak bersemangat. Hal ini dapat mengakibatkan hasil yang dicapai tidak maksimal.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran akan diperoleh manfaat diantaranya : (1) Lebih menarik minat siswa, (2) Materi pengajaran lebih dipahami oleh siswa, (3) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (2001: 2) mengatakan bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain : (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

E-learning merupakan singkatan dari *Electronic Learning* (pembelajaran elektronik), pengertian *E-learning* dalam cakupannya cukup luas, bisa diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan media

elektronik, atau menjalin hubungan (*browsing, chatting, vidiocall, visualisation, dll*) melalui media elektronik, dalam hal ini komputer dan *internet*.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah *internet*, selain untuk *browshing* dan *chatting*, *internet* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Aplikasi dalam *internet* yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah *blog*. *Blog* merupakan singkatan dari *weblog*. *Blog* merupakan aplikasi berbasis *web*, penggunaan istilah *blog* pertama kali dipelopori oleh John Barger pada bulan Desember 1997, *blog* merupakan *website* pribadi yang pengelolaannya dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Aplikasi ini dapat menampilkan informasi yang berupa tulisan, gambar, animasi, suara, serta dapat menampilkan vidio sehingga memungkinkan pengguna dapat berkomunikasi secara tidak langsung.

Dari latar belakang tersebut diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-learning* untuk Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Matematika di Sekolah Menengah Atas (SMA) Kelas X Pokok Bahasan Bangun Ruang.

B. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran mengenai judul penelitian, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti. Pembatasan masalah ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat mencapai pada sasaran

dan tujuannya. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan berbasis *E-learning*.
2. Pembuatan dan penyusunan program sebagai media pembelajaran menggunakan aplikasi *blog*.
3. Aplikasi *blog* pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Kelas X Sekolah Menengah Atas Semester II.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka pokok permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat suatu media pembelajaran berbasis *E-learning* pada pokok bahasan Bangun Ruang menggunakan aplikasi *blog*?
2. Bagaimana mengaplikasikan *blog* sebagai media *E-learning* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

1. Merancang media pembelajaran berbasis *E-learning* pada pokok bahasan Bangun Ruang menggunakan aplikasi *blog*.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *E-learning* dalam proses pembelajaran terhadap minat belajar matematika siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada penggunaan media pembelajaran berbasis *E-learning* menggunakan aplikasi *blog*.

2. Manfaat praktis

- a. Dapat dimanfaatkan oleh guru matematika sebagai media pembelajaran untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang menarik.
- b. Untuk memberikan satu alternatif pemecahan masalah dan kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika.
- c. Untuk meningkatkan minat siswa terhadap matematika sehingga dapat meningkatkan daya matematika mereka.