

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, inovasi terus tercipta. Teknologi semakin berkembang pesat, dengan harapan segala aktivitas manusia menjadi lebih mudah, efektif dan efisien. Begitu juga dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi terfokuskan bagaimana caranya untuk mencapai hasil yang lebih efektif dan efisien dalam tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan di kelas.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, diharapkan tercapainya keefektifan dalam belajar. Dengan teknologi yang efektif, diharapkan transfer ilmu bisa berjalan efektif. Begitu juga sebaliknya, jika tidak efektif maka hasilnya pun tidak efektif. Dampak yang terjadi misalnya siswa lambat dalam memahami pelajaran. Lebih bahayanya lagi adalah terjadinya *misinterpretasi*, siswa salah memahami apa yang dimaksud oleh guru. Oleh karena itu, penggunaan teknologi yang tepat adalah hal yang penting.

Teknologi yang tepat dalam pembelajaran dapat menjadi suatu cara berkomunikasi antara guru dan siswa. Menyampaikan materi yang tepat kepada siswa. Karena menyampaikan suatu materi atau informasi merupakan komunikasi. Komunikasi akan lebih efektif jika terdapat media yang sesuai. Media yang memuat tulisan, suara-suara, gambar-gambar, audio-visual, bahkan melibatkan interaktivitas siswa. Oleh karena itu, diperlukan media yang efektif agar

memperoleh hasil yang maksimal dalam kegiatan belajar mengajar. Media yang mendukung diharapkan akan menghasilkan komunikasi yang efektif, sehingga kegiatan belajar pun menjadi menyenangkan. Informasi yang tersampaikan dengan baik dan tepat kepada siswa. Penerapan teknologi yang dapat membantu dalam hal ini adalah teknologi multimedia.

Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia dapat memberikan peran yang besar dalam bidang media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media yang cukup ideal sekarang ini. Karena mendukung penggunaan multimedia (keterpaduan audio-visual berbentuk video), interaktifitas yang tinggi, dan pembelajaran multi sumber (dengan koneksi jaringan internet) sehingga dapat melengkapi kekurangan-kekurangan yang ada pada buku teks. Suatu langkah tepat jika mengupayakan pengembangan dan atau penggunaan media pembelajaran matematika berbasis komputer dilakukan oleh guru matematika saat ini.

Harus diingat bahwa teknologi multimedia hanya bertindak sebagai pelengkap, tambahan atau alat bantu bagi guru.¹ Multimedia tidak menggantikan tugas guru. Multimedia adalah salah satu pilihan dalam menyampaikan informasi dengan cara yang berkesan, dengan harapan pencapaian pengajaran dan pembelajaran yang berkesan memberikan dampak positif sehingga hasil belajar pun meningkat.

Melalui kegiatan wawancara kepada beberapa siswa SMP yang dilakukan peneliti, mayoritas menjawab matematika adalah pelajaran yang sulit

¹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, Gava Media. 2010. h.vi

dan membosankan. Peneliti melanjutkan wawancara dengan menanyakan kepada kelas IX tentang materi matematika yang sulit pada saat kelas VIII semester genap, kebanyakan dari mereka menjawab materi Lingkaran, terutama untuk menghitung keliling atau luas lingkaran yang berpotongan atau bergabung. Peneliti pun konsultasi kepada dosen pembimbing tentang hasil wawancara yang menyatakan siswa kelas VIII kesulitan dalam mempelajari materi Lingkaran.

Berbekal dari informasi yang didapat ini, maka peneliti melanjutkan penelitiannya dengan menyebarkan angket ke sekolah tentang kesulitan dalam mempelajari materi lingkaran pada kelas VIII. Peneliti menyebarkan angket ke SMP Negeri 92 Jakarta dengan responden berjumlah 79 siswa.

Berdasarkan angket yang disebar kepada 79 siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 92 Jakarta, diperoleh data sebagai berikut:

- 74,43% menyatakan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit.
- 77,97% menyatakan bahwa materi Lingkaran adalah materi yang sulit di kelas VIII di semester II.
- 94,43% menyatakan bahwa Sekolah saya mempunyai laboratorium komputer.
- 53,16% menyatakan bahwa Saya mengetahui tentang CD pembelajaran matematika.
- 45,82% menyatakan bahwa Saya pernah menggunakan CD pembelajaran matematika.
- 81,01% menyatakan bahwa Saya tertarik belajar matematika dengan menggunakan CD pembelajaran.

- 73,13% menyatakan bahwa dengan CD Pembelajaran dapat membantu saya dalam memahami materi.
- 78,48% menyatakan bahwa Saya menyukai CD pembelajaran yang berisi materi matematika serta dilengkapi dengan gambar kartun.
- 75,19% menyatakan bahwa Saya menyukai CD pembelajaran yang berisi materi matematika serta dilengkapi dengan suara tutorial.
- 76,20% menyatakan bahwa Saya menyukai CD pembelajaran yang berisi materi matematika serta dilengkapi dengan musik pengiring.

Presentase perolehan data di atas dihitung berdasarkan perhitungan skala Likert. Dan disimpulkan bahwa 74,43% siswa menyatakan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan 77,97% menyatakan bahwa materi Lingkaran adalah materi yang sulit di kelas VIII semester II. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti bermaksud memberikan suatu solusi yang dapat membantu, salah satunya yaitu dengan mengembangkan suatu media pembelajaran matematika pada materi Lingkaran di kelas VIII SMP berbasis komputer yang lengkap dan terpadu dalam konsep interaktif. Pengembangan media pembelajaran berupa *CD* pembelajaran yang dibuat berdasarkan analisis kebutuhan sehingga materi yang disajikan akan sesuai dengan kebutuhan para siswa.

Tidak sekedar *CD* Pembelajaran, namun dibutuhkan pendekatan yang tepat dalam *CD* ini. Pembelajaran Konstruktivistik merupakan teori yang tepat untuk melengkapi *CD* Pembelajaran ini agar dapat membantu permasalahan yang dihadapi siswa. Membangun pemahaman siswa tahap demi tahap, sehingga pembelajaran tidak memberatkan siswa bahkan menyenangkan.

Peneliti berharap, semoga *CD* pembelajaran yang akan dihasilkan dapat digunakan oleh guru matematika sebagai media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mewujudkan kualitas pembelajaran matematika yang lebih baik.

B. Fokus Penelitian

Fokus utama penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk *CD* pembelajaran interaktif dalam teori pembelajaran konstruktivistik pada materi Lingkaran untuk siswa kelas VIII SMP.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana mengembangkan *CD* Pembelajaran Interaktif sebagai media pembelajaran matematika pada pokok bahasan Lingkaran kelas VIII tingkat SMP dengan Teori Konstruktivistik?”

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *CD* pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya:

- Bagi Penulis, menambah pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika yang dibutuhkan oleh siswa dan guru.

- Bagi Siswa, dapat meningkatkan motivasi dalam belajar matematika dan siswa dapat mandiri dan penuh keyakinan (percaya diri) dalam belajar matematika.
- Bagi Guru, dapat menggunakan media yang interaktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- Bagi Sekolah, sekolah dapat mengembangkan dan menerapkan pembelajaran dengan Teknologi.