

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi diri peserta didik. Pendidikan merupakan bagian dalam kehidupan manusia. Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, sedangkan manusia yang berkualitas dapat dilihat dari segi pendidikan. Oleh karena itu pendidikan sangat penting untuk manusia. Manusia harus mendapatkan pendidikan, salah satunya adalah pendidikan matematika.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan untuk perubahan sesuatu yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri. Belajar harus dilakukan oleh semua makhluk hidup untuk menjadi lebih baik, dan untuk menambah wawasan.

Seperti kita ketahui beberapa tahun mendatang kita menerapkan kurikulum baru yakni kurikulum 2013. Penerapan kurikulum baru yakni kurikulum 2013 di sekolah sebagaimana kita ketahui menuntut pelaksanaan

pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Salah satu cara untuk mewujudkan tujuan tersebut yakni dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kemampuan siswa secara mandiri. Sesuai dengan standar kompetensi lulusan dan standar isi, salah satu prinsip pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Ada berbagai macam teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan salah satunya adalah komputer. Komputer memiliki peranan yang sangat penting sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan memudahkan siswa karena akan terlihat lebih nyata.

Saat ini seperti kita ketahui sekolah-sekolah yang ada sudah semakin berkembang dibidang teknologi, salahsatunya dengan adanya sarana dan prasarana lcd proyektor dan laboratorium komputer. Tetapi penggunaan laboratorium komputer saat ini belum digunakan secara efektif. Laboratorium komputer saat ini hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang merupakan ilmu dasar (*basic science*) mempunyai peran yang penting dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Materi pelajaran matematika yang diajarkan di sekolah berperan dalam melatih siswa berpikir logis, kritis, dan praktis, dan berjiwa kreatif. Karena pentingnya peranan matematika dalam kehidupan, maka dalam kurikulum pendidikan di Indonesia matematika

diajarkan disemua jenjang dari Sekolah Dasar(SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Pelajaran matematika menempati urutan pertama dalam hal jumlah jam pelajaran hal ini menunjukkan pentingnya pelajaran matematika. Kenyataan ini menunjukan bahwa matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit dipahami oleh sebagian besar siswa. Masih banyak siswa yang menganggap matematika merupakan pelajaran berhitung yang rumit dan terlalu banyak rumus. Selain itu, obyek matematika yang abstrak juga dianggap sebagai faktor yang menyebabkan siswa menjadi malas dan kurang tertarik dalam mempelajari matematika.

Rossi (1966) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Media pembelajaran dibuat untuk memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran matematika tersebut. Tujuan pembelajaran tersebut akan sulit dicapai jika siswa masih memiliki anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sangat sulit. Disini peranan guru menjadi sangat penting, gurulah yang berada terdepan dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Guru sebagai pelaku utama proses pembelajaran di kelas merupakan potensi utama perkembangan pendidikan, sudah selayaknya guru setiap saat harus mengembangkan potensinya dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Seperti kita ketahui saat ini masih banyak guru yang kurang menaruh perhatian terhadap media pembelajaran ketika mengajar di hadapan

siswanya. Saat ini kebanyakan guru hanya menyampaikan materi pelajaran secara langsung, atau menggunakan *power point* yang semuanya masih berpusat pada guru. Pada kurikulum 2013 siswa dituntut aktif dalam pembelajaran. Selain itu saat ini proses pembelajaran yang ada juga masih kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa masih asik berbicara dengan teman saat proses pembelajaran.

Dunia Pendidikan mengharapkan kehadiran media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Kehadiran media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas mutu pembelajaran. Penggunaan komputer sebagai sarana pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar. Siswa memiliki hak menggunakan media untuk belajar dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki secara mandiri. Salah satu keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan komputer sebagai media pembelajaran yaitu kelebihan komputer dalam menampilkan grafik dan gambar visual yang mudah diamati dan dipelajari. Disini penggunaan komputer sebagai media pembelajaran matematika semakin tepat mengingat objek kajian matematika yang bersifat abstrak. Dengan demikian komputer sebagai media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu penulis akan mencoba memanfaatkan komputer dalam pengembangan media pembelajaran.

*Adobe flash Professional CS6* merupakan software dalam membuat animasi yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan

fasilitas dan kemampuannya yang bagus dalam menghasilkan animasi, menyebabkan software ini banyak digunakan. *Flash* dapat membantu dan memudahkan pemakai dalam membuat animasi, membuat bahn presentasi, membuat CD pembelajaran, soal quis, game flash, dll. *Flash* juga memiliki kemampuan dan fasilitas untuk membuat desain animasi dengan mudah dan mengasikan. Dari keunggulan *Adobe* tersebut maka penulis akan mengembangkan media pembelajaran matermatika menggunakan *Adobe FlashProfessional CS6*.

Materi yang akan digunakan pada pengembangan media pembelajaran ini adalah materi sistem persamaan linear dua variabel yang biasa disingkat dengan SPLDV untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII. Materi akan menggunakan Kurikulum 2013. Media pembelajaran yang dihasilkan akan dikemas dalam CD (*Compact Disc*). Bahan ajar yang terkemas dalam CD berupa media pembelajaran yang berfungsi membantu membelajarkan siswa secara sistematis, terarah sesuai tujuan, yaitu sesuai kompetensi yang telah ditetapkan. Karena hal tersebut penulis akan mengembangkan media pembelajaran matematika menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* pada materi SPLDV untuk siswa SMP kelas VIII.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan *adobe flash Professional CS6* pada materi SPLDV untuk siswa kelas VIII yang sudah valid?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran pada materi persamaan linear dua variabel untuk siswa kelas VIII menggunakan *adobe flash professional CS6*?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Menghasilkan media pembelajaran matematika materi SPLDV berbasis flash yang sudah di uji kevalidannya.
2. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran pada materi persamaan linear dua variabel untuk siswa kelas VIII menggunakan *adobe flash professional CS6*.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi Siswa**

Memberi motivasi dan semangat baru siswa dalam belajar, membantu dalam pembelajaran mandiri siswa, serta menambah keterampilan siswa dalam penggunaan komputer.

### **2. Bagi Guru**

Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam penyajian dan penyampaian materi pelajaran terhadap siswa untuk meningkatkan hasil prestasi belajar siswa.



3. Bagi Sekolah

Menambah tersedianya media pembelajaran matematika yang dapat digunakan dalam proses belajar.

4. Bagi Peneliti

Mendapat pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis flash.