

**INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PENGGUNAAN
MACROMEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP MATEMATIKA SISWA MELALUI METODE *GROUP
INVESTIGATION* DI KELAS VIII SMP NEGERI 3 SAWIT**

Skripsi

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat sarjana S-1
Pendidikan Matematika**



Disusun oleh:

WAHYU SEKAR ASIH
A 410 060 099

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

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Matematika merupakan salah satu unsur dalam pendidikan. Mata pelajaran matematika telah diperkenalkan kepada siswa sejak tingkat dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi, namun demikian kegunaan matematika bukan hanya memberikan kemampuan dalam perhitungan-perhitungan kuantitatif, tetapi juga dalam penataan cara berpikir, terutama dalam pembentukan kemampuan menganalisis, membuat sintesis, melakukan evaluasi hingga kemampuan memecahkan masalah. Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antar konsep atau pernyataan dalam matematika bersifat konsisten.

Sebagaimana yang sudah diketahui, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup memusingkan. Hal ini tidaklah mengherankan karena selama ini pembelajaran matematika masih bersifat konvensional dan monoton. Guru lebih aktif berceramah di dalam menyampaikan materi pelajaran tanpa adanya dukungan media pembelajaran yang memadai. Siswa juga cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dan belum ada peran aktif siswa dalam interaksi edukasi di kelas. Akibatnya, perasaan bosan belajar matematika sewaktu-waktu bisa muncul pada diri siswa.

Fakta berdasarkan hasil dialog awal dengan guru matematika dan observasi, menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran di kelas masih

kurang optimal baik dari segi siswa, guru, media maupun metode pembelajaran. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah didalam menyampaikan materi pelajaran tanpa adanya dukungan yang memadai. Siswa juga cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dan belum ada peran aktif siswa dalam interaksi edukatif dikelas, siswa hanya bertindak sebagai obyek dalam pembelajaran bahkan terkadang enggan dan acuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibat kurang optimalnya proses pembelajaran ini adalah pemahaman konsep siswa yang cenderung rendah.

Proses pembelajaran yang kurang optimal tersebut dapat diatasi dengan melakukan inovasi (pembaharuan) pembelajaran dengan memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran melalui penggunaan *software* pendidikan. Salah satu program *software* yang sedang berkembang adalah *macromedia flash*. *Macromedia flash* merupakan salah satu program *software* yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa.

Selain penggunaan media, guru harus mampu menerapkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan komunikatif sehingga dapat meningkatkan peran serta siswa dalam proses pembelajaran. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *Group Investigation (GI)*, dimana siswa akan terlibat secara langsung didalam menentukan materi pelajaran yang akan dipelajari dengan materi umum yang telah diberikan oleh guru, dengan demikian siswa mempunyai kebebasan didalam memilih sub

materi yang diinginkan. Komunikasi *edukatif* akan terjalin antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa dalam suatu diskusi kelas.

Penggunaan *macromedia flash* dengan animasi gambar yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan penerapan metode *Group Investigation* diharapkan dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran yang semula sulit dipahami menjadi menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Tentu saja di waktu yang akan datang diharapkan siswa merasa senang belajar matematika.

Dengan melihat latar belakang masalah tersebut peneliti terdorong untuk meneliti masalah tersebut dengan mengambil judul "INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PENGGUNAAN *MACROMEDIA FLASH* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA MELALUI METODE *GROUP INVESTIGATION* DI KELAS VIII SMP NEGERI 3 SAWIT".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Banyak siswa yang belajar matematika tetapi tidak mengetahui konsep yang dipelajarinya, sehingga prestasi belajar matematika siswa kurang baik.
2. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sampai saat ini masih dianggap sulit oleh sebagian besar siswa.

3. Adanya program aplikasi komputer yang dapat dijadikan sebagai alat bantu media pembelajaran adalah *macromedia flash*.
4. Media pembelajaran dan metode pembelajaran yang menyenangkan dan komunikatif dapat meningkatkan peran serta siswa dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan masalah

Pembatasan masalah diperlukan supaya penelitian ini lebih efektif, efisien, dan terarah. Adapun hal-hal yang membatasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran matematika yang akan diterapkan adalah melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*
2. Media yang digunakan adalah program *software macromedia flash*.
3. Peningkatan pemahaman konsep diukur berdasarkan kenaikan hasil tes kognitif pada siklus penelitian.

D. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, secara umum permasalahan yang akan dicari solusinya adalah “Adakah peningkatan pemahaman konsep matematika siswa dengan penggunaan *macromedia flash* melalui metode *Group Investigation* ?”

E. Tujuan Penelitian

Meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa melalui metode *Group Investigation* dengan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pada tingkat teoritis kepada pembaca maupun guru dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

2. Manfaat praktis

Bagi siswa, dengan penggunaan *macromedia flash* dan metode pembelajaran *Group Investigation* diharapkan dapat memberi masukan pada siswa untuk meningkatkan kegiatan belajar, mengoptimalkan pemahaman konsep dalam mengembangkan dirinya ditengah-tengah lingkungan dalam meraih keberhasilan belajar atau prestasi belajar yang optimal.

Bagi guru, sebagai bahan masukan bahwa dengan perpaduan penggunaan *macromedia flash* dan metode pembelajaran *Group Investigation* dapat digunakan sebagai *alternative* dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep matematika bagi siswa serta sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Bagi sekolah, diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam perbaikan pembelajaran.

Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan acuan bagi penelitian sejenis