

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu mata pelajaran penting yang dipelajari pada semua jenjang pendidikan. Pada tingkat pendidikan dasar dan menengah matematika dimasukkan dalam kelompok dasar yang harus dikuasai peserta didik. Karena pentingnya matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah tersebut maka mata pelajaran matematika menempati urutan pertama dalam jumlah jam pelajaran. hal ini menunjukan kepada semua orang tentang pentingnya matematika, meskipun demikian matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan, maka dari itu guru sebagai pelaku utama proses pembelajaran di kelas merupakan potensi utama perkembangan pendidikan, terutama dalam mata pelajaran matematika sudah selayaknya guru harus mengembangkan potensinya dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

Banyak cara yang bisa ditempuh guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran memiliki keuntungan lebih dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran tidak saja membantu mengajar dalam

menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku bagi segala jenis media pembelajaran, baik yang canggih maupun mahal, ataupun media pembelajaran yang sederhana dan murah.

Yuananda (2013:2) sampai saat ini masih banyak guru yang kurang menaruh perhatian terhadap media pembelajaran ketika mengajar di hadapan siswanya. Guru justru hanya mengandalkan metode ceramah, dengan anggapan yang ada bahwa ketika topik pelajaran atau kompetensi dasar sudah disampaikan dengan lisan, siswa berarti sudah mengerti. Padahal, justru dengan lisan saja siswa akan cepat lupa sehingga tidak terdapat informasi yang melekat dalam memorinya. Lain halnya bila menggunakan media justru akan lebih mempermudah siswa untuk menangkap konsep yang di tambahkan ke dalam memorinya. Saat ini yang menjadi *trend* dalam dunia pendidikan sehubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran adalah dengan menggunakan berbagai media (multimedia). Disebut multimedia karena media ini merupakan kombinasi dari berbagai media yaitu menggunakan audio, video, grafis dan lain sebagainya. Sekarang ini multimedia diarahkan kepada komputer yang perkembangannya sangat pesat dan sangat membantu dalam dunia pendidikan. Meskipun saat ini penggunaan media ini masih dianggap mahal, dalam beberapa tahun mendatang biaya itu pasti akan semakin rendah dan dapat terjangkau, sehingga dapat digunakan secara meluas di berbagai jenis sekolah. Pengembangan multimedia dengan menggunakan komputer tentunya memanfaatkan suatu *software* atau perangkat lunak untuk membuat animasi yang menarik dalam waktu yang cepat seperti powerpoint yang sering kita jumpai di dalam komputer. Meskipun aplikasi ini sebenarnya merupakan program untuk membuat presentasi namun fasilitas yang

ada dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, program yang dihasilkan cukup menarik jika di gabungkan dengan menggunakan aplikasi *Ispring* yang dapat merubahnya menjadi media animasi dalam bentuk *flash*, dan lebih efektif manakah antara media pembelajaran berbentuk animasi *flash* yang merupakan pembelajaran *modern* dengan media pembelajaran yang sudah lama ada yaitu media alat peraga.

Dengan menggunakan media alat peraga yang akan langsung menerapkan materi kedalam alat peraga yang akan mempermudah siswa mempelajari secara langsung terutama pada materi bangun ruang sisi datar yang merupakan materi yang cukup sulit untuk dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan alat peraga akan membuat siswa lebih terfokus pada materi yang disampaikan oleh guru dan tak lagi membuat siswa merasa kebingungan karena materi yang disampaikan terasa abstrak.

Media animasi ataupun alat peraga akan mempermudah pemahaman siswa tentang bagaimana cara memperoleh rumus untuk mencari luas daerah dan volumenya, serta soal-soal sebagai evaluasi pembelajaran pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar. uraian di atas telah menggambarkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang efektif dan efisien, berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti bermaksud untuk membandingkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif flash dengan media alat peraga, manakah yang lebih efektif dan efisien antara media animasi yang di anggap lebih modern dengan media alat peraga yang telah lama ada.

Pokok bahasan bangun ruang sisi datar merupakan salah satu materi yang dapat disampaikan dengan bantuan simulasi atau model

pengalaman nyata dengan menggunakan media animasi yang menarik dan media alat peraga. Melalui pemanfaatan *Software* powerpoint dan *Ispring* akan membuat materi pembelajaran bangun ruang sisi datar dapat disajikan dengan berbagai animasi yang menggambarkan contoh-contoh permasalahan dalam kehidupan manusia, sehingga materi akan lebih menarik dan lebih mudah diserap oleh siswa.

1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat diperoleh beberapa permasalahan sebagai berikut :

- 1.2.1. Banyak terdapat alat peraga atau media animasi yang belum terpakai secara maksimal.
- 1.2.2. Guru kurang menaruh perhatian terhadap media yang digunakan dalam mengajar justru hanya mengandalkan metode ceramah.
- 1.2.3. Materi bangun ruang sisi datar merupakan materi yang lebih baik jika dipelajari dengan menggunakan media animasi atau alat peraga.

1.3. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya materi yang bisa di jangkau pada penelitian ini, maka perlu adanya pembatasan masalah, ruang lingkup batasan masalah pada penelitian ini adalah

- 1.3.1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII SMP ELKISI tahun ajaran 2013/2014.
- 1.3.2. Penelitian ini hanya membandingkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media animasi dengan alat peraga.

- 1.3.3. Materi yang di berikan hanya pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar kubus dan balok.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang diteliti dapat dibuat pertanyaan sebagai berikut :

- 1.4.1. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media animasi?
- 1.4.2. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media alat peraga?
- 1.4.3. Bagaimana perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan media animasi dengan media alat peraga?
- 1.4.4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media animasi dan media alat peraga.

1.5. Tujuan Penelitian

- 1.5.1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media animasi.
- 1.5.2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media alat peraga.
- 1.5.3. Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan media animasi dengan media alat peraga.
- 1.5.4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media animasi dan media alat peraga.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- 1.6.1. Bagi siswa, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media animasi dengan alat peraga dalam pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam pembelajaran.
- 1.6.2. Bagi guru, sebagai masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat membuat pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan.
- 1.6.3. Bagi peneliti lain, sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon guru profesional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran.