

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di era globalisasi seperti sekarang ini, kemajuan di bidang teknologi khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Banyak sekali inovasi di bidang teknologi ini yang dapat mengatasi permasalahan pendidikan, salah satunya adalah media pembelajaran (Daryanto, 2016). Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh dan membawa perubahan pada dunia pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia, sehingga perlu dilakukan upaya perbaikan dan peningkatan kualitas layanan dalam bidang pendidikan tersebut (Margarita, 2014).

Media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang dapat mendukung tercapainya keberhasilan proses belajar mengajar. Media dapat merubah atmosfer kelas, sehingga siswa menjadi lebih santai dan termotivasi untuk belajar. Hal ini dapat dicapai jika pendidik mulai meninggalkan pembelajaran konvensional dan mulai memberikan alternatif proses pembelajaran yang bermakna. Sehingga tercapailah semua tujuan-tujuan yang terdapat pada kurikulum.

Media pembelajaran yang sedang berkembang pesat adalah media pembelajaran berbasis komputer, yang terkenal dengan teknologi pengajaran. Sudjana dan Rivai (2009: 137) berpendapat teknologi pengajaran dapat mengatasi kesulitan guru dalam individualisasi pendidikan kelas yang memiliki

jumlah siswa yang banyak. Dapat disimpulkan bahwa adanya teknologi pengajaran dapat membantu guru mata pelajaran dalam proses pembelajaran, tak terkecuali pelajaran matematika.

Media pembelajaran bisa berupa media pembelajaran tradisional atau media pembelajaran berbasis komputer. Namun di masa sekarang media pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang populer digunakan. Media berbasis komputer berperan sebagai manajer yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction (CMI)* dan sebagai pembantu tambahan *Computer Assisted Instruction (CAI)* (Arsyad, 2011: 96).

Perkembangan teknologi perangkat komputer serta aplikasi di segala bidang menuntut banyak pihak memberikan perhatian khusus kepadanya. Penguasaan terhadap teknologi tersebut merupakan satu hal yang perlu dimiliki generasi muda sekarang (Setiani, 2014).

Komputer merupakan suatu teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, komputer merupakan sarana untuk menyampaikan materi setelah dibuat dengan menggunakan suatu aplikasi atau software. Pada komputer dapat dilakukan interaksi praktik, tutorial, permainan simulasi, penemuan dan pemecahan masalah (Daryanto, 2015: 143).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran di SMP Negeri 3 Lempuing OKI, di sana masih memberlakukan pembelajaran konvensional, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Pembelajaran konvensional yang dimaksud di sini adalah pembelajaran yang penyampaian materinya diuraikan oleh guru tanpa menggunakan media dan alat peraga dalam pembelajaran kemudian memberikan soal (penugasan) kepada siswa dengan materi yang

terbatas. Hal ini menjadikan minat belajar siswa menjadi rendah, sehingga berpengaruh juga pada hasil belajar siswa.

Materi pembelajaran yang digunakan peneliti adalah materi himpunan pada kelas VII. Dalam matematika konsep himpunan termasuk dalam unsur yang tidak terdefinisi (*undefined term*), maksudnya bahwa kita tidak dapat menyebutkan dengan tepat pengertiannya. Namun, kita dapat membedakan antara konsep himpunan dan bukan himpunan (Ibrahim, 2009:1). Akan tetapi, peserta didik sering merasa kesulitan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan mengenai himpunan karena kurang mampu menggambarkan secara kongkret himpunan tersebut. Untuk membantu mendeskripsikan tentang himpunan maka peneliti memanfaatkan program java. Melalui gambaran atau imajinasi yang akan ditampilkan diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami himpunan.

Berdasarkan hal yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada materi himpunan kelas VII SMP”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer pada materi himpunan kelas VII SMP yang valid?
2. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer pada materi himpunan kelas VII SMP yang praktis?

3. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer pada materi himpunan kelas VII SMP yang memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer pada materi himpunan kelas VII SMP yang valid.
2. Mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer pada materi himpunan kelas VII SMP yang praktis.
3. Mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer pada materi himpunan kelas VII SMP yang memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Guru, sebagai masukan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis komputer sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
2. Siswa, diharapkan dapat membantu dalam belajar matematika sekaligus melatih keterampilan siswa dengan media belajar berbasis komputer.
3. Peneliti, sebagai tambahan informasi yang berharga dalam memanfaatkan program komputer untuk pembelajaran matematika.