

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Persoalan pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah. Sebagian besar siswa belum mampu menghubungkan antara yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan digunakan.¹ Hal tersebut mungkin dikarenakan siswa memiliki kesulitan untuk memahami konsep suatu pengetahuan jika diajarkan dengan sesuatu yang abstrak dan metode yang digunakan adalah ceramah apalagi mata pelajaran yang diberikan adalah mata pelajaran matematika.

Sasaran utama pendidikan di Sekolah Dasar adalah memberikan bekal secara maksimal tiga kemampuan dasar yaitu meliputi kemampuan baca, tulis dan hitung. Dalam Standar Isi kurikulum KTSP 2006 dinyatakan bahwa Standar Kompetensi Matematika, pelajaran Matematika diberikan kepada peserta didik untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Pelajaran Matematika dipandang sebagai bagian dari ilmu-ilmu dasar yang berkembang pesat baik isi maupun aplikasinya serta dapat menumbuhkan

¹Masnur Muslich, *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008). 11.

kemampuan siswa untuk berfikir kritis, sistematis, logis, inovatif dan berkemampuan bekerja sama yang efektif. Sebagaimana diketahui bahwa matematika adalah ilmu deduktif, formal, menggunakan bahasa simbol dan objek kajiannya bersifat abstrak.²

Selain itu, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit oleh sebagian siswa. Hal tersebut terlihat dari nilai matematika siswa yang masih dibawah standart ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan oleh guru. Anggapan tersebut diakibatkan oleh kurangnya siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Kurangnya pemahaman siswa diakibatkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal disebabkan oleh kurangnya minat belajar dan motivasi siswa dalam memahami materi, sedangkan faktor eksternal disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kelas.

Hal tersebut didukung dengan data dari pencapaian hasil evaluasi siswa pada materi tentang pembagian siswa kelas II semester I tahun pelajaran 2014/2015 yang masih ada nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Data hasil belajar matematika ditunjukkan dengan rata-rata nilai dari ujian tengah semester dari 28 siswa. 19 siswa laki-laki

²A, Kusaeri dkk, *Pembelajaran Matematika I*, (Surabaya: LAPIS PGMI, 2008), hal. 6

dan 16 siswa perempuan, terdapat 25 siswa atau 71,42% yang tidak tuntas dan ada 10 siswa yang tuntas atau 28,57%.³

Materi yang dipelajari dalam pembelajaran matematika salah satunya adalah bilangan. Materi ini dipelajari di kelas II semester 2. Materi ini mempelajari tentang perkalian, pembagian, dan operasi hitung campuran. Pada materi pembagian, kendala yang dialami siswa adalah dalam memvisualisasikan proses pembagian. Dimana siswa masih belum bisa menghitung pembagian secara sistematis, melainkan mereka hanya menghafal.

Bukan hanya itu, Faktor-faktor lain sebagai penyebab rendahnya hasil belajar matematika yakni media yang kurang sesuai. Hal ini berdampak pada kesulitan siswa dalam menyerap materi pelajaran. Dilihat dari temuan tersebut, perlu adanya perbaikan dalam pelaksanaan PBM (Proses Belajar Mengajar) sebagai upaya perbaikan, dalam hal ini, peneliti mencoba membuat rancangan perbaikan pembelajaran mata pelajaran matematika, khususnya mengenai materi "*Pembagian*" rancangan perbaikan ini lebih difokuskan pada media yang digunakan dalam proses pembelajarannya.

Selain itu, motivasi belajar siswa yang rendah mengakibatkan kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga dialami oleh guru kelas II MI Hasyim Asy'ari Jambangan Sidoarjo dalam pembelajaran matematika. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah khususnya

³Moch. Syaifulloh, S. Pd.I, Guru Bidang Studi Matematika kelas II MI Hasyim Asy'ari Jambangan Sidoarjo, 17 januari 2015.

pada materi pembagian. Hal tersebut disebabkan oleh guru yang belum menggunakan media pembelajaran, guru masih media yang seadanya seperti, media pensil, pena, dan gambar. Sehingga kurang menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi bosan dan menjadi tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Macam-macam media pembelajaran interaktif yaitu power point, video, macromedia flash dan masih banyak lagi. Macromedia flash adalah salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat suatu karya animasi, tidak sedikit para animator membuat beragam animasi, seperti animasi interaktif maupun non interaktif. Macromedia Flash 8, merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil. Awalnya software ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (online). Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (offline). Flash 8 dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi.

Berdasarkan diskusi dengan guru kelas II MI Hasyim Asy'ari Jambangan, Sidoarjo sebagai tindak lanjut mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian ini diangkat dalam upaya mengungkapkan masalah yang sebenarnya terjadi di MI Hasyim Asy'ari Jambangan, Sidoarjo.

Sehingga peneliti sangat tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas yaitu penggunaan media Macromedia Flash 8 dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tersebut dapat memahami materi ajar. Tujuannya adalah peserta didik dapat mengaplikasikan apa yang dipelajarinya.

Bedasarkan uraian diatas, peneliti mengangkat judul penelitian:

“Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pembagian Dengan Media Macromedia Flash 8 Pada Siswa Kelas II MI Hasyim Asy’ari Jambangan, Sidoarjo”.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang diatas maka dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media Macromedia Flash 8 yang dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika materi pembagian pada siswa kelas II MI Hasyim Asy’ari Jambangan, Sidoarjo ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar mata pelajaran matematika materi pembagian dengan media macromedia Flash 8 pada siswa kelasII MI Hasyim Asy’ari Jambangan, Sidoarjo ?

C. Tidakan yang Dipilih Peneliti

Bedasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas tindakan yang dipilih oleh peneliti adalah menggunakan media pembelajaran multimedia untuk mengatasi rendahnya hasilbelajar pada mata pelajaran matematika materi pembagian siswa kelas II MI hasyimasy’arisidoarjo.

Media dapat didefinisikan sebagai pengantar atau terjadinya komunikasi dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan untuk belajar.

Macromedia flash 8.0 adalah salah satu program yang digunakan untuk membuat animasi, *movie, game*, dan menu interaktif. Dengan program ini memungkinkan pembuatan animasi media lebih interaktif dan mempermudah penyampaian suatu konsep yang bersifat abstrak yang dalam penerapannya menggunakan komputer. *Software* ini mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan *software* animasi lainnya diantaranya adalah program yang berorientasi objek, mampu mendesain gambar berbasis vektor, kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara yang dapat dipergunakan sebagai *software* pembuat situs *website*, serta masih banyak keunggulan lainnya dibandingkan dengan *software* animasi lain.⁴

D. Tujuan Penelitian

Sesuai masalah di atas, tujuan penelitian ini bertujuan:

⁴Deni Dermawan, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), Hal, 232.

1. Untuk mengetahui penggunaan media Macromedia Flash 8 yang dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika materi pembagian pada siswa kelas II MI Hasyim Asy'ari Jambangan, Sidoarjo
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran matematika materi pembagian dengan media macromedia Flash 8 pada siswa kelas II MI Hasyim Asy'ari Jambangan, Sidoarjo

E. lingkup Penelitian

1. Subjek adalah siswa kelas II MI Hasyim Asy'ari sidoarjo, semester II mata pelajaran matematika (2 RPP)
2. Implementasi pelaksanaan penelitian ini menggunakan media pembelajaran macromedia flash 8 untuk meningkatkan hasil belajar matapelajaran matematika materi pembagian yang dilakukan pada semester genap siswa kelas II MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo.
3. Cara menjalankan *Macromedia Flash 8* adalah cek apakah komputer sudah terinstal aplikasi mcromedia flash 8.0, jika belum maka instal dulu. Copy media pembelajaran ke komputer yang sudah terinstal aplikasi macromedia flash 8.0. klik dua kali file media yang sudah di intsal tadi, kemudian ikuti petunjuk guru dalam menjalankan media.
4. Indikator peningkatan hasil belajar sebagi pedoman guru untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah a. siswa mampu mengoprasikan media pembelajran , b. siswa mampu melakukan pembagian dengan pengurangan

berulang dengan 2 bilangan, c. siswa mampu menjawab soal pembagian menggunakan rumus secara tepat dan benar.

F. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian tindakan kelas/ PTK dikatakan berhasil apabila dapat memberikan manfaat pada peserta didik dan pendidik. Dalam penelitian ini, penulis mengharapkan adanya manfaat atau kegunaan yang secara khusus untuk penulis dan untuk masyarakat pendidikan secara umum.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah sebagai motivasi guru untuk meningkatkan keterampilan memilih media pembelajaran yang sesuai dan bervariasi. Guru dapat lebih termotivasi untuk terbiasa mengadakan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan guru itusendiri.

2. Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa adalah untuk melatih daya pikir untuk meningkatkan hasil belajar dan aktifitas siswa.

3. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan dan pengalaman.