BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Islam mewajibkan para umatnya untuk menuntut ilmu, agar menjadi orang-orang yang berilmu pengetahuan. Kewajiban untuk menuntut ilmu ini ditegaskan oleh Allah SWT dalam firman-Nya, sebagai berikut:

ٱقۡرَأۡ بِٱسۡمِ رَبِّكَ ٱلَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ ٱلۡإِنسَٰنَ مِنۡ عَلَقٍ ۝٢ ٱقۡرَأۡ وَرَبُّكَ ٱلۡأَكۡرَمُ ۝٣
ٱلَّذِي عَلَّمَ بِٱلۡقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ ٱلۡإِنسَٰنَ مَا لَمۡ يَعۡلَمۡ ۝٥

" Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya[1].

Ayat di atas menjelaskan bahwasanya Allah menyuruh hambanya untuk menuntut ilmu.Salah satu caranya adalah dengan membaca. Semakin banyak membaca, semakin banyak yang diketahui, sehingga tidak tertinggal oleh perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin hari semakin maju, baik itu di bidang Ilmu Alam, Ilmu Sosial bahkan di bidang teknologi sekalipun.

Dunia pendidikan mempunyai peranan penting dalam menghasilkan sumber daya yang berkualitas.Siswa adalah peserta didik

[1]Al-qur'annul Karim, penerbit: Karya Ihsan Indonesia; Jakarta, 2002

pada setiap jenjang pendidikan yang merupakan salah satu sumber daya manusia yang baik, diperlukan usaha dari berbagai pihak termasuk bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu sarana yang mampu menciptakan sumber daya manusia secara kritis dan mandiri serta menyeluruh, karena ia merupakan modal dasar untuk mendapatkan manusia yang berkualitas. Semakin tinggi pendidikan seseorang semakin banyak ilmu pengetahuan yang ia peroleh serta dia semakin dihargai dan dihormati. Dalam undang-undang no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional juga menjelaskan bahwa:

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan mengembangkan potensi dirinya untuk memilik kekuatan spiritual, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".[2]

Dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan di atas, pendidik dituntut memiliki kemampuan menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menanatang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.[3]

---

[2]Departemen pendidikan nasional, *Undang-Undang Nomor :20Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,*(Jakarta: Depdiknas,2003),h.2

[3] Badan Standar Nasional Pendidikan, Standar Nasional Pendidikan, (BSPN, 2005), h. 8-9

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Sehingga membawa dampak pada semua aspek kehidupan, salah satunya perkembangan IPTEK dalam bidang pendidikan adalah muculnya alat bantu pembelajaran yang berbasis komputer.

Dalam dunia pendidikan, komputer digunakan untuk menghasilkan atau membuat aplikasi berupa media pembelajaran dalam menyampaikan materi oleh guru kepada siswa, dimana materi yang disampaikan disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.Berbagai jenis aplikasi teknologi komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal dengan istilah *"Computer Asissted Instruction* (CAI)".

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material dan fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.[4]

Dalam pembelajaran juga harus ada media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.Hal ini ditujukan guna mendapatkan hasil yang lebih baik dari semula. Dalam proses belajar mengajar, guru sebagai pengajar dan siswa sebagai subjek belajar, guru dituntut adanya profil kualifikasi tertentu dalam hal pengetahuan, kemampuan, hal sikap dan tata nilai serta sifat-sifat pribadi agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien.[5] Kemampuan menciptakan proses pembelajaran tersebut tidak terlepas dari penggunaan media.

---

[4]Oemar Hamalik, Kurikulum Dan Pembelajaran, (Jakarta: Bumi Aksara,2001), hlm. 55-57

[5] Sadirman, Interaksi Dan Modifikasi Belajar Mengajar (Jakarta: Raja Gafindo Persada, 2001) , Cet. 9, hlm. 19-20

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti ‘tengah’,’perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, meteri, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan , atau sikap.[6]Agar penyampaian materi lebih menarik, maka penyajian dapat dikemas menggunakan teknologi multimedia.

Teknologi multimedia adalah merupakan perpaduan dari teknologi komputer baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan teknologi elektronik lainnya untuk menyampaikan suatu informasi yang interaktif.Perkembangan serta pemanfaatan teknologi multimedia banyak digunakan hampir di seluruh aspek kegiatan.Contoh media penyampai informasi adalah teks, gambar, foto, video, musik, animasi (gambar bergerak).Teknologi multimedia ini juga bisa di manfaatkan dalam mendesain sebuah permainan untuk meningkatkan kreatifitas siswa.

Metode permainan adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan mensimulasikan suatu permainan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangun motivasi untuk semangat dalam belajar. Permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa permainan dalam pelajaran matematika.

---

[6]Gerlach, V.GTeaching and Media.A Systematic Approach. Eng leewood Cliffs: Prentice- Hall, (19971), Inc, h. 62

Menurut Hamza matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat fikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan instuisi, analisis dan kontruksi,[7] generalisasi dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri dan analisis.Jadi matematika merupakan pengetahuan dasar dalam dunia pendidikan dan dijadikan sebagai mata pelajaran wajib dijenjang pendidikan dasar menengah dan tingkat atas.

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA).Karena pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa, maka untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subyek dalam pembangunan yang baik diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri. Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat keterkaitan yang erat antara guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana. Di sekolah - sekolah mata pelajaran matematika memiliki jumlah jam pelajaran yang lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya.Namun demikian banyak yang menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang paling sulit, menakutkan, menjenuhkan dan tidak menyenangkan.Sebagian besar siswa pada umumnya menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah “momok” yang

[7]Rudi Pratam, *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas II SDN 05 Puhun Kanun Bukittinggi*, (Bukittinggi: IAIN BUKITTINGGI, 2016) hlm 6 (tidak diterbitkan))

menakutkan.Berbicara mengenai matematika itu sulit tentunya tidak lepas dari ketidaksenangan dari siswa tentang mata pelajaran Matematika itu sendiri, seperti dalam hal kabataku (kali, bagi.Tambah, kurang).

Hal ini juga terjadi pada MIN JATI Kampuang Baru, siswa kurang memahami materi matematika yang diberikan oleh guru.Siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran dan merasa matematika adalah mata pelajaran yang sulit.Di MIN Jati Kampuang Baru guru mata pelajaran matematika kurang kraetif dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan saat belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di MIN Jati Kampuang Baru, penulis mengamati dalam pembelajaran matematika masih banyak kekurangan khususnya dalam penggunaan media komputer, guru masih menggunakan papan tulis dan masih berpedoman pada buku paket. Pembelajaran ini dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar matematika, sehingga siswa menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang membosankan.

Kemudian dari hasil wawancara penulis dengan guru matematika di kelas II pada Sabtu 27 Agustus 2016, diketahui bahwa kondisi itu terjadi karena kurangnya minat siswa terhadap pelajaran matematika, lemahnya daya serap mereka terhadap materi yang di berikan, siswa pasif saat pembelajaran berlangsung dan konsentraasi siswa hanya bertahan saat di awal pembelajran. Kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan

metode belajar, metode yang digunakan hanya metode ceramah.Konsep dasar dalam pelajaran matematika adalah Kabataku.

Saat ini telah berkembang macam-macam metode untuk penyelesain materi kabataku yang dapat menarik minat siswa.Pada intinya semua metode adalah baik, semua anak berhak untuk mempelajari metode yang ada, seperti sempoa, permainan berhitung, dan lain-lain. Salah satu metode yang telah berkembang untuk pembelajaran matematika saat ini khususnya dalam penyelesain materi kabataku adalah dengan metode *permainan*. *Permainan* ini penulis adopsi dari internet yang akan penulis kembangkan, dimana *permainan* ini berisi animasi berbentuk *quiz* yang di dalamnya mengandung unsur pendidikan sesuai dengan materi siswa sekolah dasar yaitu kali, bagi, tambah, kurang (kabataku). Dengan *permainan*berupa *quiz*ini penulis akan coba mengembangankan media pembelajaran dengan cara menghubungkan matematika dengan komputer.

Quiz adalah bentuk permainan atau olahraga pikiran di mana para pemain (individu atau tim) mencoba untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Kuis juga merupakan penilaian singkat yang digunakan dalam pendidikan dan untuk mengukur peningkatan dalam pengetahuan, kemampuan atau keterampilan. Salah satu *software* yang digunakan untuk mendesain *permainan* berupa *quiz* ini yaitu *Adobe Flash CS6*.

Adobe Flash CS6 adalah suatu aplikasi dua dimensi yang dapat membuat media yang bersifat interaktif.Program ini memiliki banyak fungsi, seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi

iklan, *game*, pendukung animasi halaman *web*, hingga dapa digunakan untuk pembuatan film animasi.Dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* ini, bisa menciptakan suatu media yang menarik dan interaktif.

Media pembelajaran yang akan penulis desain ini terdiri dari materi pelajaran tentang kali, bagi, tambah, kurang (kabataku) yang disesuaikan dengan kurikulum dan silabus disekolah tersebut. Selain itu media pembelajaran yang penulis desain ini juga dibuatkan evaluasi berupa *quiz.*

Dari latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul "**DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KABATAKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI MIN JATI KAMPUANG BARU".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan karena masih menggunakan metode ceramah.
2. Siswa pasif saat pembelajaran matematika berlangsung di MIN Jati Kampuang Baru.
3. Kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika dan media yang digunakan masih monoton.

C. Batasan Masalah

Untuk menjawab pertanyaan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dan perancangan yang tidak sedikit, oleh karena itu maka

penulis melakukan pembatasan masalah dalam ruang lingkup yang sekiranya dapat dijangkau oleh penulis, yaitu :

1. Media yang akan didesain dalam bentuk permainan berupa *quiz* yang diberikan pada saat evaluasi.
2. Media yang akan didesain adalah mata pelajaran matematika tentang kali, bagi, tambah, kurang (kabataku) di kelas II MIN Jati Kampuang Baru.
3. Desain media pembelajaran ini menggunakan *software Adobe Flash CS6.*

D. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “ Bagaiman Mendesain Media Pembelajaran Matematika Kabataku Menggunakan *Adobe Flash CS6* di MIN Jati Kampuang Baru ?”.

E. **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain media pembelajaran matematika dalam bentuk *quiz* untuk siswa MIN Jati Kampuang Baru, agar siswa dapat memahami mata pelajaran matematika tentang kali, bagi, tambah, kurang (kabataku).

F. **Manfaat Penelitian**

1. Bagi Penulis
   a. Dapat mengaplikasikan ilmu yang telah di dapat saat perkuliahan.

b. Memberikan sesuatu hal yang bermanfaat baik bagi diri sendir maupun lingkungan sekitar.

c. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1)

2. Bagi Guru

   Sebagai masukan bagi guru-guru dalam mata pelajaran matematikakelas I ,II, III SD sederajat.

3. Bagi Siswa

   Agar siswa lebih aktif dalam belajar matematika dan lebih dapat mengaktifkan kemampuan-kemampuan yang dimilikinya sehingga terjadi proses pembelajaran yang lebih variatif.

G. **Penjelasan Judul**

Desain bisa diterjemahkan sebagai seni terapan,arsitektur,dan berbagai pencapain kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata desain bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, desain memiliki arti proses untk membuat dan menciptakan obyek baru. Sebagai kata benda, desain digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata. Istilah desain (rekayasa) sebenarnya diambil dari lingkungan teknologi. Maka tidak heran bila proses mendesain segala sesuatu, sedikit atau banyak akan terkait dengan nuansa teknologi. Pada

dasarnya desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, seperti baju ,*furniture,* bangunan dan lain-lain.[8]

Media pembelajaran, kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *Medium* yang secara harafiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Gerlach dan Erly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[9]

Metode permainan adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan mensimulasikan suatu permainan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangun motivasi untuk semangat dalam belajar. Permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa permainan dalam pelajaran matematika.

Matematika merupakan pengetahuan dasar dalam dunia pendidikan dan dijadikan sebagai mata pelajaran wajib dijenjang pendidikan dasar menengah dan tingkat atas.

Adobe Flash CS6 (dahulu bernama *macromedia flash*) adalah hasil akuisi yang dilakukan oleh *Adobe* sebagai salah satu perangkat lunak

[8] Adelia Putri.*Pengertian Desain Dari Beberapa Sumber*.buatdesainkita.blogspt.com,diakses tanggal 28 Februari 2016

[9] Azhar Arsyad,*Media Pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafido,2007),h.3

komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe system.* Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan bebagai komponen web, diintegrasi dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (*Rich Internet Application).*[10]

Berdasarkan penjelasan judul di atas bisa disimpulkan, dalam hal ini penulis mendesain sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran Matematika dalam materi kali, bagi, tambah, kurang (kabataku) yang menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai penyajian informasi yang terdiri dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain. Semua itu akan di buat dalam bentuk permainan berupa quiz, perancangan ini menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai *software* untuk mendesainnya.

[10] Andi Sunyoto,Adobe Flash + XML =Rich Multimedia Application,(Yogyakarta: Andi Offset,2010)Cet.1;h.1