

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Matematika merupakan pelajaran yang sangat diperlukan di dalam dunia pendidikan. Dengan matematika, siswa dilatih untuk berfikir logis, sistematis dan kritis. Kegiatan matematika merupakan alat ampuh dalam membentuk daya nalar, daya kreasi dan daya cipta yang berorientasi kepada penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagaimana yang dirumuskan Kurikulum 2013 (Depdiknas, 2013), diungkapkan bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya dalam pemecahan masalah.

Usaha peningkatan kualitas pembelajaran matematika yang tergambar dari hasil belajar terus dilakukan. Telah banyak upaya pemerintah diantaranya dengan mengeluarkan kebijakan yang mengatur, membina dan mengembangkan pendidikan nasional yang disesuaikan

dengan kebutuhan dan tuntutan perkembangan pembangunan nasional, mengembangkan kurikulum, pengembangan kualitas pembelajaran, peningkatan mutu tenaga pengajar, serta lingkungan belajar yang kondusif dan memadai. Disamping itu juga sebagian orang tua siswa berperan aktif mengikuti perkembangan sekolah tempat anaknya menimba ilmu, guru melibatkan masyarakat berperan aktif pada kegiatan komite sekolah, serta guru melibatkan siswa, orang tua dan masyarakat mengikuti kegiatan-kegiatan OSN, O2SN dan sebagainya.

Namun upaya-upaya tersebut masih bersifat umum dan global, belum menyentuh masalah-masalah yang langsung dihadapi di kelas. Memang disadari bahwa sebaik apapun kurikulum pendidikan yang disiapkan, selengkap apapun sarana dan prasarana yang disiapkan, tetapi jika belum diimplementasikan dengan benar oleh guru dan siswa di dalam kelas, maka tidak akan memberikan hasil yang maksimal. Berdasarkan pengalaman mengajar dan hasil pengamatan peneliti ada beberapa hal yang menjadi kendala dalam pembelajaran matematika. Diantaranya adalah peserta didik yang menggunakan waktu luang untuk bermain, peserta didik membantu orang tua bekerja dirumah, peserta didik belum menyadari akan pentingnya media pembelajaran, peserta didik cenderung tidak menyelesaikan tugas matematika tepat waktu, peserta didik bergantung pada teman lain untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, kurangnya kreatifitas peserta didik pada kegiatan pembelajaran matematika, banyak peserta didik yang merasa bosan dan

jenuh serta sulit memahami materi pelajaran matematika, peserta didik mengantuk atau mengobrol di kelas ketika pembelajaran berlangsung; kurang konsentrasinya peserta didik terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru; rasa ingin tahu peserta didik belum terbangun; peserta didik tidak berani berargumentasi atau bersifat pasif di kelas; dan banyak peserta didik yang belum memenuhi target pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) sehingga berimplikasi pada rendahnya motivasi belajar peserta didik. Salah satu cara mengatasi permasalahan diatas adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif.

Media pembelajaran berbasis ICT merupakan alat atau perlengkapan yang digunakan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang bertujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran pada kurikulum 2013. Guru diharapkan mampu membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran yang menarik atau yang sejenis yang baik sesuai dengan tuntunan kurikulum. Namun, kenyataannya di lapangan, khususnya di sekolah SMP Negeri 2 Anggrek, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa: 1) masih ada guru yang kurang tahu membuat media pembelajaran berbasis ICT pembelajaran yang baik dan benar; 2) guru kurang memiliki kompetensi dalam menyusun dan mengembangkan Media pembelajaran berbasis ICT sesuai kebutuhan; (3) kurang tersedianya media pembelajaran berbasis ICT sebagai contoh yang relevan, 4) Pada saat proses belajar mengajar berlangsung guru hanya berceramah atau

menggunakan metode konvensional saja dan bahan ajar yang digunakan untuk menunjang pembelajarannya hanya buku paket, 6) Siswa juga hanya menggunakan bahan ajar buku paket untuk menjawab soal-soal.

Oleh karena itu, pembelajaran harus didesain sedemikian rupa, agar kegiatan pembelajaran dapat memacu belajar peserta didik menjadi lebih aktif dan berpusat pada peserta didik (*student centered*), maka diperlukan metode, strategi, sumber belajar, model dan yang tidak kalah penting adalah media pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya menjadikan belajar lebih aktif, akan tetapi juga akan menambah kegairahan sekaligus menghargai perbedaan individu dan beragamnya kecerdasan peserta didik. Salah satu strategi yang digunakan guru adalah mendesain media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Salah satu faktor yang masih harus dikembangkan adalah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis ICT. Media berbasis ICT sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Media menjadi alat bantu bagi guru dalam menyalurkan pengetahuan kepada siswa. Kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki makna yang sangat penting, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan media. Ini juga yang menjadi kendala bagi guru matematika di SMP N 2 Anggrek, media di SMP masih sangat minim.

Kadang guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT karena pekerjaan sebagai guru juga banyak. Jadi, hanya menggunakan media pembelajaran seadanya. Kustandi dan Bambang, (2013: 64) berpendapat bahwa media video pembelajaran adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. hal ini dapat pahami bahwa media video pembelajaran berupa alat yang memberikan informasi kepada pengguna media pembelajaran di dalamnya menyajikan konten-konten pengetahuan.

Meningkatkankan kemampuan guru yang profesional dalam mengembangkan media pembelajaran ICT, guru perlu dilatih untuk mengembangkan media pembelajaran ICT. Media video merupakan salah satu media pembelajaran ICT yang biasa digunakan dalam pembelajaran. Salah satu program untuk mengolah video itu adalah Camtasia Studio. Camtasia Studio adalah software (Perangkat Lunak) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation., dimana dengan software ini siapa saja bisa merekam semua aktivitas pada saat menggunakan komputernya termasuk membuat video presentasi. Oleh karena itu, untuk mengembangkan media pembelajaran ICT yang baik dan benar serta dapat meningkatkan pembelajaran yang bermutu maka peneliti tertarik memilih judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Melalui model ASSURE untuk siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Anggrek”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut: (1) Siswa masih kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika yang telah dijelaskan guru, (2) Sifat matematika yang abstrak menyebabkan siswa kesulitan dan kurang tertarik dalam mempelajarinya sehingga diperlukan suatu media pembelajaran tertentu (3) media pembelajaran yang banyak digunakan masih sebatas media cetak, seperti buku teks, (4) Sebagian besar guru belum mengembangkan media yang menarik bagi siswa serta belum memanfaatkan fasilitas yang ada seperti proyektor, (5) Guru kurang memiliki kompetensi dalam menyusun dan mengembangkan video pembelajaran sesuai kebutuhan.

C. Batasan Masalah

Masalah pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis ICT yakni Video Pembelajaran yang dibuat dengan Software Camtasia Studio. Model pengembangan yang digunakan dibatasi pada model *ASSURE* dan materi yang dikembangkan adalah Persamaan Kuadrat pada kelas IX SMP Negeri 2 Anggrek.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah yang akan dicari jawabannya dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran berbasis ICT yang dikembangkan berdasarkan model ASSURE dalam mata pelajaran Matematika di SMP Negeri 2 Anggrek?
2. Apakah media pembelajaran berbasis ICT yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran berbasis ICT yang dikembangkan berdasarkan model ASSURE dalam mata pelajaran Matematika di SMP Negeri 2 Anggrek.
2. Untuk mengetahui media pembelajaran berbasis ICT yang dikembangkan berdasarkan model ASSURE telah memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak yang terlibat langsung terhadap penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat melengkapi khasanah pada proses pembelajaran matematika terutama yang berkaitan dengan pembelajaran matematika berbasis ICT

2. Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis ICT, serta membantu peserta didik agar lebih aktif dan kreatif sehingga peserta didik berpeluang besar untuk mengembangkan kemampuan, menerapkan pengetahuan, melatih keterampilan, memproses sendiri dengan bimbingan guru.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan supaya kedepannya dapat lebih mencermati dalam pengembangan media pembelajaran berbasis ICT sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan baik dan nantinya peserta didik akan

lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh seorang pendidik.

c. Bagi peneliti

Sebagai bahan dasar masukan bagi peneliti untuk mengetahui pengembangan dan hasil pengembangan media berbasis ICT.