

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada proses pembelajaran tentu tidak lepas dari proses perencanaan pembelajaran, yang diantaranya melakukan analisis SK/KD, pengembangan silabus, penyusunan RPP, dan penyiapan bahan ajar (Ndrawini, Amirudin, & Widiati, 2016). Perencanaan diperlukan agar pada proses belajar mengajar bisa berjalan dengan baik dan sistematis. Firman Allah dalam Al-Quran tentang perintah untuk melakukan perencanaan yaitu pada Q.S. Al-Hasyr: 18:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَانْتِظِرُوا نَفْسَ مَا قَدَّمْتُمْ لِغَدٍ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ
خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Artinya : "*Hai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan perhatikanlah masing-masing kalian amal perbuatannya untuk akhirat! Bertakwalah kepada Allah! Sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang kalian perbuat.*" (QS. Al-Hasyr : 18)

Pada ayat tersebut terdapat perintah untuk melakukan perencanaan dengan banyak mengerjakan amal baik untuk bekal di akhirat kelak. Hal tersebut juga berlaku untuk semua kegiatan yang kita kerjakan, termasuk juga dalam proses pembelajaran yang salah satu proses perencanaannya yaitu penyiapan bahan ajar. Dalam menyiapkan bahan ajar seorang pendidik perlu memperhatikan kurikulum, materi, kesulitan siswa, fasilitas sekolah (Amin, 2017). Hal tersebut bertujuan agar bahan ajar yang digunakan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

Pada pembelajaran matematika selain untuk mengajarkan materi ke siswa bahan ajar juga diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa karena kebanyakan siswa tidak menyukai pelajaran tersebut. Hal tersebut terjadi karena matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit (Yeni, 2015). Sapta (2016) juga menyatakan hal yang sama bahwa matematika menurut sebagian besar siswa adalah pelajaran yang sulit. Sama halnya dengan pendapat Subaidi (2016) matematika merupakan pelajaran yang membosankan dan menyulitkan. Sehingga matematika menjadi pelajaran yang kurang disukai oleh siswa.

Anggapan tersebut terjadi karena matematika adalah pelajaran yang selalu dihubungkan dengan rumus dan angka (Rismawati, dkk, 2018). Selain itu juga karena objek yang dipelajari dalam matematika merupakan benda abstrak atau khayal (Permatasari, 2018). Pernyataan ini juga diungkapkan oleh Nur (2016) pelajaran yang sulit karena mempelajari sesuatu yang bersifat abstrak.

Abstrak yang dimaksud adalah siswa kurang bisa memahami konsep salah satunya pada materi fungsi kuadrat (Fitriasari 2017). Sub materi yang sering dikeluhkan oleh siswa adalah grafik fungsi kuadrat. Hal ini dikarenakan siswa belum bisa membedakan bentuk grafik fungsi kuadrat (Aniswari & Purnamasari, 2017). Hal ini sesuai dengan hasil wawancara siswa MTs N 1 Palembang yang menyatakan bahwa masih mengalami kesulitan untuk membedakan bentuk grafik berdasarkan konstanta dan nilai diskriminannya. Hal ini dikarenakan penyampaian materi yang hanya dijelaskan langsung ke intinya dan terbatasnya bahan ajar interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah tersebut. Kesimpulannya bahwa fungsi kuadrat adalah materi pelajaran yang dianggap

sulit digambarkan, dipahami, dan diimplementasikan oleh siswa. Sejalan dengan itu pendapat Siregar (2017) menyatakan bahwa materi fungsi kuadrat khususnya dalam hal menggambar grafik, siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukannya.

Sesuai dengan permasalahan di atas, diperlukan bahan ajar untuk menjelaskan materi tersebut. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas (Ningrum & Suparman, 2017). Penggunaan bahan ajar dapat memudahkan siswa untuk memahami hubungan grafik fungsi kuadrat dengan konstanta dan nilai diskriminannya. Tujuan ini sesuai pendapat Pangesti, Yulianti, & Sugianto (2017) bahwa penggunaan bahan ajar dapat membuat penyampaian konsep matematika dari yang abstrak menjadi lebih kongkrit.

Terdapat beberapa jenis bahan ajar diantaranya: cetak, dengar, pandang, pandang dan dengar, dan multimedia interaktif berbasis komputer (Kurniawati, 2015). Bahan ajar multimedia interaktif berbasis komputer menjadi pilihan terbaik saat ini, karena dalam penggunaan bahan ajar berbasis komputer pencapaian akademik yang diterima akan lebih tinggi (Supriatik, Yus, & Setiawan, 2019). Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif maka proses belajar mengajar harus disertai dengan teknologi, khususnya dengan komputer (Rizki & Linuhung, 2016). Selain itu juga penggunaan bahan ajar berbasis komputer memungkinkan siswa mengeksplorasi berbagai konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak (Oktaria, dkk, 2016).

Namun kenyataannya, sesuai hasil observasi peneliti di MTs N 1 Palembang menunjukkan kurangnya penggunaan bahan ajar yang bisa menjelaskan grafik fungsi secara lebih kongkrit dan menyenangkan bagi siswa. Hasil wawancara peneliti kepada siswa di sekolah tersebut menunjukkan bahwa ternyata mereka lebih cepat mengerti jika menggunakan komputer dari pada penggunaan bahan ajar buku cetak dan alat bantu berupa papan tulis. Selain itu juga penggunaan bahan ajar tersebut menghabiskan banyak waktu atau kurang efisien jika diterapkan kepada siswa. Pernyataan yang sama juga diungkapkan oleh Gusman, dkk (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar buku cetak dan alat bantu berupa papan tulis memakan waktu yang lama dalam menjelaskan materi, terutama pada materi fungsi kuadrat.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti menggunakan bahan ajar yang interaktif seperti komputer pada materi fungsi kuadrat (Minarto, 2017) dengan aplikasi *Adobe Flash CS6*. Karena Fatchan (2018) menyatakan bahwa *Adobe Flash* memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat membuat sebuah gambar animasi sehingga dapat menjelaskan materi dengan lebih kongkrit.

Dari uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER UNTUK MATERI FUNGSI KUADRAT KELAS IX SMP”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah bahan ajar interaktif berbasis komputer untuk materi fungsi kuadrat kelas IX SMP tergolong valid?
2. Apakah bahan ajar interaktif berbasis komputer untuk materi fungsi kuadrat kelas IX SMP tergolong praktis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

- 1 Untuk mengetahui bahan ajar interaktif berbasis komputer untuk materi fungsi kuadrat kelas IX SMP yang tergolong valid.
- 2 Untuk mengetahui bahan ajar interaktif berbasis komputer untuk materi fungsi kuadrat kelas IX SMP yang tergolong praktis.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, di antaranya:

1. Bagi guru diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran matematika, khususnya materi fungsi kuadrat.
2. Bagi peneliti lain dapat digunakan sebagai bahan kajian, refleksi dan evaluasi dalam usaha menghasilkan produk media pembelajaran berbasis komputer.

3. Bagi siswa dapat membantu dalam proses pembelajaran matematika dan membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran matematika