

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas bangsa adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan, karena pendidikan merupakan aspek yang sangat penting yang tidak dapat dipisahkan dari Sumber Daya Manusia (SDM). Pemerintah telah melakukan berbagai upaya agar meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas guru sebagai pendidik. Namun hal ini masih mengalami banyak hambatan, seperti masih banyak guru yang dinilai kurang profesional dalam mengajar. Supaya kualitas pendidikan di Indonesia semakin baik, perlu adanya inovasi dan pembaharuan untuk meningkatkan pembelajaran supaya lebih berkualitas.

Usaha yang harus dilakukan guru supaya kualitas pendidikan semakin meningkat adalah dengan memberikan proses pembelajaran yang berkualitas dan menarik. Termasuk dalam pelajaran matematika yang merupakan salah satu cabang ilmu yang sangat berhubungan dengan cabang ilmu lain dan sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Namun hal ini masih jarang ditemukan, karena masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan guru kurang dapat mengkomunikasikan materi pelajaran supaya dapat dipahami siswa dengan baik. Siswa terbiasa mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga masih

banyak siswa yang kurang meminati pelajaran matematika karena dianggap sulit dan merasa jenuh. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa supaya lebih mudah memahami pelajaran dan dapat berperan aktif dalam pembelajaran serta membantu guru menjelaskan pelajaran supaya pembelajaran lebih menarik. Menurut Safitri (2013) pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis pada siswa.

Ketersediaan media pembelajaran saat ini sangatlah kurang, termasuk pada jenjang SMP . Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di sekolah, didapatkan hasil bahwa guru masih menggunakan media seadanya seperti media dengan kertas, dan lks yang hanya berisi soal-soal sederhana dan belum menggunakan software dalam menunjang pembelajaran karena keterbatasan guru dalam kemampuan IT (informasi teknologi). Dalam pembelajaran siswa tidak terlibat secara aktif karena kurangnya ketersediaan media. Media pembelajaran yang digunakan saat ini hanya sebatas media pembelajaran untuk menyampaikan pelajaran tanpa siswa dapat berinteraksi langsung.

Berbagai media pembelajaran dapat dibuat, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif membuat pembelajaran tidak membosankan, membuat siswa aktif dalam pembelajaran, dan diharapkan mampu untuk memaksimalkan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengontrol untuk mengoperasikannya. Menurut Arsyad (2015) media

pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang dapat membawa serta mengolah pesan dan respon siswa sehingga membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah *macromedia flash*. *Software* ini dapat menampilkan informasi berupa gambar, tulisan, dan animasi sehingga siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran akan membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran sehingga diharapkan siswa akan lebih dapat menyerap materi pelajaran.

Salah satu pendekatan yang dapat mempermudah siswa dalam menyerap materi dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran adalah pendekatan *scientific*. Pendekatan *scientific* melatih siswa untuk *learning by doing* (belajar melalui berbuat sesuatu) sehingga siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran. Siswa akan menemukan sendiri materi pelajaran dan menemukan sendiri jawaban untuk setiap permasalahan.

Usaha yang dilakukan oleh siswa dalam memecahkan permasalahan diawali dengan memahami materi. Salah satu materi yang masih dianggap sulit oleh siswa SMP adalah bangun ruang. Materi bangun ruang masih bersifat abstrak bagi siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan *scientific*, diharapkan siswa akan lebih mudah memvisualisasikan bangun ruang dengan menggunakan gambar, tulisan, dan animasi.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana hasil media pembelajaran interaktif dengan pendekatan *scientific* pada materi bangun ruang di SMP dengan *macromedia flash* yang valid ?
2. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif dengan pendekatan *scientific* pada materi bangun ruang di SMP dengan *macromedia flash*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan *scientific* pada materi bangun ruang di SMP menggunakan *macromedia flash* yang valid.
2. Mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif dengan pendekatan *scientific* pada materi bangun ruang di SMP menggunakan *macromedia flash*.

D. Fokus Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti membatasi penelitian pada pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi bangun ruang sisi datar pada kelas

VIII semester 2 pada kurikulum 2013 dengan pendekatan *scientific* dengan *macromedia flash* yang di uji cobakan pada kelas VIII F SMP N 1 Binangun.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi guru

- a. Dapat menginspirasi guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik pada materi yang lain.
- b. Dapat di jadikan alternatif bagi guru untuk digunakan saat pembelajaran.

2. 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 mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membuat jejaring.

3. Bagi sekolah

Bagi sekolah dapat dijadikan referensi media pembelajaran interaktif.