

# BAB I

## PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Sekolah adalah tempat terjadinya tranformasi ilmu yang paling formal<sup>1</sup>. Oleh sebab itu, di sekolah selalu terdapat beberapa tata-tertib yang harus di jalankan oleh para siswa. Tata-tertib yang dibuat tersebut sangat mengikat sehingga terkadang membuat para siswa menjadi sangat terkungkung dan tidak bebas berkreatifitas. Bahkan terkadang karena terlalu formalnya sekolah tersebut banyak siswa yang malas untuk pergi ke sekolah.

Selain terlalu banyak tata-tertib dan terlalu formal, para siswa beralasan malas pergi ke sekolah karena mereka merasa jenuh dengan cara atau metode pembelajaran yang diberikan oleh guru-guru. Umumnya para guru di sekolah selalu menyampaikan materi pembelajarannya dengan metode ceramah dan ditambah beberapa latihan soal. Metode ceramah, biasanya guru menerangkan dengan jelas tentang materi pada hari itu kepada para siswanya, sedangkan para siswa harus mendengarkan secara seksama penjelasan dari guru.<sup>2</sup> Metode ceramah ini biasanya diikuti dengan mencatat atau mencoret hal-hal yang penting yang ada di buku penunjang jika keterangan guru tersebut ada di dalam buku penunjang. Tidak hanya mencatat dan mencoret hal-hal

<sup>1</sup>Zakiyah darajad, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam.*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2006), hal 73

<sup>2</sup> <http://zonainfosemua.blogspot.com/2011/01/pengertian-kelebihan-dan-kekurangan.html> diakses tgl (11 mei 2011)





Sesuai dengan masalah di atas seharusnya para praktisi pendidikan berupaya mencari sebuah metode pembelajaran atau alat bantu pembelajaran matematika yang dapat mengoptimalkan penyerapan informasi. Selain bisa mengoptimalkan penyerapan informasi, alat bantu pembelajaran tersebut juga bisa digunakan untuk membantu siswa dalam memvisualisasikan pembelajaran-pembelajaran yang telah didapat. Selain itu, alat bantu tersebut harus lebih interaktif dan memiliki tampilan yang lebih menarik agar siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika dan tidak jenuh dalam menerima materi pembelajaran.

Materi pembelajaran matematika di sekolah ada bermacam-macam. Salah satunya adalah persamaan linier. Persamaan linier ini memiliki beberapa bab yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah SMP sampai Perguruan Tinggi. Mulai dengan persamaan linier satu variabel yang diajarkan pada kelas VII SMP, kemudian disusul persamaan linier dua variabel dan tiga variabel yang diajarkan di kelas VIII SMP. Setelah itu, diteruskan dengan pertidaksamaan linier yang diajarkan pada kelas XII SMA dan diakhiri dengan program linier yang diajarkan di Perguruan Tinggi. Ternyata selain diajarkan di sekolah, masalah Persamaan linier juga banyak ditemukan terjadi di dalam kehidupan kita sehari-hari. Oleh karena itu, pemahaman akan materi persamaan linier sangat dibutuhkan.

Sayangnya, penyampaian materi persamaan linier selama ini masih menggunakan metode ceramah dan penyelesaian soal saja. Akibatnya, menimbulkan beberapa masalah yang rumit, mulai dari para siswa yang asal-asalan membuat model





yang hampir 80% nya adalah anak-anak kalangan menengah ke-atas. Membawa komputer kecil semacam *Netbook* menjadi hal yang wajar di sekolah. Tidak hanya itu, pembelajaran berbasis web juga sudah diterapkan di sekolah tersebut, karena adanya jaringan WIFI online di setiap sudut sekolah. Dari sinilah terbuka lebar kesempatan untuk memanfaatkan game sebagai penunjang pendidikan di sekolah tersebut.

Melihat kelemahan metode ceramah dan metode pengerjaan soal dan kebutuhan akan media pembelajaran audiovisual yang tidak membuat bosan dan jenuh saat mempelajari materi persamaan linier, serta kesempatan tersedianya komputer atau netbook yang dimiliki oleh siswa, maka perlu dilakukan pengembangan media game untuk mempelajari materi persamaan linier dengan program *flash CS3* guna meningkatkan hasil belajar para siswa di SMP MUHAMMADIYAH 18 SURABAYA.

### B. Rumusan Masalah

Secara umum, rumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimana efektivitas media pembelajaran game yang dikembangkan dengan program *flash CS3* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi persamaan linier?.” Terdiri dari 3 aspek yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran game persamaan linier?
2. Apakah hasil pengembangan media game persamaan linier dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

3. Bagaimana respon siswa tentang game persamaan linier?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran game yang dikembangkan dengan program *flash CS3* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi persamaan linier yang terdiri dari 3 aspek yaitu:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran game persamaan linier
2. Menjelaskan hasil pengembangan media game persamaan linier dapat meningkatkan hasil belajar siswa
3. Mendeskripsikan respon siswa tentang game persamaan linier

#### D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Game ini digunakan sebagai media pembelajaran pada materi persamaan linier di sekolah-sekolah berbasis IT atau sekolah-sekolah berstandar internasional. Dengan adanya game untuk persamaan linier ini diharapkan dapat membuat siswa tidak bosan dan jenuh dalam mempelajari materi persamaan linier
2. Game ini dibuat sebagai sarana bermain sambil belajar bagi para siswa saat mempelajari materi persamaan linier. Game ini bisa digunakan sebagai alat peraga yang mempermudah guru dalam menjelaskan materi persamaan linier



### E. Batasan Masalah

Sedangkan batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Game pada penelitian ini hanya akan membahas tentang persamaan linier. Mulai dari persamaan linier 1 variabel, persamaan linier 2 variabel, sistem persamaan linier dua variabel, grafik  $y = mx + c$  dan perpotongan antara dua grafik persamaan linier.
2. Terdiri dari 5 latar yang berbeda dan tiap latar diisi satu materi yang sudah dijelaskan di point 1, satu latar terdiri dari 5 sesi, dan menggunakan waktu tercepat untuk penilaian disetiap levelnya

## F. Definisi Istilah

Definisi istilah-istilah yang kurang di mengerti adalah :

1. Media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat dijadikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar
2. Persamaan linier adalah kalimat terbuka yang memiliki tanda hubung sama dengan
3. Game (permainan ) adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah
4. Pengembangan media pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan media pembelajaran yang baru atau menyempurnakan media pembelajaran yang telah ada

5. *Flash CS3* adalah program pembuatan aplikasi animasi 2D mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, game, company profile, presentasi, video clip, movie, web animasi dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan kita.
6. Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya