

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut Undang-undang Republik Indonesia no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui masyarakat. Ngalim Purwato (2002:10) menyatakan bahwa pendidikan adalah pimpinan yang diberikan secara sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam pertumbuhannya(jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat. Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat,potensi dan ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan disesain guna memberikan pemahaman serta peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Pendidikan di sekolah tidak dapat terlepas dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran merupakan proses yang melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Guru merupakan peran utama dalam pendidikan karena guru mempunyai tanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran di kelas. Tanggung jawab belajar berada pada siswa,

sehingga siswa harus memahami sejumlah mata pelajaran dan dituntut untuk mampu menyelesaikan berbagai tugas belajar yang dibebankan kepadanya. Adapun guru bertanggung jawab untuk memberikan motivasi kepada siswa agar siswa mempunyai minat dalam belajarnya. Namun, siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda seperti dalam hal cara belajar, minat, kesenangan dan pengalaman.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam kurikulum, strategi pembelajaran, maupun pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Seiring dengan perkembangan jaman yang berjalan dengan pesat, inovasi pembelajaran sangat diperlukan. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Inovasi-inovasi media pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam menghasilkan media pembelajaran lebih optimal yang dapat memberikan hasil belajar yang baik. Agar pembelajaran lebih optimal maka guru diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran yang variatif, efektif dan selektif sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diajarkan.

Salah satu media yang dianggap efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika yaitu penerapan multimedia dalam pembelajaran. Penerapan multimedia ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dan

peserta didik dapat lebih mudah menerima materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Daryanto (2010: 51) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Iif Khoiru Ahmadi, dkk mengatakan (2011: 167) menyatakan multimedia pembelajaran adalah pemanfaatan kombinasi beragam media (teks, audio, video, grafis, diagram, gambar, chart, animasi, dan lain-lain) secara harmonis dengan bantuan teknologi komputer sehingga menghasilkan sesuatu sinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Keterampilan guru dalam menggunakan bentuk pengajaran siswa atau media pembelajaran yang tepat, akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan tentunya akan menuju pada tujuan pengajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan dan melatih kemampuan siswa dalam berbagai kegiatan, baik di sekolah maupun diluar sekolah. Oleh karena itu, media yang baik adalah media yang mampu membantu siswa dalam menghadapi masalahnya, sebab orang tidak bebas dari masalah.

Dalam pelajaran matematika, sesuai media pengajaran belum tentu sesuai untuk setiap pokok bahasan yang ada. Untuk memilih suatu media pengajaran perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang akan

disampaikan, tujuan, waktu yang tersedia dan banyaknya siswa serta hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Apabila seorang guru dalam pemilihan media pembelajaran kurang tepat kemungkinan akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Melalui pembelajaran dengan multimedia, pembelajaran diharapkan lebih efektif, karena siswa akan belajar lebih aktif dalam berfikir dapat lebih dan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga mudah menyerap materi pelajaran, serta kematangan pemahaman terhadap jumlah materi pelajaran.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas dapat ditentukan fokus penelitian sebagai berikut : “Implementasi multimedia dalam pembelajaran matematika ditinjau dari minat belajar siswa kelas IV SD N 1 Menjing Jenawi Karanganyar tahun 2012/2013”.

Selanjutnya dari fokus penelitian tersebut dapat dikelompokkan dalam beberapa sub pokok fokus penelitian yaitu:

1. Perencanaan implementasi multimedia dalam pembelajaran matematika ditinjau dari minat belajar siswa.
2. Pelaksanaan implementasi multimedia dalam pembelajaran matematika ditinjau dari minat belajar siswa.
3. Evaluasi implementasi multimedia dalam pembelajaran matematika ditinjau dari minat belajar siswa.

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan pokok permasalahan diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menegetahui multimedia dalam pembelajaran matematika ditinjau dari minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Menjing Kecamatan Jenawi Karanganyar tahun 2012/2013.

Dari berbagai permasalahan tersebut, maka disini disajikan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Mendeskripsikan perencanaan implementasi multimedia dalam pembelajaran matematika ditinjau dari minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Menjing Kecamatan Jenawi Karanganyar tahun 2012/2013.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan implementasi multimedia dalam pembelajaran matematika ditinjau dari minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Menjing Kecamatan Jenawi Karanganyar tahun 2012/2013.
3. Mendeskripsikan evaluasi implementasi multimedia dalam pembelajaran matematika ditinjau dari minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Menjing Kecamatan Jenawi Karanganyar tahun 2012/2013.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan, khususnya multimedia dalam pembelajaran matematika ditinjau dari minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan informasi dan masukan kepada pihak sekolah untuk mengelola pembelajaran di sekolahnya dengan menggunakan fasilitas dan teknologi yang ada.
- 2) Untuk meningkatkan mutu sekolah.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan informasi dan masukan kepada guru dalam usaha meningkatkan prestasi belajar siswa.
- 2) Membuka wawasan guru akan keberagaman media yang dapat dipilih dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi siswa

- 1) Memberikan wawasan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Membuka pengetahuan siswa melalui media yang ada.

d. Bagi peneliti

Merupakan uji pengetahuan terhadap bekal teori yang diperoleh dibangku kuliah sebagai upaya mengembangkan ilmu pengetahuan dan sebagai bahan perbandingan atau referensi terhadap penelitian yang relevan.

E. Daftar Istilah

Daftar istilah atau definisi operasional adalah sebagai berikut :

a. Multimedia

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi terintegrasi.

b. Pembelajaran matematika.

Pembelajaran Matematika adalah belajar mengenal konsep-konsep dan struktur matematika yang tepat dalam materi yang dipelajari.

c. Minat Belajar

Minat belajar adalah sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan aktifitas belajar, baik dirumah, di sekolah, dan di masyarakat.