

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu investasi yang berperan besar untuk perkembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sebagai upaya dalam mengembangkan sumber daya manusia tidak terlepas dari peserta didik, pendidik, interaksi pendidikan, serta pada lingkungan dan sarana pendidikan (Dwi Siswoyo, dkk. 2011:61). Oleh karena itu proses pembelajaran yang baik akan menjadi faktor penting untuk tercapainya tujuan pendidikan yang telah direncanakan.

Pembelajaran akan terlaksana dengan baik apabila kegiatan mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan kegiatan belajar dari peserta didik memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai sasaran hasil belajar. Selain adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik, pembelajaran juga perlu didukung dengan berbagai komponen seperti media pembelajaran, kurikulum, RPP, silabus, dan sejenisnya. Menurut Robert Gagne dan Briggs (1979) pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Undang-Undang mengenai Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang didalamnya terdapat proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar. Proses

penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sangat didukung oleh keterampilan pendidik sebagai penyampai pesan dari sumber belajar melalui suatu media tertentu dan peserta didik sebagai penerima pesan.

Media pembelajaran merupakan saluran pesan, sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik bahkan pengajar itu sendiri. Sebuah pesan dituangkan oleh pengajar atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol *non-verbal* atau *visual*. Proses penuangan pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi itu disebut *encoding*. Dalam proses penyampaian pesan tersebut, pengajar sebagai fasilitator dapat menggunakan media pembelajaran.

Banyak pihak yang sudah berusaha dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya dalam pelajaran matematika. Namun pada umumnya media pembelajaran tersebut hanya digunakan sebagai pelengkap pembelajaran dan belum disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan siswa. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Azhar Arsyad, 2011)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika SMP diketahui bahwa penyampaian materi dalam pembelajaran matematika masih banyak kendala, khususnya pada materi peluang. Pada materi peluang sebagian siswa sulit dalam menentukan ruang sampel untuk berbagai kejadian. Siswa terkadang tidak bisa dalam membedakan peluang teoritik dan peluang empirik serta hubungannya. Selama ini pembelajaran peluang di sekolah masih hanya mengandalkan lks serta penjelasan materi peluang hanya berupa gambar yang hanya bisa dilihat oleh

siswa, sehingga siswa sulit untuk memvisualisasikan proses kejadian yang melibatkan peluang dikarenakan siswa tidak dapat berinteraksi secara langsung, siswa hanya mencermati gambar seperti pada buku ajar, *slide*, atau alat peraga yang guru peragakan di depan kelas karena mereka tidak dapat berinteraksi secara langsung, hasilnya siswa hanya sekedar mengerti materi namun tidak tahu bagaimana peluang sebenarnya sering ditemui dalam keseharian. Materi peluang bisa dikatakan salah satu materi yang sulit bagi siswa. Hal ini terbukti dari hasil ujian nasional siswa SMP tahun 2019. Soal statistik yang melibatkan median/modus data tunggal memiliki persentase terjawab 99,62%, sedangkan soal peluang yang berkaitan dengan menghitung peluang data pengundian dadu dan masalah peluang dalam soal sehari-hari hanya memiliki presentase terjawab masing-masing 47,06% dan 61,72% (Puspendik, 2019).

Untuk mengatasi persoalan tersebut, memahami konsep peluang sangat diperlukan adanya media yang dapat menggambarkan contoh suatu kejadian yang melibatkan peluang, Pemilihan media dalam proses belajar mengajar memiliki banyak jenisnya tinggal menyesuaikan antara tujuan pembelajaran dengan karakteristik media tersebut. Beragam jenis media yang ada mengalami perkembangan yang pesat terutama dari segi penyajian yang semakin hari semakin inovatif. Dewasa ini pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi pengajar dan peserta belajar, terutama respon dan kebutuhan peserta belajar. Peran media tidak hanya sebagai alat bantu menyampaikan pesan pengajar kepada siswa saja akan tetapi media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat peserta belajar untuk mau memahami lebih jauh tentang isi materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar. Salah satu media yang dirasa sangat

bermanfaat bagi siswa adalah media animasi, media animasi dapat menyajikan materi dalam bentuk gambar bergerak dan suara yang dapat menarik perhatian dan memotivasi peserta didik, serta menimbulkan rasa senang saat belajar dari pada penyampaian materi dengan cara menjelaskan atau menggunakan alat peraga konvensional. Penyampaian materi peluang dengan menggunakan media animasi juga dapat membuka pikiran siswa terkait materi matematika yang diajarkan sekolah ternyata dapat berperan pula dalam keseharian.

Sudah banyak terdapat software-software yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran guna membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti software, *Geogebra*, *Lectora Inspire* dan yang lainnya. Namun pada materi peluang jenis media yang paling sesuai digunakan adalah *Macromedia Flash*. Aplikasi ini selain bisa didapatkan dengan mudah, aplikasi ini juga memiliki kelebihan dapat mengubah file media dalam bentuk *.exe* dan *.apk* dengan ukuran file yang lebih kecil sehingga dapat dengan mudah dibuka di komputer, sehingga siswa tidak hanya bisa belajar di sekolah, melainkan juga secara mandiri di rumah.

Berdasarkan uraian di atas, untuk dapat menumbuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan membantu meningkatkan pemahaman konsep peluang peserta didik di kelas, guru perlu menyediakan media pembelajaran matematika berbasis animasi menggunakan aplikasi *Makromedia Flash*. Oleh karena itu peneliti merasa perlu untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “**Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peluang Siswa SMP Kelas VIII**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep peluang siswa SMP kelas VIII ?
2. Bagaimana *prototype* media animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep peluang siswa SMP kelas VIII ?
3. Bagaimana *usability* media animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep peluang siswa SMP kelas VIII ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat rancang bangun media animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep peluang siswa SMP kelas VIII
2. Membuat *prototype* media animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep peluang siswa SMP kelas VIII
3. Mengetahui *usability* media animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep peluang siswa SMP kelas VIII

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritik maupun praktis. Adapun Secara rinci manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

1.4.1. Manfaat Teoritik (Akademik)

Manfaat yang diberikan berkaitan dengan akademik adalah diharapkan hasil penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran untuk memperluas kreatifitas dalam hal mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep peluang.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian yang secara langsung dirasakan bagi siswa, guru, dan sekolah adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Melalui produk media animasi matematika yang dihasilkan, diharapkan siswa dapat menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan mudah memahami materi yang diajarkan. Melalui media animasi ini, siswa dapat melakukan proses pembelajaran baik secara terbimbing maupun mandiri.

2. Bagi Guru

Melalui produk media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam membantu proses pembelajaran matematika agar lebih maksimal, sehingga waktu yang diperlukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat lebih efisien walau dengan materi yang padat.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran dan pengalaman sebagai salah satu alternatif media animasi yang dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi di sekolah.

1.5. Spesifikasi Produk

1.5.1. Nama Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah “Media Animasi Peluang untuk SMP”

1.5.2. Konten Produk

Media animasi ini merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan *software Macromedia Flash 8*, media berbentuk animasi interaktif yang dapat digunakan siswa mempelajari materi peluang. Spesifikasi media pembelajaranyang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini berfungsi menyajikan materi berbentuk animasi lengkap dengan teks dan suara.
2. Media pembelajaran ini berisi materi peluang SMP berupa definisi peluang, peluang empirik, dan peluang teoritik dalam bentuk animasi, disertakan juga soal evaluasi yang berhubungan dengan materi peluang SMP.

1.5.3. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

1. Tahap implementasi dalam penelitian hanya sampai pada implementasi terbatas, sedangkan evaluasi hanya sampai pada evaluasi pertahap dan evaluasi terbatas.
2. Media yang dikembangkan terbatas hanya menyajikan simulasi menentukan peluang empirik dan teoritik untuk kasus tertentu, serta keterbatasan untuk melakukan perubahan terhadap media apabila ingin digunakan kembali dengan tampilan penyajian yang berbeda.