

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Sudjana dan Rivai mengatakan bahwa media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Alasan yang berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain : (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pengajaran lebih baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.¹

Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai media pembelajaran dengan stimulus gambar dengan indera pandang dan stimulus kata dengan indera dengar atau visual dan verbal. Perbandingan perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui

¹ Sudjana Nana dan Rivai Ahmad, *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 2001) hal 2.

indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh dari indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya.²

Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.³ Dengan demikian, media pembelajaran secara visual lebih besar daripada media pembelajaran secara audio. Namun, jika media pembelajaran tersebut dikolabolasikan antara audio dan visual diharapkan akan meningkatkan hasil belajar sesuai diinginkan. Media pembelajaran berbasis audio visual menurut Leshin, Pollock, & Reigeluth dapat berupa video, *film*, progam slide-tape, dan televisi.⁴

Media pembelajaran berbasis film banyak sekali akan makna, amanat, dan penokohan serta dialog-dialog yang dapat menyentuh para penikmat film. Karena dengan media film, kita akan lebih mudah untuk mengingatkan dan mengarahkan seorang siswa untuk mengambil pesan moral yang terkandung dari sebuah film. Film adalah sebuah alat untuk bercerita, sebuah media untuk berekspresi. Seperti halnya membaca buku dan mendengarkan musik, film adalah karya seni yang dapat memberikan sebuah pengalaman bagi yang menikmatinya.

Film biasanya menceritakan tentang masalah kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran berbasis film diharapkan memberikan efek dampak positif pada sikap moral siswa saat ini agar tidak terjerumus pada kenalakalan

²Arsyad,A. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2009) h10

³Ibid. hal.11

⁴Ibid hal.36

remaja masa kini. Sikap moral yang lebih baik ini tidak lepas pada permasalahan kehidupan pada bidang lainnya.

Oleh karena itu, film juga harus mencerminkan sisi ketrampilan dan kreatifitas yang dapat diaplikasikan oleh siswa pada kehidupan sehari – hari. Agar film bisa optimal digunakan sebagai media pembelajaran, maka harus digunakan pendekatan yang sesuai, salah satunya adalah *Contextual Teaching and Learning*. Salah satu materi ajar yang sesuai dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* yakni Aritmatika Sosial pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS FILM PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII – D SMP ULUL ALBAB SIDOARJO”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, adapun pertanyaan yang muncul sebagai rumusan masalah penelitian ini diantaranya adalah :

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran matematika berbasis film pada materi aritmatika sosial kelas VII - D SMP Ulul Albab Sidoarjo ?
2. Bagaimanakah kualitas media pembelajaran matematika berbasis film pada materi aritmatika sosial kelas VII - D SMP Ulul Albab Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian di atas maka tujuan yang ingin diketahui dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui karakteristik media pembelajaran matematika berbasis film pada materi aritmatika sosial kelas VII - D SMP Ulul Albab Sidoarjo
2. Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran matematika berbasis film pada materi aritmatika sosial kelas VII - D SMP Ulul Albab Sidoarjo

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru maupun penulis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberi masukan tentang peranan karakteristik media pembelajaran matematika berbasis film.
- b. Memberi masukan tentang kualitas media pembelajaran matematika berbasis film.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan diaplikasikan untuk menunjang pembelajaran matematika, baik untuk guru dan mahasiswa. Bagi guru, karakteristik media pembelajaran matematika berbasis film ini dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan

untuk meningkatkan ranah afektif dan psikomotorik siswa dalam pelajaran matematika. Bagi mahasiswa, khususnya bagi mahasiswa pendidikan dapat dijadikan sebagai masukan dalam mempelajari pengembangan media pembelajaran matematika yang berkualitas.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka terdapat istilah-istilah yang perlu dijelaskan, diantaranya adalah:

1. Aritmatika Sosial merupakan materi matematika yang membahas perhitungan keuangan dalam perdagangan dan kehidupan sehari-hari beserta aspek-aspeknya seperti untung, rugi, presentase untung/rugi, bunga, diskon, netto, tara, dan bruto.
2. Karakter adalah sifat – sifat, watak, tabiat, yang membedakan antara sesuatu dengan yang lainnya, karakter bisa disebut juga karakteristik.
3. Karakteristik media pembelajaran berbasis film yaitu sifat – sifat film yang mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.
4. Kualitas media pembelajaran yaitu suatu nilai yang diberikan oleh ahli-ahli media untuk menentukan media tersebut layak atau tidaknya media digunakan pada pembelajaran.

F. Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini batasan masalah yang akan digunakan adalah :

1. Penelitian ini merupakan penelitian yang menghasilkan produk terbatas. Oleh karena itu, peneliti hanya melakukan 6 tahap dari 10 tahap pengembangan menurut Sugiyono. Enam tahap itu diantaranya : tahap

potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, ujicoba produk.

2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi aritmatika sosial dengan rician pokok bahasan untung, rugi, prosentase keuntungan, dan prosentase kerugian.
3. Karakteristik media pembelajaran pada penelitian ini meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Pada ranah afektif peneliti hanya mengamati perilaku siswa saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media film. Pada ranah kognitif peneliti hanya mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media film, sedangkan ranah psikomotorik peneliti hanya mengamati ketrampilan siswa saat dan setelah menggunakan media film tersebut.