

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk menjadikan bangsa kita menjadi bangsa yang lebih maju, maka kiranya sangat diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Sehingga dapat menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan arus globalisasi yang telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia.

Dalam rangka menghadapi berbagai permasalahan yang ditimbulkannya, salah satunya adalah melalui pendidikan yang berkualitas sehingga dapat mengaktualisasikan kompetensi pada diri siswa. Pemikiran ini kiranya selalu menjadi acuan guru untuk menyajikan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa. Atas dasar ini maka siswa akan termotivasi untuk belajar yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajarnya.

Pada saat ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menyentuh di segala aspek kehidupan manusia. Mulai dari dunia bisnis sampai dunia pendidikan sangat merasakan kebermanfaatannya. Sejalan dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tersebut, maka teknologi komputer sangat pesat, sehingga keunggulan komputer tidak hanya terbatas pada kemampuan mengolah data, tetapi lebih dari itu komputer dapat

menjalankan informasi yang berbasis komputer maka data yang masuk akan diolah secara tepat, akurat, mudah dalam mengaksesnya.

Selain sarana untuk menyajikan informasi, komputer dapat dimanfaatkan di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan komputer sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk membantu urusan keadministrasian saja, melainkan juga sangat dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu kreativitas guru untuk memberikan pembelajaran lebih lebih bermakna. Seorang guru di dalam kelas hendaknya memiliki rasa tanggung jawab untuk menciptakan kondisi-kondisi yang memungkinkan untuk mewujudkan interaksi belajar mengajar. Guru harus mengatur kondisi yang memungkinkan belajar secara optimal dengan memanfaatkan berbagai komponen dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pemilihan salah satu media pembelajaran akan dipengaruhi oleh metode, pendekatan dan strategi yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Aspek yang mempengaruhi dalam memilih media pembelajaran antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan harus dikuasai setelah pembelajaran berlangsung.

Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Secara umum media meliputi orang, bahan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang

memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jadi dalam pengertian ini, media bukan hanya alat perantara seperti CD Interaktif, LCD Projector, slide UHP .

CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. CD ROM (*Read Only Memory*) merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam CD (Tim Medikomp, 1994). Kemudian dalam program *talk show e-Lifestyle* yang ditayangkan Metro TV pada 9 Agustus 2003 pukul 09.00 WIB disebutkan bahwa CD Interaktif adalah sebuah CD yang berisi menu-menu yang dapat diklik untuk menampilkan sebuah informasi tertentu.

Dari sini jelas bahwa sistem interaktif yang dipakai CD Interaktif sama persis dengan sistem navigasi pada internet, hanya saja yang berbeda di sini adalah media yang dipakai keduanya. CD Interaktif memakai media *off line* berupa CD sementara Internet memakai media *on line*.

Media pembelajaran dengan menggunakan CD Pembelajaran Interaktif sangat menarik karena didalamnya terdapat animasi, gambar, audio, visual yang dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan konsep matematika secara realistik.

Pembelajaran yang menggunakan media merupakan salah satu komponen untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dengan adanya kaitan pengetahuan yang dipelajari siswa dengan kondisi riil di masyarakat akan dapat

menumbuhkan motivasi bagi siswa.. Motivasi belajar siswa akan dapat mendorong siswa untuk meningkatkan prestasi belajar. Untuk dapat menumbuhkan motivasi perlu dilakukan berbagai upaya oleh guru dalam proses pembelajaran.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas dalam belajar. Karena itu, dalam belajar siswa sangat memerlukan motivasi untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Semakin kuat motivasi yang mendorong untuk belajar semakin tinggi hasil belajar yang mungkin dicapai. Ketika motivasi siswa meningkat akan belajar maka akan didapatkan suatu perubahan kearah keberhasilan siswa untuk berprestasi yang lebih baik, karena dari situ terjadi unsur kesadaran untuk meningkatkan prestasinya.

Jadi motivasi merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dimana peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, rasa senang dan semangat untuk belajar. Apabila siswa mempunyai motivasi kuat akan mempunyai banyak energi dan tekun atau ulet dalam melakukan kegiatan belajar. Karena itu harus disadari bahwa motivasi belajar yang sudah dimiliki murid harus dikembangkan secara wajar dengan memberikan tugas-tugas yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa sehingga motivasi belajar siswa dapat berkembang.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengambil judul dalam penelitian ini sebagai berikut : Korelasi Respon Siswa Terhadap Penggunaan

Media Pembelajaran CD Interaktif Dengan Prestasi Belajar siswa Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Luas Tabung di Kelas IX SMP Islam Surabaya

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana korelasi respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran CD Interaktif dengan Prestasi Belajar siswa Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Luas Tabung di Kelas IX SMP Islam Surabaya ?

C. Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

Untuk Mengetahui Korelasi Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif Dengan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Luas Tabung.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan model pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

- b. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran matematika pada pokok bahasan luas tabung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dengan dilaksanakan penelitian ini, guru dapat menerapkan model pembelajaran matematika dengan menggunakan media CD Interaktif.

b. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa. Di samping itu, penerapan model pembelajaran matematika menggunakan media CD Interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mencapai prestasi belajar yang baik.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Adapun Lingkup dan Keterbatasan Penelitian ini adalah:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Islam Surabaya.
2. Pada penelitian ini terdiri dari variabel independen yaitu Media Pembelajaran CD Interaktif. Sedangkan variabel dependennya adalah Prestasi Belajar siswa
3. Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan tabung.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan terjadinya salah penafsiran yang berlainan dan penilaian dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi tentang istilah-istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Pembelajaran CD Interaktif (X)

Merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. CD ROM (*Read Only Memory*) merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks dan program dalam CD .

2. Prestasi belajar (Y)

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa pada mata pelajaran matematika dalam proses belajar mengajar, Adapun nilai prestasi belajar siswa yang diambil adalah dari nilai tes individu.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan skripsi ini memiliki sistematika pembahasan sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

Bab II : Kajian Pustaka

Pada bab ini terdiri teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan serta hipotesis penelitian

Bab III : Metode Penelitian

Pada bab ini terdiri dari jenis penelitian, rancangan penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data.

Bab IV : Hasil Penelitian

Pada bab ini terdiri dari deskripsi data, analisis data pengujian hipotesis

Bab V : Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian

Pada bab ini diuraikan masalah pembahsan dan interpestasi dari hasil penelitian.

Bab VI : Simpulan dan Saran

Pada bab ini diuraikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran - saran untuk direkomendasikan..