

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada semua jenjang pendidikan. Pada tingkat pendidikan dasar dan menengah matematika dimasukkan dalam kelompok pengetahuan dasar yang harus dikuasai peserta didik karena pentingnya matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah tersebut maka mata pelajaran matematika menempati urutan pertama dalam hal jumlah jam pelajaran. Hal ini, menunjukkan kepada semua orang tentang pentingnya matematika. sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi juga memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran, untuk itu mengembangkan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran karena sebuah media pembelajaran merupakan suatu perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik untuk guru ataupun siswa.

Pada masa lalu seorang guru dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa, karena pembelajaran berpusat pada guru. Tidak demikian halnya pada saat ini, kemajuan Teknologi Informasi (TI) menyebabkan adanya perubahan pada sistem penyampaian informasi. Siswa bisa belajar di mana, kapan dan apa saja

sesuai dengan minat dan gaya belajar siswa masing-masing. Dalam kondisi semacam ini, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan desainer pembelajaran. Sebagai fasilitator guru wajib memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar mengajar dengan menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, selain itu sebagai seorang desainer pembelajaran guru dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Sebagai seorang desainer pembelajaran, guru akan memilih media yang sesuai dengan materi, tujuan, kondisi siswa, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia dalam pembelajaran. Agar dapat memilih media yang sesuai, guru perlu mengenal berbagai jenis media dengan karakteristik masing-masing. Meskipun telah banyak jenis media elektronik yang canggih, tidak berarti media yang sederhana tidak dapat digunakan. Namun pada saat ini media sederhana dapat dikombinasikan dengan media yang canggih, sehingga terciptalah suatu multimedia pembelajaran.

Menurut Munir (2012) multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat. *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan

dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif digunakan dalam proses pembelajaran maupun meningkatkan motivasi belajar dari siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Muhammadiyah Cilongok khususnya untuk pembelajaran matematika guru masih menggunakan media yang sederhana seperti buku dan LKS. Dalam pembelajaran matematika siswa kurang terlibat secara aktif karena media pembelajaran yang digunakan saat ini hanya sebatas media pembelajaran untuk menyampaikan pelajaran tanpa siswa berinteraksi langsung. Jika guru menanyakan pendapat atau ide, reaksi siswa adalah lebih cenderung menunduk atau melihat teman yang duduk disebelahnya, untuk itu diperlukan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, mudah dipelajari dan dipahami.

Salah satu dari beberapa aspek yang terdapat dalam tujuan pembelajaran matematika dalam Kurikulum 2013 yang harus dikembangkan dalam diri siswa adalah kreativitas. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Kreativitas siswa dalam matematika belum diperhatikan oleh guru. Siswa lebih dituntut untuk berpikir linear, logis, penalaran, ingatan atau pengetahuan yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Seperti, pemberian soal rutin membuat siswa hanya menguasai teknik penyelesaiannya yang sudah dicontohkan sebelumnya dan tidak memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi dengan pengalaman matematika sebelumnya.

Kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dapat dilatih dan dibentuk dalam pembelajaran matematika, karena pembelajaran matematika bukan hanya belajar tentang matematika namun melatih berpikir matematika. Kreativitas sangat penting bagi kehidupan manusia., kreativitas diperlukan untuk mengatasi berbagai kesulitan, mencari jalan keluar dari segala keruwetan, mendobrak kemandegan dan untuk meraih cita-cita yang didambakan. Tanpa kreativitas, seseorang siswa akan sering terbentur kebuntuan, dan itu jelas akan menghambat, bahkan akan mengurangi prestasi maupun semangat belajar dari siswa.

Ada berbagai macam aplikasi yang dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Saputro (2016) salah satu aplikasi yang dapat di gunakan adalah *Adobe Flash CS6* perangkat lunak yang dulu bernama *macromedia flash* namun sekarang dikembangkan oleh perusahaan *adobe*. Aplikasi *Adobe Flash CS6* ini merupakan pengembangan serta penyempurnaan dari *macromedia flash* dan *Adobe Flash CS5*, yang memiliki kelebihan dalam membuat presentasi multimedia seperti: 1. membuat animasi secara langsung, 2. mendukung penyisipan multimedia seperti sound, teks, gambar, grafik, video pembelajaran. Selain memiliki berbagai kelebihan tersebut dalam pengoperasiannya *Adobe Flash CS6* mudah untuk digunakan, sehingga penggunaan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran akan membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran sehingga diharapkan siswa akan lebih dapat menyerap materi pelajaran.

Materi Bangun Ruang dipilih dalam pengembangan media pembelajaran karena materi bangun ruang dianggap sebagai salah satu materi yang sulit oleh siswa SMP kelas VIII. Materi bangun ruang masih bersifat abstrak bagi siswa, oleh karena itu di perlukan media pembelajaran yang didesain sesuai dengan karakteristik siswa, dengan demikian diharapkan siswa akan lebih mudah untuk memvisualisasikan bangun ruang dengan menggunakan gambar, tulisan, dan animasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis kreativitas matematis pada materi bangun ruang siswa SMP menggunakan *adobe flash cs6* yang valid ?
2. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis kreativitas matematis pada materi bangun ruang siswa SMP menggunakan *adobe flash cs6* ?

C. Tujuan Penelitian

Dari uraian rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis kreativitas matematis pada materi bangun ruang siswa SMP menggunakan *adobe flash cs6* yang valid ?

2. Mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis kreativitas matematis pada materi bangun ruang siswa SMP menggunakan *adobe flash cs6* yang valid ?

D. Fokus Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti membatasi pada pengembangan media pembelajaran materi bangun ruang sisi datar pada kelas VIII semester II pada kurikulum 2013 berbasis kreativitas matematis dengan *adobe flash cs6* yang diuji cobakan pada kelas VIII K SMP Muhammadiyah Cilongok.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi sekolah
Bagi sekolah dapat dijadikan referensi media pembelajaran.
2. Bagi guru
 - a. Dapat menginspirasi guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik pada materi yang lain.
 - b. Diharapkan dapat menambah wawasan guru mengenai aplikasi pembuat media pembelajaran.

3. Bagi siswa

Bagi siswa, media ini dapat menjadi kesan pembelajaran yang menarik karena siswa menggunakan media pembelajaran yang tepat, dan baru. Dapat membantu siswa mempelajari materi bangun ruang. Merangsang siswa untuk

berfikir kreatif serta menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan itu diterapkan untuk menyelesaikan masalah dalam situasi yang berbeda, baik mengerjakan soal-soal maupun mengembangkan kreativitas dalam kehidupan sehari-hari.

4. Bagi peneliti

- a. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.
- b. Sebagai pembelajaran yang dapat diterapkan pada kegiatan belajar mengajar kelak saat telah terjun di lapangan.

