

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini telah kita ketahui bahwa komputer memegang peran positif dalam menunjang kemajuan teknologi, sehingga kolaborasi media pembelajaran berbasis komputer dirasa perlu dikembangkan oleh setiap praktisi pendidikan khususnya guru sebagai pengelola pembelajaran disekolah. Kemajuan teknologi informasi yang merupakan suatu perkembangan yang memberikan akses terhadap perubahan kehidupan masyarakat. Dunia informasi menjadi salah satu wilayah yang berkembang pesat dan banyak mempengaruhi peradaban masyarakat. Radio, Televisi, DVD, VCD merupakan salah satu perangkat elektronik yang menjadi bagian dari perabot rumah tangga. Selain berfungsi informatif, media teknologi tersebut merupakan salah satu media entertainment yang memberikan pilihan hiburan menyegarkan.

Akibat kemajuan media teknologi informasi, kehidupan masyarakat memasuki zone rekreatif (hiburan). Tidak dapat dibayangkan, ketika media televisi telah menjadi salah satu media yang menyediakan diri selama 24 jam untuk memberikan hiburan di tengah-tengah keluarga. Setiap sajian acara yang ditayangkan, senantiasa dikemas dalam unsur hiburan. Bukan hanya tayangan sinetron, iklan, bahkan pemberitaan tak lepas dari unsur hiburan. Bagaimana berita kriminal dan mistik menjadi salah satu tayangan di berbagai stasiun televisi yang mampu menghipnotis pemirsa untuk tetap bertahan di hadapan layar televisi.

Hadirnya teknologi multimedia, telah menciptakan budaya masyarakat rekreatif dan konsumtif. Masyarakat memiliki banyak pilihan untuk menghibur diri dan membuang kesumpekan hidup yang makin menjepit. Kondisi perubahan peradaban tersebut telah pula menjadi pemicu terhadap upaya perubahan sistem pembelajaran di sekolah. Upaya untuk melepaskan dari kungkungan pembelajaran konvensional yang memaksa anak untuk mengikuti pembelajaran yang tidak menarik, dan membosankan, kondisi sekolah senantiasa dituntut untuk terus-menerus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, sehingga sekolah yang tetap berkuat pada instruksional kurikulum hanya akan membuat peserta didik gagap melihat realitas yang mengepungnya.

Kehadiran teknologi multimedia, bukan lagi menjadi barang mewah, karena harganya bisa dijangkau oleh segenap lapisan masyarakat untuk memiliki dan menikmatinya. Artinya sekolah sebagai lembaga pendidikan harus mampu untuk memiliki teknologi tersebut sehingga bisa menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif dan mampu mengembangkan kecakapan personal secara optimal. Hal ini amat memungkinkan, ketika ruang belajar di luar gedung sekolah, telah menghasilkan berbagai produk multimedia yang bernilai-edukatif, mulai dari mata pelajaran yang disajikan dalam bentuk quiz, ataupun dalam bentuk penceritaan dan berbagai permainan yang memukau.

Berbicara tentang pendidikan, tentunya tidak terlepas dari matematika sebagai salah satu ilmu yang memegang peranan penting terutama dalam era teknologi yang serba canggih sekarang ini. Dalam perkembangannya, matematika erat kaitannya

dengan pendidikan terutama dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Kemajuan IPTEK yang meningkat menuntut kita untuk beradaptasi secara kreatif dan mencari pemecahan yang sifatnya solutif. Hal ini menjadi tantangan besar bagi masyarakat untuk dapat menghadapi perkembangan IPTEK yang semakin membutuhkan kompetensi dan persaingan ketat tersebut. Untuk menghadapi tantangan tersebut diperlukan keterampilan tinggi yang melibatkan pemikiran kritis, sistematis, logis, dan kemauan kerja sama yang efektif. Oleh karena itu matematika sangat erat kaitannya dengan kemajuan IPTEK. Matematika merupakan bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan.

Mengingat pentingnya Matematika dalam IPTEK yang pada akhirnya akan berdampak pada pembangunan maka penguasaan matematika merupakan hal yang sangat penting dan harus dilakukan. Untuk itu pembelajaran matematika harus diupayakan mampu membangkitkan kesungguhan siswa untuk belajar. Hal ini dapat dicapai jika guru memahami bahwa setiap siswa memiliki kemampuan berbeda, sehingga guru dituntut memiliki kesabaran, ketekunan dan kesungguhan dalam penyajian. Sampai setingkat sekolah menengah, peran guru pada pembelajaran matematika masih sangat diperlukan oleh sebagian besar siswa. Oleh karena itu guru matematika seharusnya mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dan jangan menimbulkan kesan menakutkan siswa. Hal ini sangat perlu, mengingat guru masih harus menjelaskan konsep-konsep dasar. Untuk itu sangat beralasan jika guru harus mampu menyajikan pembelajaran lebih menarik, agar pembelajaran matematika tidak monoton dan membosankan. Namun kenyataannya yang ada, kebanyakan guru masih

meggunakan pembelajaran konvensional dengan gaya monoton sehingga terkadang membuat siswa mengantuk. bahkan banyak siswa tidak menyukai pelajaran matematika, karena mereka memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit. Mereka mempunyai anggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang tidak disenangi sehingga menyebabkan kualitas dan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika sangat rendah.

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan siswa, antara lain yaitu banyak siswa yang merasa takut (fobia matematika), tidak terbiasa mengemukakan pendapat, kurangnya kemampuan menganalisis maksud soal, serta kurangnya minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini terungkap melalui diskusi langsung yang dilakukan oleh penulis terhadap dua orang guru pengajar matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Paleleh. Dari keterangan yang diperoleh, diketahui bahwa hasil belajar pada matematika masih rendah, khususnya pada materi yang menyangkut geometri. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diberikan akibat komunikasi antar guru dan siswa tidak berjalan dengan baik dalam pembelajaran.

Komunikasi yang terjadi dalam suatu kegiatan belajar mengajar bias terjadi antara guru dan murid, antara murid dengan murid. Selain itu dalam kegiatan belajar mengajar, proses komunikasi juga bias terjadi antara murid, atau warga belajar dengan sumber yang lain dari guru. Misalnya suatu pesan pembelajaran atau materi pembelajaran yang diterima itu bukan disampaikan secara langsung oleh guru tetapi melalui radio, televise, tape-recorder, atau film. Jelas bahwa proses komunikasi

seperti ini sudah melalui suatu media, apakah itu radio, televisi, ataupun media yang lain (gambar yang memperlihatkan komunikasi akan disampaikan kepada bagian yang lain).

Hal ini karena Media pendidikan adalah media yang penggunaannya memperhatikan tujuan dan isi pengajaran yang biasanya dituangkan dalam kurikulum. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik. Hal ini bisa berupa perangkat lunak (software) yang berisi pesan atau informasi pendidikan, sedangkan peralatan keras (hardware) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung dalam media tersebut. Sementara komputer menggunakan media audiovisual berupa gambar, foto, chart, grafik, diagram dan lainnya, audio berupa orang bicara, musik, suara alam gesekan dedaunan, air yang menetes di batu kali, burung berkicau, lungguh suara lembu, kucing mengeong dan lainnya, termasuk media lain yang diakses dari sumber yang amat jauh melalui internet.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka penulis ingin mengadakan penelitian tentang ***“Pengaruh Pemamfaatan Program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang”***.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Banyak siswa yang bosan terhadap materi yang diajarkan guru, karena kurang menarik proses pembelajaran.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika, khususnya pada materi Bangun Ruang.
3. Guru kurang kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi.

1.3. Rumus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diungkapkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *”Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan memanfaatkan program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dan siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi Bangun Ruang ?”*.

1.4. Batasan Masalah

Penggunaan media MPI dalam penelitian ini hanya dibatasi pada penggunaan slide, video, software Macromedia Dreamweaver MX dan software pendukung lainnya, serta penggunaan web html. Selain itu pula, materi dalam penelitian ini hanya dibatasi pada bangun ruang dengan berapa konsep yaitu tentang definisi kubus

balok , unsur-unsur kubus dan balok, jaring-jaring kubus dan balok, luas permukaan kubus dan balok, dan volume kubus dan balok.

1.5. Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas VIII yang diajarkan dengan menggunakan media MPI dan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada materi bangun ruang.

1.6. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru, sebagai bahan kontribusi untuk meningkatkan pembelajaran matematika sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa maupun guru dapat diminimalkan.
2. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajarnya.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam rangka perbaikan pembelajaran.
4. Bagi penulis, sebagai wahana memperoleh pengalaman dan latihan serta menambah wawasan terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah.