

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Upaya peningkatan mutu pendidikan menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab. Di ikuti juga perkembangan dunia komputer telah mencapai perkembangan yang sangat mengagumkan. Semua bidang pekerjaan di dunia ini telah dikendalikan oleh komputer. Sama seperti dengan dunia pendidikan proses pembelajarannya tidak ingin ketinggalan.

Perkembangan teknologi juga telah merambah dunia pendidikan (learning). Pembelajaran yang dahulu mengharuskan adanya tatap muka dan beberapa mata pelajaran yang kadang membosankan sekarang ini dapat dilakukan jarak jauh dengan metode yang interaktif dan menarik. Jadi tanpa bertatap muka pun seseorang dapat mempelajari materi-materi yang dibutuhkan melalui internet, ataupun software-software tertentu.

Semua orang mungkin masih ingat masa-masa dibangku SMP, sudah menjadi pandangan umum bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati dan menakutkan, bahkan banyak yang menyatakan bahwa matematika itu membosankan dan memusingkan. Salah satu penyebabnya adalah karena matematika banyak konsep-konsep yang abstrak dan rumit sehingga memerlukan penalaran dan pemikiran yang dalam. Oleh sebab itu, banyak siswa

yang langsung saja bekerja dengan rumus-rumus matematika, tanpa mencoba untuk mengetahui latar belakang yang mendasarinya rumus tersebut.

Media pembelajaran matematika ini ditujukan agar dapat digunakan siswa SMP Negeri 2 Pundong sebagai media pelengkap dan penunjang dalam proses pembelajaran matematika. Software dasar yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah Macromedia Flash Pro 8. Hal ini yang mendorong untuk mencoba membuat sebuah media pembelajaran matematika yaitu dengan memilih judul : Media Pembelajaran Matematika Bangun Datar Segi Empat Untuk Siswa SMP N 2 Pundong .

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat sebuah sistem yang dapat dijadikan salah satu alternatif baru sebagai media pelengkap dan penunjang dalam proses pembelajaran matematika.
- b. Bagaimana mempermudah seorang guru bidang studi matematika dalam menyampaikan materi ke siswa dengan metode yang menarik dan interaktif sehingga siswa antusias mempelajarinya.

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan permasalahan dalam penyusunan program sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran matematika berbasis Macromedia Flash Pro 8 ini menitikberatkan pada pembangunan keadaan yang mendukung virtual classroom dan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran matematika.
- b. Pembelajaran matematika yang diberikan program ini tidak menyeluruh, tetapi beberapa hal saja yaitu tentang segi empat dengan sub bahasan : pengertian, sifat-sifat, serta rumus keliling dan luas dengan disertai latihan-latihan soalnya.
- c. Software yang digunakan untuk media pembelajaran berbasis multimedia ini adalah Macromedia Flash Pro 8, CorelDraw X3, Adobe Audition 1.5, dan Swish Max.
- e. Subyek penelitian adalah siswa SMP Negeri 2 Pundong kelas VII semester 2, di Sekolah Menengah Pertama.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama Tugas Akhir ini untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis multimedia dengan macromedia flash pada proses belajar mengajar matematika pada pokok bahasan bangun datar, dengan pembelajaran konvensional:

- a. Menghasilkan suatu sistem yang dapat dijadikan sebagai salah satu pelengkap dan alternatif media penunjang pada proses pembelajaran matematika.

- b. Menghasilkan sebuah sistem yang dapat mempermudah guru bidang studi matematika dalam menyampaikan materi mata pelajaran yang diampunya diruang kelas.
- c. Untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran matematika tentang segiempat.
- d. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi mahasiswa jenjang D3 jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat tugas akhir ini bagi Sekolah Tinggi, Sekolah dan Mahasiswa sendiri dapat diuraikan sebagai berikut.

##### **a. Manfaat bagi Sekolah Tinggi**

Bagi pihak akademik secara tidak langsung dapat memberikan referensi sebagai dimensi intelektual yaitu laporan yang dibuat penulis dapat dijadikan sebagai penambahan pustaka AMIKOM Yogyakarta dan diharapkan bermanfaat di kemudian hari.

##### **b. Manfaat bagi Sekolah**

Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru dan calon guru juga bagi siswa. Bagi guru matematika dapat dijadikan sebagai salah satu alternative media penunjang dan pelengkap, juga dapat ditingkatkannya penggunaan pembelajaran matematika.

c. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa dapat merealisasikan teori-teori yang telah diperoleh selama kuliah, sehingga bermanfaat ke dalam peraktek kerja nyata. Disamping itu, mahasiswa dapat memperoleh keterampilan yang dibuat untuk menyelesaikan Tugas akhir.

### 1.6 Metode Penelitian

a. Kepustakaan

Mempelajari konsep dasar bangun datar, buku, literatur-literatur atau sumber lain yang berkaitan dengan penelitian untuk memperoleh teori dan kaidah yang mendasari penulisan.

b. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap SMP Negeri 2 Pundong, untuk mendapat gambaran yang jelas dan nyata mengenai bangun datar.

c. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan dialog baik lisan maupun tulisan dengan seorang atau beberapa narasumber. Narasumber yang berpartisipasi dalam penyusunan laporan dan sistem pembelajaran ini adalah seorang guru matematika SMP Negeri 2 Pundong.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini secara garis besar, sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dan mendukung pembuatan Media Pembelajaran yang dibuat mulai dari perencanaan konsep-konsep, komponen-komponen, langkah-langkah dasar, teknik penyajian pengembangan multimedia dan perangkat lunak yang digunakan.

### BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan tentang mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar yang dipergunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi berkaitan dengan kegiatan penelitian.

### BAB IV PEMBAHASAN

Mendefinisikan masalah, hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.

### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari pembuatan Tugas Akhir ini.

### 1.8 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	KETERANGAN	April 2010				Mei 2010				Juni 2010			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Proposal		■										
2	Penelitian Lapangan			■	■								
3	Pengambilan Data					■	■						
4	Perancangan							■	■				
5	Pembuatan									■	■	■	■
6	Uji Coba												■

