

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Rusman, dkk (2013) media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, selain itu penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mempermudah siswa dalam memahami konsep materi pelajaran.

Pada dasarnya terdapat empat jenis media, yaitu; media visual, audio, audio visual, dan multimedia. Dari keempat jenis media tersebut, media yang tengah berkembang pesat saat ini adalah jenis multimedia. Akan tetapi pada kenyataannya, penggunaan media visual seperti buku teks dan LKS masih mendominasi dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran klasikal.

Penggunaan media visual seperti buku teks dan LKS secara terus-menerus pada setiap kegiatan pembelajaran tentu sangat tidak dianjurkan, karena hal tersebut dapat menimbulkan rasa bosan yang mengakibatkan siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, pada dasarnya setiap materi pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-

beda sehingga masing-masing materi membutuhkan media yang sesuai untuk membangun konsep materi tersebut.

Menurut Daryanto (2014) berdasarkan kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran seharusnya lebih menitik beratkan pada aktifitas siswa yang mengacu pada pendekatan saintifik, dimana dalam proses pembelajaran memiliki lima kegiatan utama yaitu *observing* (mengamati), *questioning* (menanya), *associating* (menalar), *eksperiment* (mencoba), *netwoking* (membentuk jejaring), sehingga siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung disetiap kegiatan belajar yang mereka lakukan. Dalam hal ini seharusnya peran guru hanya sebagai fasilitator yang bertugas untuk membantu siswa guna menemukan konsep materi dari kegiatan yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran.

Pada mata pelajaran matematika, peluang merupakan salah satu materi mata pelajaran matematika yang konsep-konsep materinya berkaitan erat dengan permasalahan atau kejadian yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini menuntut siswa agar pandai mengaitkan pengalaman-pengalaman dalam kehidupan untuk menyelesaikan permasalahan matematis yang terdapat pada materi tersebut. Bagi siswa yang memiliki kemampuan pemahaman dan penalaran rendah, materi peluang akan terasa sulit untuk dipelajari apabila dilakukan dengan pembelajaran klasikal dan hanya menggunakan media siap pakai saja. Materi ini akan lebih sesuai apabila disajikan dalam bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa melakukan kegiatan pengamatan atau kegiatan

percobaan yang disusun secara sistematis untuk merangsang rasa keingintahuan mereka guna menemukan konsep materi. Untuk itu diperlukan media yang dapat menampilkan konsep materi bukan hanya dalam bentuk teks melainkan juga dalam bentuk ilustrasi gambar, animasi, maupun video yang dilengkapi dengan lembar untuk menuliskan hasil pengamatan maupun lembar untuk merumuskan kesimpulan serta alat evaluasi yang mampu memberikan *feed back* penilaian secara langsung dalam satu kesatuan media yang utuh. Agar dapat membuat media yang seperti demikian, tentunya diperlukan aplikasi yang mampu membuat media pembelajaran dengan tingkat interaktif yang tinggi, salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah *lectora inspire*.

Lectora inspire merupakan aplikasi yang diperuntukkan membuat media pembelajaran berbasis komputer yang berbentuk *slide* presentasi yang dapat menampilkan berbagai macam unsur media, seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video. *Lectora inspire* memungkinkan seorang guru untuk membuat media pembelajaran dengan desain yang menarik yang dapat dioperasikan oleh penggunanya. Selain itu, aplikasi *lectora inspire* juga memungkinkan seorang untuk merancang alat evaluasi, baik dalam bentuk *multiple choice*, *essay*, *short answer*, *true or false*, *fill in the blank*, *drag and drop*, *matching*, dsb yang dapat memberikan *feed back* secara langsung dengan cara yang beragam. Kelebihan lain yang dimiliki oleh aplikasi *lectora inspire* adalah kemampuan untuk membuat media yang dapat berdiri sendiri, sehingga

hasil media yang dibuat dengan aplikasi *lectora inspire* tidak memerlukan aplikasi pendukung untuk membukanya.

Dari uraian permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran matematika pada materi peluang yang dapat menampilkan unsur multimedia seperti; teks, gambar, animasi, audio, dan video, serta media yang memiliki alat evaluasi yang dapat memberikan *feed back* penilaian secara langsung dalam satu kesatuan media yang dapat digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, dimana media tersebut dapat digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa dan dapat pula digunakan sebagai media pembelajaran mandiri oleh siswa yang interaktif. Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMP Kelas VIII”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMP Kelas VIII?

2. Bagaimana kevalidan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMP Kelas VIII?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap Media Pembelajaran Matematika Berbantu Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMP Kelas VIII?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan seperangkat Media Pembelajaran Matematika Berbantu Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMP Kelas VIII .
2. Mengetahui dan mendeskripsikan kevalidan hasil pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMP Kelas VIII .
3. Mengetahui dan mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMP Kelas VIII.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa,
 - a. Diharapkan dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa pada materi peluang.
 - b. Diharapkan siswa dapat lebih memahami konsep dari materi peluang melalui media pembelajaran yang didesain dengan menggunakan pendekatan saintifik.
2. Bagi Guru,
 - a. Diharapkan agar dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
 - b. Diharapkan dapat menambah wawasan guru mengenai aplikasi pembuat media pembelajaran dan memacu kreatifitas untuk menciptakan media pembelajaran.
3. Bagi Sekolah,
 - a. Diharapkan dapat memperkaya perpustakaan elektronik.
 - b. Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika disekolah tersebut.
4. Bagi Peneliti,
 - a. Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dalam penyusunan suatu media pembelajaran.
 - b. Dapat meningkatkan kualitas peneliti sebagai calon tenaga pengajar profesional.