

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembukaan UUD 1945 menyatakan dengan tegas bahwa mencerdaskan bangsa merupakan salah satu cita – cita luhur dari perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia. Maka untuk mewujudkan cita – cita tersebut pendidikan menempati urutan pertama yang mendapatkan perhatian khusus, karena maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh berhasil atau tidaknya bangsa itu dalam mendidik seluruh generasi mudanya.

Mengutip Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB III Pasal 3, bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung bagaimana proses belajar yang diambil oleh siswa sebagai anak didik.

¹ Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS.

Belajar adalah proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.² Lebih lanjut dikatakan, bahwa belajar merupakan rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa kognitif, afektif dan pskimotor.³ Aktivitas belajar sangat berkaitan erat dengan proses pencarian ilmu, dalam Al-Quran dan Al-Hadist yang memerintahkan kaum Muslim untuk mencari ilmu. Sebagaimana surat yang pertama kali turun, menyebutkan pentingnya membaca, pena dan ajaran untuk manusia.⁴ Ayat tersebut adalah QS. Al-Alaq (96:1-5)

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ②
 أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ③ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ⑤

“1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. 4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. 5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (Q.S Al-Alaq:1-5)”⁵

Untuk meningkatkan mutu pendidikan, bangsa Indonesia mencanangkan program wajib belajar 9 tahun. Dalam program tersebut diharapkan seluruh anggota masyarakat mendapatkan kesempatan untuk memperoleh pendidikan

² Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:CV.Raja Grafindo, 1996), hal. 23

³ *Ibid.*

⁴ Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta:Ar-Ruzz Media, 2010), hal. 30

⁵ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Surabaya: Surya Cipta Aksara, 1993), hal. 597

dimana kecerdasan dan kemampuannya dapat dikembangkan secara optimal. Proses belajar dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku, sedangkan perubahan tingkah laku tersebut dapat dimaknai sebagai hasil belajar.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Dimana komponen-komponen proses komunikasi tersebut berupa pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan.⁶

Pembelajaran matematika yang abstrak memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.⁷ Seorang guru harus menyadari bahwa pesan yang disampaikan kepada siswa terkadang berbeda dengan pesan yang diterima oleh siswa akibat adanya gangguan dalam proses komunikasinya. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengonkretkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualisasi menjadi pendekatan yang amat berguna dilakukan dalam belajar⁸.

Pada kenyataan yang ada, hasil belajar matematika siswa pada umumnya masih rendah dibandingkan dengan hasil belajar mata pelajarannya lainnya.

⁶ Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hal. 58

⁷ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 1-2

⁸ Niken Ariani dan Dany Hartono, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*,(Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2010), hal.6

Adapun anggapan masyarakat, khususnya dikalangan siswa, matematika masih merupakan mata pelajaran yang sulit, membingungkan dan bahkan sangat ditakuti oleh sebagian yang mempelajari. Menyadari hal ini pemerinah sudah berupaya mengatasi permasalahan tersebut dengan memperbaiki sistem pendidikan yang ada. Namun hal itu belum mampu menyelesaikan masalah secara maksimal. Salah satu hal yang turut menentukan keberhasilan dan memaksimalkan hasil belajar siswa dalam belajar matematika yaitu penggunaan media pembelajaran matematika yang praktis dan menarik, sehingga siswa mampu termotivasi, nyaman dan mudah mempelajari matematika. Dengan media pembelajaran yang murah, efisien, dan menarik diharapkan proses komunikasi dalam pembelajaran matematika dapat lebih baik sehingga berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para peserta didik. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran akan diperoleh manfaat diantaranya pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, dan materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh para peserta didik.

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran multimedia jelas lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar (ceramah) dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat lebih termotivasi dan terdongkrak dan belajar mengajar dapat dilakukan dimana pun dan kapan saja (sangat

fleksibel), serta sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan.⁹

Penggunaan media juga harus sesuai dengan pedoman kurikulum yang ada. Media pembelajaran yang digunakan pun juga jangan terlalu banyak dan berlebihan karena bila berlebihan dapat membingungkan siswa dan tidak memperjelas konsep yang diajarkan. Penggunaan media pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran yang disampaikan. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan materi dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran materi, dan memandatkan informasi. Kemudian, Ibrahim menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena:

تَجْلِبُ السُّرُورَ وَرَرٌ لِلتَّلَامِيذِ وَتُجِدُّ نَشَاطَتَهُمْ ثَبِيحًا عَدُوًّا عَلَى تَشْرِيبِ الْحَقَائِقِ
فِي إِذْ هَانِ التَّلَامِيذِ إِيَّهَا تَحْيِي الدُّرُسَ

Maksudnya : media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka... membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.¹⁰

Dengan memanfaatkan banyak ragam media (audio, visual, animasi gerak, dan lain-lain) maka akan menghasilkan proses kognitif yang maksimal. Dengan bahasa sederhana dikatakan bahwa terdapat kekeliruan pandangan dengan memberikan banyak hal (teks, gambar, animasi, dan sebagainya) maka peserta

⁹ Niken Ariani dan Dany Hartono, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*, hal. 26

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 16-

didik akan mendapatkan lebih banyak input.¹¹

Pengembangan multimedia dengan menggunakan komputer tentunya memanfaatkan suatu *software* atau perangkat lunak, salah satu *software* yang dapat dimanfaatkan adalah *Adobe Flash CS3*. Program *Adobe Flash CS3* terdapat berbagai aplikasi dua dimensi yang dapat dibuat mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, *game*, *company profile*, presentasi, *video clip*, *movie*, web animasi dan aplikasi animasi lainnya yang sesuai dengan kebutuhan. Yang menonjol dalam *Adobe Flash CS3* adalah hasil karya dapat diekspor ke dalam format file *.swf*, sehingga animasi yang dibuat dapat dimainkan di setiap *Personal Computer* yang sudah terinstalasi *Flash Player*. Dengan pemanfaatan *software Adobe Flash CS3* untuk membuat media pembelajaran dapat dihasilkan multimedia pembelajaran yang interaktif sehingga menjadikan multimedia tersebut dapat direspon oleh siswa.

Uraian diatas menunjukkan bahwa kehadiran media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, termasuk sistem pendidikan, meskipun dalam berajat yang berbeda – beda. Dengan demikian hasil belajar seseorang ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor yang ada diluar individu adalah tersedianya media pembelajaran yang memberi kemudahan bagi individu untuk mempelajari materi pembelajaran, sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis terdorong untuk meneliti lebih dalam dan mencoba mengamati, menganalisis dalam sebuah karya tulis (skripsi

¹¹ Niken Ariani,dkk, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah* (Jakarta : Prestasi Pustaka,2010), hal. 7

yang berjudul) : **“Pengaruh Media *Flash Player* Dalam Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Sisi Datar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Sultan Agung Jabalsari”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan peneliti diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media *Flash Player* dalam pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Sultan Agung Jabalsari?
2. Seberapa besar pengaruh media *Flash Player* dalam pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Sultan Agung Jabalsari?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penerapan media *Flash Player* dalam pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Sultan Agung Jabalsari.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan media *Flash Player* dalam pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Sultan Agung Jabalsari.

D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti merumuskan hipotesis penelitian yaitu “Ada pengaruh pembelajaran dengan media *FlashPlayer* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Sultan Agung Jabalsari”.

E. Kegunaan Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memperkuat teori-teori tentang pembelajaran aktif (*aktif learning*), pemanfaatan media pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi peneliti, menerapkan ilmu pendidikan yang selama ini didapat pada kuliah.
- b. Bagi guru, dapat memberikan masukan yang berarti sebagai bahan kajian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga mempermudah peserta didik untuk membangun dan menentukan konsep-konsep dalam pembelajaran.
- d. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam rangka memperbaiki kegiatan pembelajaran dan memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Masalah

1. Ruang Lingkup

Variabel-variabel yang akan dibahas dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Media FlashPlayer dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Sultan Agung Jabalsari” adalah variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variabel*). Adapun rincian dari variabel-variabel tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Variabel bebas (X): penerapan Media FlashPlayer
- b. Variabel terikat (Y): hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Sultan Agung Jabalsari.

2. Keterbaasan Penelitian

Karena terlalu luasnya masalah yang teridentifikasikan dan untuk memberi arah yang jelas dalam proses penelitian, maka dalam hal ini perlu diadakan pembatasan masalah. Adapun batasan – batasan masalah tersebut adalah

- a. Pengaruh penggunaan *FlashPlayer* terhadap hasil belajar dalam materi bangun ruang sisi datar.
- b. Materi yang dijadikan penelitian yaitu fokus pada materi bangun ruang kubus dan balok.
- c. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII MTs Sultan Agung Jabalsari Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

1. Definisi secara Konseptual

Penegasan istilah ada Supaya persoalan yang dibicarakan dalam penelitian yang berjudul ” Pengaruh Media FlashPlayer terhadap Hasil belajar Matematika materi Bangun Ruang sisi datar siswa kelas VIII MTs Sultan Agung Jabalsari Tulungagung tahun 2013-2014” tidak menyimpang dari tujuan awal, dan supaya tidak terjadi salah penafsiran istilah yang digunakan, maka perlu adanya penegasan istilah-istilah sebagai berikut:

a. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹²

b. Media

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹³ Sedangkan *FlashPlayer* adalah **Adobe Flash** (dahulu bernama **Macromedia Flash**) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash

¹² Anton M. Moeliono, et al., *kamus besar bahasa indonesia*, (jakarta : balai pustaka 1989) hal. 664

¹³ Azhar arsyad, Ma, *media pembelajaran*, (Jakarta : PT raja grafindo persada, 1997), hal 3

banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya.¹⁴

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.¹⁵ Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan – perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.¹⁶

d. Bangun ruang

Bangun ruang merupakan bangun matematika (matematis) yang memiliki isi atau volume. Bangun ruang dalam matematika dibagi menjadi beberapa bangun ruang yakni sisi, rusuk dan titik sudut. Sisi merupakan bidang pada bangun ruang yang membatasi antara bangun ruang dengan ruangan di sekitarnya, Rusuk merupakan pertemuan dua sisi yang berupa ruas garis pada bangun ruang sedangkan Titik sudut adalah titik dari hasil pertemuan rusuk yang berjumlah tiga atau lebih.¹⁷

2. Definisi secara Operasional

Pengaruh Media FlashPlayer terhadap Hasil belajar Matematika materi Bangun Ruang sisi datar siswa kelas VIII merupakan suatu penelitian yang akan

¹⁴ Pengertian *FlashPlayer* dalam <http://wahyuoutsider12.blogspot.com/2011/11/pengertian-adobe-flash-player-11.html>, diakses 10 maret 2014

¹⁵ H.Nashar, *Peranan motivasi dan Kemampuan Awal*, (Jakarta : Dekia press 2004), hal. 77

¹⁶ Purwanto, *EVALUASI HASIL BELAJAR...*, hal. 38

¹⁷ <http://www.diwarta.com/pengertian-bangun-ruang-dan-contoh-soal/586/> diakses pada 10 maret 2014

menguji ada tidaknya pengaruh atau akibat yang ditimbulkan pada hasil belajar siswa setelah diberikan suatu perlakuan yaitu dengan menggunakan media FlashPlayer yang diterapkan pada proses pembelajaran materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok kelas VIII MTs.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Dalam penyusunan sistematika skripsi ini terdiri dari tiga bagian antara lain:

1. Bagian Awal

Pada bagian ini meliputi : halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Isi

Pada bagian ini terdiri dari lima bab yaitu:

a. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini terdiri dari: latar belakang; rumusan masalah; tujuan penelitian; hipotesis penelitian; kegunaan penelitian; ruang lingkup dan keterbatasan penelitian; penegasan istilah; dan sistematika penulisan skripsi.

b. Bab II Landasan Teori

Pada bagian ini akan disajikan tentang kajian teori yang mencakup: hakekat pembelajaran matematika; media; FlashPlayer; hasil belajar; materi balok dan kubus; kajian penelitian terdahulu; dan kerangka berfikir penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini akan disajikan tentang metodologi penelitian yang meliputi: rancangan penelitian (berisi pendekatan dan jenis penelitian); populasi, sampling dan sampel penelitian; sumber data, variabel dan skala pengukurannya; teknik pengumpulan data dan instrumen pengumpulan data; analisis data; dan prosedur penelitian.

d. Bab IV Pembahasan

Pada bagian ini berisi tentang hasil penelitian (yang berisi deskripsi data dan pengujian hipotesis) dan pembahasan.

e. Bab V Penutup

Pada bagian ini merupakan bagian yang membahas tentang kesimpulan dan saran-saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian, surat izin penelitian, daftar riwayat hidup, dan lain-lainnya yang berhubungan dan mendukung pembuatan skripsi.