



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurang maksimalnya pemanfaatan media merupakan salah satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajaran di sekolah termasuk pada mata pelajaran matematika. Permasalahan ini *relevan* dengan bukti empiris yang terjadi di lapangan saat ini khususnya dalam pembelajaran matematika tingkat SMP atau SMA. Sering kita lihat, bahwa guru-guru matematika di SMP atau SMA lebih cenderung menggunakan buku paket dan papan tulis untuk membelajarkan siswa. Keberadaan buku paket sebagai media bantu pelajaran ternyata juga belum berfungsi secara optimal karena siswa hanya akan membaca buku paket yang diberikan jika disuruh oleh guru untuk membaca atau mengerjakan soal-soal yang ada di dalamnya.

Buku paket biasanya dipergunakan siswa untuk mengerjakan soal-soal setelah guru menerangkan. Guru-guru matematika kebanyakan masih menggunakan sistem ceramah dalam proses pembelajaran. Pola pembelajaran yang digunakan masih cenderung kurang melibatkan keaktifan siswa secara optimal. Siswa juga seringkali kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran dikarenakan materi matematika dianggap sulit dan membosankan. *Image* bahwa matematika itu sulit telah tertanam pada pikiran siswa sejak mereka berada di bangku sekolah dasar. Sejak kecil anak selalu



diberitahu oleh orang tua maupun guru-guru mereka bahwa matematika itu sulit. Hasil pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 29 Maret 2012 dengan subyek beberapa siswa dengan sekolah yang berbeda, diperoleh data yang menyatakan bahwa matematika itu sulit ada 57%, dan yang menganggap matematika sedang-sedang saja ada sekitar 29% dan hanya 14% anak menganggap matematika itu mudah.

Biasanya siswa diberi tugas rumah oleh guru, membuat media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pelajaran matematika. Namun terkadang siswa mengeluh jika diberi tugas rumah yang terlalu banyak dan rumit. Siswa sekarang sudah memasuki zaman modern. Mereka terbiasa memperoleh sesuatu dengan mudah dan *instan*, cukup *surfing* di dunia maya semua yang mereka inginkan sudah bisa diperoleh.

Oleh karena itu keberadaan media pendukung berbasis teknologi untuk pembelajaran sangat diperlukan. Hampir sekolah telah mempunyai media berbasis teknologi seperti, komputer, LCD ataupun proyektor. Namun pemanfaatan media tersebut kurang optimal. Sering kali penggunaannya hanya sebatas pada presentasi hasil belajar siswa yang frekuensinya sangat terbatas. Berdasarkan data dari angket siswa yang diberikan peneliti kebeberapa siswa dengan sekolah yang berbeda pada tanggal 29 maret 2012 diperoleh semua sekolah memiliki media berbasis teknologi, seperti komputer, laptop dan LCD. Dan sekitar 43% media tersebut hanya dipergunakan sekali dalam seminggu. Sedangkan antara dua kali sampai



empat kali dalam seminggu adalah 43% dan antara lima sampai enam kali seminggu adalah 14%. Dari data diatas dapat disimpulkan penggunaan media berbasis teknologi kurang dimanfaatkan secara optimal.

Pemanfaatan media pembelajaran tersebut bisa optimal, jika ada media yang menarik dan cocok untuk proses belajar mengajar. Salah satunya berupa media film. Film sebagai media hiburan sampai sekarang masih mendapat tempat di hati para pecinta atau penggemarnya. Penggemar film tidak memandang usia, baik anak-anak, usia remaja dan dewasa. Dari data angket siswa yang diberikan peneliti kepada beberapa siswa dengan sekolah yang berbeda pada tanggal 29 Maret 2012 di dapat data bahwa semua *responden* menyukai film. Sekitar 57% merespon dengan baik jika pembelajaran matematika difilmkan, dengan alasan akan lebih menarik. Sisanya ada yang menjawab biasa saja dan tidak setuju.

Film sarat sekali akan makna, amanat, dan penokohan serta dialog-dialog yang dapat menyentuh para penikmat film. Karenanya dengan media film ini, kita akan lebih mudah untuk mengingatkan dan mengarahkan seorang siswa untuk mengambil pesan moral dari sebuah film. Film adalah sebuah alat untuk bercerita, sebuah media untuk berekspresi. Seperti halnya membaca buku dan mendengarkan musik, film adalah karya seni yang dapat memberikan sebuah pengalaman bagi yang menikmatinya.

Cerita dalam film biasanya menceritakan tentang masalah kehidupan sehari-hari. Agar film bisa optimal digunakan sebagai media pembelajaran



matematika, maka materi yang dipilih adalah materi yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah materi aritmatika sosial. Aritmatika sosial adalah salah satu pokok bahasan dalam pendidikan matematika yang membahas tentang kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan masalah matematika khususnya tentang jual beli. Materi aritmatika sosial dipilih sebagai materi untuk mengembangkan film pembelajaran, karena materi ini erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari dan banyak sekali pelajaran dan hikmah yang dapat kita petik dari peristiwa ini.

Materi ini lebih cepat dipahami oleh siswa, jika strategi pembelajaran yang dipilih sesuai dengan materi dan media pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian ini dipilih strategi pembelajaran berbasis masalah, dengan pertimbangan bahwa salah satu karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah belajar dimulai dari suatu permasalahan. Permasalahan bisa muncul dalam kehidupan sehari-hari. Materi aritmatika sosial erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan kita dapat mengambil suatu pelajaran dimulai dari permasalahan sehari-hari.

Dari masalah-masalah yang telah dipaparkan, serta kelebihan yang dimiliki oleh media film sebagai perantara komunikasi, maka peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Film Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Pendekatan SPBM pada Materi Aritmatika Sosial.**



B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, adapun pertanyaan yang muncul sebagai rumusan masalah penelitian ini diantaranya adalah:

1. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan media film pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah pada materi aritmatika sosial?
2. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan media film pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah pada materi aritmatika sosial?
3. Bagaimana respon siswa terhadap hasil pengembangan media film pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah pada materi aritmatika sosial?
4. Bagaimana hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan media film pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah pada materi aritmatika sosial?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian diatas maka tujuan yang ingin diketahui dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan media film pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah pada materi aritmatika sosial.



2. Untuk mengetahui kepraktisan hasil pengembangan media film pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah pada materi aritmatika sosial.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap hasil pengembangan media film pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah pada materi aritmatika sosial.
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan media film pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah pada materi aritmatika sosial

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, maka diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru maupun penulis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberi masukan bagi dunia pendidikan Indonesia tentang peranan media film pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa pada materi aritmatika sosial.
- b. Menjadikan media film sebagai media pembelajaran matematika dalam memahami dan meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).



2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan diaplikasikan untuk menunjang pembelajaran matematika, baik untuk guru, untuk mahasiswa dan untuk siswa. Bagi guru, media film ini dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan untuk meningkatkan penguasaan materi dan menambah minat belajar siswa dalam pelajaran matematika khususnya materi aritmatika sosial. Bagi mahasiswa, khususnya bagi mahasiswa pendidikan dapat dijadikan sebagai masukan dalam proses perkuliahan dalam mempelajari strategi pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah. Dan bagi siswa, media film ini dapat menarik perhatian dan memotivasi mereka dalam mempelajari matematika di sekolah menengah pertama khususnya pada materi aritmatika sosial.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka terdapat istilah-istilah yang perlu dijelaskan, diantaranya adalah:

1. Film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga biasa disebut *movie* atau *video*.
2. Film pembelajaran yang dimaksud disini adalah video dari suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berkaitan dengan aritmatika sosial yang kemudian akan digunakan sebagai media



pembelajaran pada proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah pada materi aritmatika sosial.

3. Strategi pembelajaran berbasis masalah adalah suatu strategi pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki ketrampilan untuk memecahkan masalah.
4. Aritmatika sosial adalah salah satu materi dalam matematika setingkat Sekolah Menengah Pertama yang mempelajari tentang jual-beli, untung-rugi, bunga bank, dan sebagainya.