

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kebutuhan yang harus dipenuhi dalam proses kehidupan salah satunya yaitu pendidikan. Pendidikan dilakukan oleh setiap orang dalam meningkatkan kemampuan diri dan untuk meningkatkan derajat dan martabat manusia. Menurut undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan untuk dirinya masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan pendidikan nasional tentang SISDIKNAS Bab II pasal 3 yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan UU RI nomor 20 Tahun 2003.

Matematika merupakan salah satu ilmu pendidikan yang telah berkembang dewasa ini. Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan untuk mengukur, menghitung, menggunakan dan menemukan rumus matematika. Matematika bagi sebagian besar siswa dianggap sebagai pelajaran yang sulit, karena matematika selalu dihubungkan dengan rumus dan angka. Menurut Sudjana (dalam Supriyanto 2014 : 166) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses belajar. Dalam proses belajar mengajar guru melaksanakan tugasnya untuk menyampaikan materi kepada siswa tetapi

dituntut untuk membantu keberhasilan siswa dalam materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar. Menurut Dimiyati (dalam Wulandari, 2013:183) hasil belajar adalah tingkatan atau ukuran keberhasilan yang dicapai oleh seorang siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah evaluasi berupa tes dan biasanya berupa nilai atau angka-angka tertentu.

Guru memberikan media pembelajaran untuk peserta didik agar dapat menyelesaikan permasalahan. Media pembelajaran yang diberikan oleh guru berupa bahan ajar yang berupa lembar kerja peserta didik. Menurut Sulastri (dalam Novelia, hal 22) lembar Kerja Peserta Didik yaitu lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan peserta didik. Lembar kerja peserta didik merupakan sarana yang dapat digunakan pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang berisi pertanyaan, perintah dan intruksi oleh guru kepada siswa untuk melakukan suatu kegiatan memecahkan masalah (dalam Kistiono, dkk 2017:705). Menurut Trianto (2011:22) lembar kerja peserta didik merupakan panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau menyelesaikan masalah. Lembar kerja peserta didik mencakup kegiatan dan petunjuk dan langkah-langkah yang harus diikuti oleh peserta didik untuk menyelesaikan soal dalam pencapaian indikator pembelajaran. Sebelumnya di sekolah siswa hanya mendapatkan sumber pelajaran dan soal dari buku. Sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang baru.

Dunia saat ini sedang menghadapi perubahan industri ke-4 atau lebih dikenal dengan industri. 4.0 . Pada revolusi industri keempat ini terjadi lompatan besar dalam sektor industri dimana teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan sepenuhnya dan salah satunya dalam dunia pendidikan. Menurut

Prasetyo & Triyanti, 2018 (dalam Risdianto, 2019:1) revolusi 4.0 sendiri terjadi pada tahun 2010 melalui rekayasa intelegensi dan internet of thing digunakan sebagai penompang pergerakan dan koneksi mesin dan manusia. Pada revolusi 4.0 tidak hanya peserta didik saja yang harus siap menghadapi ketrampilan ini, tetapi guru dan dosen juga harus siap. Sehingga guru harus memiliki softkill antara lain: *Critical Thinking*, *komunikatif*, *kolaboratif*, dan *komunikatif*. Sehingga terlihat bahwa peran guru yang tidak dapat digantikan oleh teknologi. Untuk mencapai itu semua pada revolusi 4.0 muncul istilah *blended learning* merupakan kombinasi penggabungan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis online (dalam Risdianto, 2019: 2).

Menurut Geisert dan Futrell (dalam Fahmi, 2014) penggunaan komputer membantu guru menjadi lebih efisien dalam menyelesaikan tugas-tugas harian. Dan yang lebih penting, para guru akan dimudahkan karena komputer membantu mengerjakan pekerjaan pada pembelajaran matematika menjadi lebih baik. Oleh karena itu penulis memanfaatkan *software Adobe Flash* untuk menarik minat siswa. *Adobe flash* merupakan salah satu *software* komputer yang bisa dijadikan sebagai alat media pembelajaran. Menurut Madcoms, 2008 (dalam Fahmi, 2014) *software* ini sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya serta kelengkapan fasilitas yang mampu untuk membuat desain animasi, menjadikan *software* ini paling banyak dipakai oleh para desain komputer.

Adanya teknologi dalam pembelajaran matematika akan sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar peserta didik, kualitas belajar peserta didik, serta ketrampilan pendidik dalam memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini. Berdasarkan hasil survey di Indonesia pada tahun 2010

oleh Nielsen Company Indonesia (dalam Haqsari ,2014:2) mengenai konsumen teknologi berdasarkan umur, golongan anak usia (14-19 tahun) menempati peringkat teratas, dan dari kalangan pelajar menempati peringkat kedua, jadi hal ini membuktikan bahwa semakin banyak pelajar yang menggunakan teknologi maka berpengaruh terhadap kegiatan belajar peserta didik dan kualitas peserta didik. Sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi matematika agar matematika tidak menjadi pelajaran yang menakutkan bagi siswa. Misalnya penyajian materi matematika dengan menggunakan power point, cabri, *Adobe flash*, dll.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMP Negeri 10 dengan cara memberikan uji coba soal ternyata siswa masih belum menguasai materi peluang, Hal ini terbukti dari hasil tes siswa yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal. Oleh karena itu, penelitian ini akan menfokuskan pada hasil belajar siswa menggunakan lembar kerja peserta didik yang berbasis *Adobe Flash CS8* untuk hasil belajar siswa SMP pada materi peluang bertujuan untuk mengetahui penjabaran hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal mengenai materi peluang.

1.2 Masalah Penelitian

Bedasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan lembar kerja peserta didik yang berbasis *Adobe Flash CS8* untuk hasil belajar siswa SMP pada materi peluang?

1.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan batasan permasalahan yang harus ditentukan terlebih dahulu agar tidak terjadi perluasan permasalahan sehingga tidak sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan untuk mendeskripsikan, menjelaskan, dan menggambarkan hasil belajar siswa SMP pada materi peluang dengan menggunakan lembar kerja peserta didik yang berbasis *Adobe Flash CS8*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan lembar kerja peserta didik berbasis *Adobe Flash CS8*

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, maka diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi.

1. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti dalam menganalisis dan mengaplikasikan pembelajaran yang berimplikasi terhadap hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran yang lebih baik.

2. Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pengetahuan baru dan sumber referensi bagi guru agar dapat mengaplikasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran yang berimplikasi terhadap hasil siswa.

3. Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi motivasi siswa agar terus belajar meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6 Asumsi Penelitian

Penelitian ini mengajukan asumsi bahwa di SMP Negeri 10 Jember ada siswa yang memiliki hasil belajar di atas rata-rata., hal ini dilihat dari peneliti yang meberikan lembar kerja peserta didik berbasis *Adobe Flash CS8* kepada siswa SMP kelas VIII D yang berjumlah 30 siswa

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan mendeskripsikan gambaran mengenai hasil belajar siswa menggunakan lembar kerja peserta didik berbasis *Adobe Flash CS8*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII. Objek penelitian ini adalah hasil belajar. Lokasi penelitian ini adalah di SMP Negeri 10 Jember.

1.8 Definisi Operasional

1. LKPD adalah lembaran yang berisi tugas atau salah satu sarana yang digunakan untuk mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.
3. *Software Adobe Flash* adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini.
4. Peluang adalah suatu cara untuk mengungkapkan pengetahuan atau kepercayaan tentang suatu kejadian yang akan berlaku maupun yang sudah terjadi.

