

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pesatnya perkembangan teknologi berdampak di berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi individu, masyarakat dan negara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam pendidikan, terdapat banyak komponen yang mendukungnya, salah satunya dalam prosesnya. Dalam proses pendidikan yang berlangsung, perubahan yang dirasakan selama kemajuan teknologi ini sangat pesat terutama dalam proses pembelajaran di kelas.

Menurut Hamalik (2011: 57) “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan.” Dengan adanya kemajuan teknologi, proses pembelajaran di dalam kelas dahulunya sebagian besar dilakukan dengan metode ceramah dan fasilitas pembelajaran yang digunakan sederhana seperti papan tulis dan kapur, kini proses pembelajaran berlangsung dengan berbagai variasi metode pembelajaran serta ditunjangnya fasilitas pembelajaran yang canggih seperti *LCD proyektor* dan mudahnya mengakses informasi oleh siswa untuk mendapatkan sumber belajar.

Menurut Adipurnomo (2006: 6) “sumber belajar dapat diartikan sebagai segala apa saja yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.” Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan adalah media. Menurut Arsyad (2011: 2) “Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.” Selain itu pula menurut Supriyanto (2016: 9) Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembuatan media pembelajaran memerlukan pemilihan, perencanaan serta pertimbangan yang matang untuk menghasilkan media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Maka dari itu, pendidik dituntut untuk mampu menyusun bahan ajar yang inovatif (dapat berwujud bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audio-visual) disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, perkembangan siswa, maupun perkembangan teknologi informasi yang ada. Dari hal tersebut, tentu penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa nilai tambah yang perlu digunakan dalam pembelajaran. Menurut Benni Agus Pribadi (dalam Musfiqon, 2012),

media pembelajaran berfungsi “(1) membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru, (2) memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkrit), (3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan, (4) semua indera siswa dapat diaktifkan, dan (5) dapat membangkitkan dunia teori dengan realita”. Namun, dalam proses pembelajaran di Sekolah Luar Biasa (SLB), masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran di kelas. Hal itu disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran berbasis teknologi yang mengeksplorasi pada beberapa mata pelajaran di SLB.

Jika ditelusuri, diterapkannya media pembelajaran pada beberapa mata pelajaran di SLB sangatlah perlu dalam kegiatan pembelajaran di kelas dimana salah satunya untuk membantu pemahaman siswa. Dari beberapa mata pelajaran yang ada, matematika adalah mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Menurut Kemdikbud (2014: 325), Matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit. Dari hal tersebut, matematika perlu dipelajari sejak dini dikarenakan dalam kemajuan teknologi di masa depan sangatlah diperlukan ilmu dari matematika.

Siswa SLB memiliki suatu kelainan atau penyimpangan dari kondisi umumnya yang dimiliki oleh anak normal baik secara fisik, mental, intelektual, sosial maupun emosional (Nugroho, Dary, Sijabat, 2017). Salah satu anak berkebutuhan khusus adalah anak tunadaksha. Anak tunadaksha adalah jenis anak berkebutuhan khusus yang mengalami kelainan atau gangguan pada anggota tubuh yang mengaibatkan anak tersebut tidak mampu bergerak atau melakukan sesuatu secara normal. Anak dengan kelainan ini biasanya sering ditertawakan dan terisolir dari pergaulan umum yang menyebabkan enggan untuk berinteraksi dengan masyarakat umum. Sebagaimana tertuang dalam UndangUndang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 5 ayat 1 dan 2 yang menegaskan bahwa hak yang sama dimiliki oleh setiap warga negara dalam memperoleh pendidikan yang bermutu dan pendidikan khusus berhak diperoleh oleh warga negara yang mempunyai kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan/atau sosial (Pemerintah RI, 2010).

Matematika merupakan sebuah ilmu pasti yang berkaitan dengan penalaran. Matematika menjadi salah satu ilmu yang mendasari kehidupan manusia. Sejak ditemukannya, matematika selalu berkembang secara dinamis seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan ilmu matematika ini tidak pernah berhenti karena matematika sangat dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan manusia untuk mendapatkan kehidupan yang lebih sempurna. Karena sebegitu pentingnya matematika dalam segala aspek kehidupan manusia, sehingga matematika menjadi salah satu bidang studi yang dipelajari setiap jejang pendidikan termasuk SLB. Materi yang dianggap sulit bagi siswa adalah persamaan linier dua variabel merupakan salah satu materi matematika yang diasumsikan sulit jika tanpa visualisasi dalam membelajarkannya. Hal ini dikarenakan konsep persamaan linier dua variabel adalah konsep yang abstrak diajarkan kepada siswa, tidak hanya dengan menghapalkan rumus yang diberikan saja untuk menyelesaikan permasalahan pada persamaan linier dua variabel, melainkan membutuhkan visualisasi untuk menyelesaikannya, sehingga konsep ini dapat dibayangkan dan diterima oleh siswa. Misalnya dalam memahami variabel yang digunakan dalam suatu persamaan linier dua variabel siswa membutuhkan visualisasi dalam memahami variabel tersebut dalam sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat menggunakan papan tulis dalam memvisualisasikannya, namun hal tersebut dianggap kurang menarik dan membuat siswa menjadi cepat bosan dan pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan pembelajaran tersebut menjadi kurang efektif. Untuk mengatasi agar siswa menjadi lebih aktif sekaligus memahami konsep, diperlukan media berbasis kartun. Menurut survei kebutuhan dan keinginan pemirsa terhadap program pendidikan, hiburan dan budaya di TVRI. Film kartun atau animasi menjadi salah satu yang paling diminati dengan persentase 33,94%, oleh karena itu kartun menjadi salah satu komponen penting pada media. Kartun disini diharapkan mampu menarik minat siswa agar lebih mencermati dan dapat memahami konsep dengan lebih menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu dalam proses pembelajaran. Pada zaman sekarang dimana teknologi sudah berkembang pesat. Media pembelajaran serahusnya sudah menjadi hal yang wajib dalam proses pembelajaran. Namun berbeda dengan sekolah pada umumnya dalam proses pembelajaran di sekolah luar biasa, media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah luar biasa masih terbatas. Sehingga pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah luar biasa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis kartun ini dapat dibuat menggunakan *software* bantu yaitu *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash 8* merupakan sejenis *Authoring Tools* (Alat penyusun multimedia) yang efektif dalam membuat media pembelajaran. *Macromedia Flash 8* telah terintegrasi dengan berbagai *tools* yang dibutuhkan untuk membuat konten multimedia dengan sangat mudah dan cepat karena *Macromedia Flash 8* mampu mengembangkan beberapa proyek seperti animasi sederhana yang biasa digunakan dalam kartu ucapan online, games yang berbasis dua dimensi, *user interface* yang biasa digunakan dalam web, aplikasi FMA yang bisa digunakan untuk merancang area dalam halaman web, *reach internet application* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat katalog belanja dan lain-lain.

Dari pemaparan di atas, media pembelajaran sampai saat ini masih dikatakan terbatas, oleh karena itu penulis memandang perlu mengembangkan media melalui penelitian dengan topik **“Pengembangan Media Pembelajaran Persamaan Linier Dua Variabel Berbasis Kartun untuk SLB Negeri 2 Buleleng”**

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran persamaan linier dua variabel berbasis kartun untuk SLB Negeri 2 Buleleng ?
2. Bagaimanakah implementasi media pembelajaran persamaan linier dua variabel berbasis kartun untuk SLB Negeri 2 Buleleng ?
3. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran persamaan linier dua variabel berbasis kartun untuk SLB Negeri 2 Buleleng ?
4. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran persamaan linier dua variabel berbasis kartun untuk SLB Negeri 2 Buleleng ?
5. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran persamaan linier dua variabel berbasis kartun untuk SLB Negeri 2 Buleleng ?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini sebagai berikut.

1. Membuat rancang bangun media pembelajaran persamaan linier dua variabel berbasis kartun untuk SLB Negeri 2 Buleleng.
2. Mendeskripsikan hasil implementasi media pembelajaran persamaan linier dua variabel berbasis kartun untuk SLB Negeri 2 Buleleng.

3. Mengetahui keterpakaian media pembelajaran persamaan linier dua variabel berbasis kartun untuk SLB Negeri 2 Buleleng.
4. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran persamaan linier dua variabel berbasis kartun untuk SLB Negeri 2 Buleleng.
5. Mengetahui efektivitas media pembelajaran persamaan linier dua variabel berbasis kartun untuk SLB Negeri 2 Buleleng.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran matematika, baik secara praktis maupun secara teoritis. Adapun manfaat secara teoritis dan praktis tersebut antara lain sebagai berikut.

1.4.1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan inovasi terhadap pengembangan media pembelajaran pada pokok bahasan persamaan linier dua variabel.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dapat memberikan dampak secara langsung kepada segenap komponen pembelajaran. Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Memberi motivasi dan semangat baru siswa dalam belajar, membantu dalam pembelajaran mandiri siswa, serta bertambahnya keterampilan siswa dalam penggunaan komputer. Selain itu, siswa dapat belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah karena media pembelajaran Persamaan Linier Dua Variabel yang dikembangkan dapat disimpan di komputer untuk dipelajari kapan pun siswa ingin belajar.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran Persamaan Linier Dua Variabel dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai penunjang pembelajaran berbasis teknologi informasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran, memberi informasi dan bahan pertimbangan untuk guru dalam menyajikan materi atau bahan pengajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran matematika sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya serap siswa sesuai dengan yang diharapkan.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan atau referensi kepada peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran dan diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang relevan dan inovatif untuk pembelajaran matematika.

1.5. SPESIFIKASI PRODUK PENGEMBANGAN

1.5.1. Nama Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah “Media Pembelajaran Persamaan Linier Dua Variabel”.

1.5.2. Konten Produk

Pengembangan media pembelajaran ini akan menghasilkan aplikasi multimedia yang mampu membantu untuk siswa mempelajari materi persamaan linier dua variabel. Spesifikasi media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini berfungsi menyampaikan materi berbentuk multimedia yang di dalamnya berisi teks, gambar, suara, video dan animasi.
2. Media pembelajaran ini berisi penyampaian materi persamaan linier dua variabel, menyertakan soal evaluasi yang berhubungan dengan materi persamaan linier dua variabel.

1.5.3. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan pengembangan, sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berbasis kartun hanya untuk materi persamaan linier dua variabel yang diajarkan dalam pelajaran matematika kelas XI SLB N 2 Buleleng.
2. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang hanya akan dilaksanakan sampai proses *Development* (Pengembangan).
3. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk media pembelajaran dalam format *file executable (.exe)*.