

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Kualitas proses pembelajaran akan dapat mempengaruhi mutu pendidikan. Peningkatan kualitas belajar mengajar ditentukan oleh guru dan siswa itu sendiri sebagai subjek atau pelaku dalam proses belajar mengajar. Pentingnya kualitas belajar mengajar membawa konsekuensi kepada guru untuk meningkatkan peranan dan kompetensinya karena proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh guru sebagai fasilitatornya.

Guru sebagai pendidik dituntut untuk mampu menyampaikan materi dengan baik dan mampu mengaktifkan proses belajar mengajar. Salah satu faktor keberhasilan dari suatu pembelajaran ditentukan oleh guru. Perbedaan tingkat serap dan minat belajar antar siswa terhadap materi pembelajaran menuntut guru melakukan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran.

Guru perlu memahami hal-hal yang mempengaruhi proses belajar siswa dalam meningkatkan kualitas penyelenggaraan proses pembelajaran, baik yang menghambat maupun yang mendukung. Selain itu, guru harus memahami tentang model atau strategi pembelajaran yang efektif. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa belajar secara optimal dan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar. Salah satu kajian ilmu yang harus diajarkan oleh para guru yaitu matematika. Dalam membelajarkan matematika, tentunya guru dapat memberikan pembelajaran dengan cara yang sesuai. Penekanan terhadap mata pelajaran matematika harus dirancang sedemikian rupa karena matematika merupakan salah satu ilmu yang akan memberikan kemajuan di berbagai bidang pembangunan. Hal ini sangat penting untuk diberikan pada siswa sebagai calon anggota masyarakat.

Demikian dalam kehidupan bermasyarakat, nantinya siswa dapat memberikan berbagai kontribusi untuk memajukan masyarakat. Jika dikaji lebih

lanjut, matematika merupakan ilmu yang bersifat deduktif aksiomatik dan objek yang dipelajari bersifat abstrak (fakta, konsep, operasi, dan prinsip).

Antonius (2006:9) mengutarakan bahwa hakekat matematika berkenaan dengan struktur-struktur, hubungan-hubungan, konsep-konsep abstrak dan dikembangkan menurut aturan yang logis. Menurut Nuh (dalam Badri, 2010:1) matematika adalah bahasa universal untuk menyajikan gagasan atau pengetahuan secara formal dan presisi sehingga tidak memungkinkan terjadinya multi tafsir. Untuk menunjang kelancaran pembelajaran disamping pemilihan model pembelajaran yang tepat juga perlu digunakan suatu media pembelajaran yang sangat berperan dalam memahami pelajaran matematika. Hal tersebut diharapkan mampu mengubah anggapan siswa terhadap pembelajaran matematika dari yang sulit menjadi mudah dan penting untuk dipelajari.

Menurut Hamid (2011: 207) proses pembelajaran tentu merupakan sesuatu yang penting dalam dunia pendidikan yang patut diperhatikan, direncanakan dan dipersiapkan dengan baik oleh guru karena mencakup perencanaan tujuan, penentuan bahan, pemilihan metode yang tepat dan bagaimana mengevaluasi hasil-hasil dari pembelajaran tersebut. Namun, apapun tujuan yang direncanakan, bahan yang ditentukan, media yang dipilih dan alat penilaian yang digunakan, semua itu tidak akan pernah sia-sia. Sebab, bisa dipastikan semua membawa hasil yang akan bisa dirasakan di masa depan.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat telah melahirkan komputer, yaitu seperangkat alat canggih yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan manusia. Penggunaan komputer dapat dijalankan beberapa program untuk membuat media pembelajaran salah satunya adalah *Macromedia flash*. *Macromedia flash* merupakan sebuah animasi interaktif, film animasi kartun, presentasi maupun kegiatan yang diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik dalam belajar karena adanya simulasi dan animasi-animasi yang dapat dibuat sesuai kreasi yang diminati siswa. *Macromedia flash* dapat ditampilkan suatu animasi yang dapat menarik minat siswa dalam mengikuti proses kegiatan

belajar mengajar. Selain itu diharapkan dengan program ini dapat mempermudah pemahaman siswa tentang konsep dari suatu pokok bahasan materi.

Taharudin (2012:62) mengemukakan bahwa penggunaan *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa di SMK Negeri 2 Pengasih. Badri (2010:50) juga mengemukakan bahwa pembelajaran melalui penerapan *Macromedia Flash* dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep siswa.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru matematika di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya pada Oktober 2017, ternyata diketahui bahwa penggunaan *macromedia flash* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran matematika di Sekolah tersebut. Selama ini guru masih menerapkan pola pembelajaran konvensional yaitu dengan metode ceramah dan pembelajaran masih berpusat pada guru.

Berdasarkan latar belakang, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Penggunaan *Macromedia Flash* dalam Pembelajaran Matematika”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan *Macromedia Flash* efektif terhadap pembelajaran matematika pada siswa kelas XI – MIA 3 SMA Muhammadiyah 1 Surabaya.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI – MIA 3 semester genap di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya.
2. Penelitian ini mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran, aktivitas guru dalam mengelola kelas, respon siswa serta hasil belajar siswa yaitu dengan bantuan *macromedia flash*.
3. Materi yang digunakan adalah materi Polinomial (Suku Banyak).
4. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)*.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

“ Apakah Penggunaan *macromedia flash* efektif dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas XI – MIA 3 SMA Muhammadiyah 1 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018 ? “

Secara lebih rinci diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash*?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash*?
3. Bagaimanakah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash*?
4. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas XI – MIA 3 SMA Muhammadiyah 1 Surabaya . Yang secara lebih rinci diuraikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash*.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash*.
3. Mendeskripsikan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash*.

4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash*.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan bagi penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan dan bisa sebagai tambahan informasi untuk menggunakan *macromedia flash* dalam proses pembelajaran.

2. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam kualitas pembelajaran, sebagai referensi mata pelajaran lain untuk menggunakan *macromedia flash* dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu referensi ilmiah untuk meneliti dengan penelitian yang sejenis dan dalam bidang studi yang lain.

