

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran matematika yang lebih bermakna dengan hasil prestasi siswa yang tinggi merupakan harapan dari setiap guru matematika. Dan untuk mewujudkannya guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada siswa.

Pada pembelajaran matematika di sekolah, sebagian besar guru masih mendominasi proses mengajar belajar dengan menerapkan pendekatan pembelajaran konvensional dan metode utama. Pada umumnya guru memulai pembelajaran, langsung pada pemaparan materi, kemudian pemberian contoh guru dan selanjutnya mengevaluasi siswa melalui latihan soal. Siswa menerima pelajaran matematika secara pasif dan bahkan hanya menghafal rumus – rumus tanpa memahami makna dan manfaat dari apa yang dipelajari.

Akibatnya prestasi belajar matematika di sekolah masih relatif rendah dan tidak mengalami peningkatan yang berarti.

Media Pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam sistem pendidikan merupakan solusi yang diupayakan oleh para ahli pendidikan untuk menunjang proses belajar, sehingga diharapkan dengan adanya media dalam sebuah proses pembelajaran akan tercipta sebuah proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan pendapat Arief Sadiman (1996 : 16) mengemukakan secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut :

1. Memperluas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang , waktu, dan daya indera.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk :
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dan lingkungan dengan kenyataan.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.

Seperti yang telah dikemukakan di atas penggunaan komputer sebagai media pembelajaran sekarang ini merupakan tindakan yang cukup tepat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi saat ini. Daya tarik dari tampilan grafis dan animasi yang dipadukan dengan audio yang hebat membuat orang rela mengeluarkan uang untuk berlama-lama *browsing dan chatting* di warnet, atau berusaha membeli barang yang satu ini. Harus diakui memang harga komputer yang cukup tinggi untuk kalangan menengah ke bawah menjadi hambatan tersendiri bagi mereka. Akan tetapi sebenarnya semua itu bisa diatasi, dengan mengupayakan menghidupkan media ini di lembaga-lembaga pendidikan baik itu formal maupun non formal.

Penggunaan media komputer merupakan sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Komputer digunakan sebagai alat bantu serta untuk mempermudah proses pembelajaran.

“Pembelajaran Berbasis Komputer adalah adalah satu strategi atau bentuk pembelajaran dengan menggunakan media komputer untuk menyampaikan seluruh/sebagian dari isi kandungan mata pelajaran. Pembelajaran Berbasis Komputer ini diperlihatkan dalam satu tampilan yang menjadikan aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan. Dalam Pembelajaran Berbasis Komputer, siswa akan berinteraksi dengan komputer. Siswa akan belajar secara mandiri dengan menggunakan program pembelajaran yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa” (Wannoormahzira, 2001: Kajian pp4.html)

Munculnya pembelajaran berbasis komputer merupakan upaya untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat belajar dan berinteraksi sesuai dengan gaya belajar yang ia miliki, karena dengan menggunakan media komputer ragam gaya belajar bisa diakses karena komputer termasuk media yang tergolong kepada multimedia yang memadukan antara visual dan audio visual, dan juga kinestetik walaupun tidak terlalu dominan. Selain itu Pembelajaran berbasis komputer juga mudah diterima oleh pelajar, itu karena budaya masyarakat modern yang cenderung menggunakan media komputer serta pengoperasian yang mudah dan daya tarik dari tampilan komputer yang semakin hari semakin inovatif membuat orang tertarik untuk mengoperasikannya.

Kartun Interaktif termasuk salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang perkembangannya saat ini sangat pesat. Media tersebut juga menjadi pilihan orang tua untuk mendidik anaknya di rumah, itu dikarenakan kartun memiliki daya tarik tersendiri bagi anak karena kartun memiliki unsur imajinasi yang tinggi dan luas serta visualisasi gambar yang menarik dengan

memadukan warna yang cerah yang disukai oleh anak. Selain itu kartun interaktif yang berbasis kepada pembelajaran memiliki nuansa pengembangan moral/akhlak dan intelegensi yang baik untuk anak. Seperti CD Interaktif Cara Mudah Belajar Perkalian Angka 1-10 buatan TRUSTCO Multimedia. Ini membuktikan bahwa media Kartun interaktif memiliki peranan yang cukup besar dalam perkembangan pembelajaran khususnya untuk anak.

Cara Mudah Belajar Perkalian angka 1-10 merupakan CD Kartun Interaktif yang memiliki segmen khusus yang mencoba mengajak anak untuk bermain sambil belajar Berhitung perkalian angka-angka mulai dari angka 1 sampai dengan angka 10. CD Interaktif ini dikemas secara apik dengan menggunakan animasi kartun serta narasi yang cukup jelas dipadu dengan audio yang sesuai. Pemetaan Perhitungan yang disesuaikan dengan angka serta karakter yang dimiliki masing-masing angka seperti karakter Ice Cream untuk angka 1, jari untuk angka 2, lilin untuk angka 3 dan masih banyak yang lainnya. Selain itu dalam CD Interaktif ini memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya. Tinggal sejauh manakah kemampuan anak untuk mengaplikasikan apa yang ia terima dengan menggunakan CD Interaktif ini.

Oleh karena dasar itulah, penulis bermaksud mengujicobakan sejauh mana efektifitas dan pengaruh penggunaan media kartun interaktif dalam belajar mengajar khususnya dalam mengajarkan Perhitungan dengan mengujinya di salah satu tempat yang sesuai dengan muatan CD Interaktif tersebut, yakni di Sekolah Dasar Islam Terpadu Ar Raffi. Secara lebih jelasnya permasalahan penelitian ini dirumuskan dengan judul : "**Pengaruh Penggunaan Media Kartun Interaktif**

Terhadap Percepatan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Sekolah Dasar "

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu “sejauh mana keefektifan penggunaan media kartun Interaktif dibandingkan dengan media gambar (media sederhana) terhadap proses percepatan kemampuan berhitung perkalian di sekolah dasar Islam Terpadu Ar Raffi?”. Permasalahan utama tersebut dijabarkan menjadi sub-sub masalah berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar penggunaan media kartun interaktif lebih efektif terhadap percepatan kemampuan berhitung perkalian dibandingkan dengan penggunaan media gambar pada ranah kognitif aspek pemahaman, pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar?
2. Apakah penggunaan media kartun interaktif lebih efektif terhadap percepatan kecepatan kemampuan berhitung perkalian dibandingkan dengan penggunaan media gambar pada ranah kognitif aspek penerapan, pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar?
3. Apakah penggunaan media kartun interaktif lebih efektif terhadap percepatan kecepatan kemampuan berhitung perkalian dibandingkan dengan penggunaan media gambar pada ranah kognitif aspek analisis, pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar?

B. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan penggunaan media kartun interaktif dalam proses belajar mengajar Matematika terhadap peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif siswa kelas 2 sekolah dasar.

2. Tujuan Khusus

Secara lebih rinci tujuan penelitian ini adalah:

- a. Menguji keefektifan penggunaan media kartun interaktif terhadap percepatan kemampuan berhitung perkalian siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Ar Raffi pada ranah kognitif aspek pemahaman.
- b. Menguji keefektifan penggunaan media kartun interaktif terhadap percepatan kemampuan berhitung perkalian siswa Sekolah Islam Terpadu Dasar Ar Raffi pada ranah kognitif aspek penerapan.
- c. Menguji keefektifan penggunaan media kartun interaktif terhadap percepatan kemampuan berhitung perkalian siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Ar Raffi pada ranah kognitif aspek analisis.

C. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penggunaan istilah pada penelitian ini maka peneliti mencantumkan definisi operasional sebagai berikut :

1. Pengaruh

Pengaruh yang ingin dicapai dalam penelitian ini mencakup pada aspek kognitif siswa ranah pemahaman (C2), aspek penerapan (C3) dan analisis (C4).

2. Media Kartun Interaktif

Media kartun interaktif merupakan paduan dari model-model CBI (*Computer Based Instructional*), seperti model tutorial, simulasi, *drill*, dan *games* yang dituangkan dalam bentuk animasi kartun dua dimensi.

3. Percepatan Kemampuan Berhitung

Perubahan kemampuan siswa dalam berhitung yang pada awalnya biasa saja berubah menjadi lebih cepat memahami terhadap konsep perkalian yang telah dipelajari dan mampu mengaplikasikan dari pemahamannya dengan cara memecahkan serta menjawab soal-soal tentang perkalian secara benar.

4. Perkalian

Proses berhitung bilangan yang akan kita jumlahkan secara berulang. Dalam penelitian ini pokok bahasan yang diambil ialah Perkalian Angka 1-10 pada jenjang sekolah dasar kelas 2.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah kajian tentang evaluasi penggunaan media dalam pembelajaran, khususnya media berbasis komputer dalam hal ini yakni media kartun interaktif.

2. Manfaat Praktis

Secara Praktis, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan pembelajaran berbasis komputer, sehingga perancang media dapat memberikan inovasi yang berarti.

Sedangkan untuk Sekolah Dasar Islam Terpadu Ar Raffi Baleendah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berarti dalam proses belajar mengajar serta memberikan metode yang baru dengan menggunakan media kartun interaktif.

E. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar menurut Suharsimi Arikunto (2002:61) adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas. Berdasarkan pemikiran di atas, maka yang menjadi anggapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media kartun Interaktif sebagai media penunjang aktivitas belajar dinilai efektif terhadap percepatan kemampuan berhitung perkalian siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Ar Raffi pada ranah kognitif aspek pemahaman.
2. Penggunaan media kartun Interaktif sebagai media penunjang aktivitas belajar dinilai efektif terhadap percepatan kemampuan berhitung perkalian siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Ar Raffi pada ranah kognitif aspek penerapan.

3. Penggunaan media kartun Interaktif sebagai media penunjang aktivitas belajar dinilai efektif terhadap percepatan kemampuan berhitung perkalian siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Ar Raffi pada ranah kognitif aspek analisis.

2. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Pengaruh penggunaan media kartun interaktif terhadap percepatan berhitung perkalian siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Ar Raffi Baleendah pada ranah kognitif aspek pemahaman, dinilai lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media gambar.
2. Pengaruh penggunaan media kartun interaktif terhadap percepatan berhitung perkalian siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Ar Raffi Baleendah pada ranah kognitif aspek penerapan, dinilai lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media gambar.
3. Pengaruh penggunaan media kartun interaktif terhadap percepatan berhitung perkalian siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Ar Raffi Baleendah pada ranah kognitif aspek analisis, dinilai lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media gambar.