

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki arti pendewasaan peserta didik dalam mengembangkan bakat, potensi, ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu haruslah pendidikan didesain agar dapat memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Daryanto, 2010:1).

Peningkatan mutu pendidikan yang terjadi di Indonesia dilakukan dengan adanya perubahan kurikulum yang dikenal dengan kurikulum 2013. Perubahan kurikulum ini ditujukan untuk mengembangkan dan menata ulang standar kompetensi dan kompetensi dasar dari kurikulum sebelumnya. Perubahan yang signifikan pada kurikulum 2013 ini salah satunya adalah keharusan penerapan pendekatan saintifik (*Scientific Approach*) dalam pembelajaran. Pendekatan saintifik yang diterapkan saat ini menganut paham konstruktivistik, peserta didik secara mandiri mencari dan menemukan informasi yang kemudian mengkonstruksinya menjadi sebuah pemahaman.

Pembelajaran merupakan proses perbuatan untuk mempelajari sesuatu. Kaitanya dengan pendidik dan peserta didik dalam proses ini tidak terlepas dari proses komunikasi sehingga diperlukan suatu perantara. Suatu perangkat (perantara) yang dapat mengintegrasikan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dinamakan media pembelajaran (Arsyad, 1997). Penggunaan media pembelajaran sudah merambah ke berbagai sekolah. Saat ini sekolah telah melengkapi perangkat multimedia dalam kelas seperti LCD, proyektor, TV, VCD. Perkembangan teknologi yang pesat ini harus dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran

Untuk menciptakan pembelajaran yang mampu mencapai tujuan yang ditetapkan perlu adanya persiapan yang matang. Persiapan terhadap rencana pembelajaran yang akan dilakukan perlu dirumuskan dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Rencana pembelajaran yang merupakan salah satu perangkat pembelajaran disajikan dalam Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP disusun untuk satu atau lebih pertemuan. Disarankan RPP tersebut disusun pada awal tahun pelajaran.

Observasi peneliti lakukan dengan melakukan tanya jawab kepada pendidik. Diperoleh bahwa pendidik menyadari bahwa penggunaan media dalam pembelajaran membantu memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran dengan proses belajar yang lebih menyenangkan. Pendidik sering menggunakan media dalam pembelajaran. Media yang digunakan adalah media pembelajaran yang berbasis multimedia yang banyak diperjualbelikan dalam bentuk *disk*. Sekolah dengan adanya kurikulum baru ini pendidik harus lebih jeli mempersiapkan rencana pembelajaran yang menuntut

peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pemilihan metode belajar yang sesuai dengan kondisi peserta didik.

PLSV/ PtLSV adalah persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel, materi yang erat kaitannya dengan aritmatika sosial. PLSV/ PtLSV merupakan materi awal persamaan dan masih banyak materi dari persamaan lain, seperti PLDV/ PtLDV dan persamaan nonlinear lainnya. Sehingga peserta didik harus memahami materi dasar persamaan ini.

Dari berbagai metode yang sesuai dengan pendekatan saintifik peneliti menggunakan metode penemuan (*discovery*). Metode *discovery* merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) sehingga dapat menyesuaikan keadaan peserta didik yang berbeda karakternya. Metode ini lebih menekankan ditemukannya konsep yang belum diketahui.

Berdasarkan hasil analisis terkait tentang perumusan rencana pembelajaran dan penggunaan media maka perlu dilakukan pengembangan untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika pada materi PLSV dan PtLSV. Diharapkan karya tersebut dapat membantu terselenggaranya pembelajaran yang aktif dan efektif agar tercapai hasil yang memuaskan dan dapat dijadikan referensi bagi pendidik didik. Karya tersebut berjudul **“PENGEMBANGAN RENCANA DAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE *DISCOVERY* PADA MATERI PERSAMAAN DAN PERTIDAKSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 KECAMATAN JENANGAN”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas maka dapat ditarik identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kebutuhan terhadap media pembelajaran.
- b. Sulitnya pelaksanaan pembelajaran.
- c. Pelaksanaan pembelajaran yang kurang menyenangkan.
- d. Kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran pada metode *discovery* materi PLSV/ PtLSV pada kelas VII SMP N 1 Kecamatan Jenangan?”

1.4 Tujuan

Karya ini disusun untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan metode *discovery* pada materi PLSV/ PtLSV pada kelas VII SMP NEGERI 1 KECAMATAN JENANGAN. Tujuan lain dari penelitian ini adalah memenuhi kebutuhan guru/ pendidik dalam perumusan rencana pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar di kelas.

1.5 Pembatasan Masalah

Memperhatikan kemampuan peneliti dengan perkiraan waktu maka penelitian ini terbatas pada,

- a. Kelas VII A SMP NEGERI 1 KECAMATAN JENANGAN
- b. Penggunaan RPP pada proses pembelajaran, tidak sampai pada evaluasi.
- c. Pembuatan media menggunakan software adobe flash CS 3.
- d. Validasi media oleh ahli media dan ahli materi serta validasi RPP oleh guru mata pelajaran matematika
- e. Uji coba pada kelas terbatas yaitu kelas VII A

1.6 Manfaat

Penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak –pihak terkait, yaitu:

- a. Peserta didik

Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui visualisasi pada media pembelajaran.

- b. Pendidik

Dapat membantu guru mempermudah menyampaikan materi dan menciptakan proses belajar yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

- c. Peneliti

Dapat mengaplikasikan kreativitas dan pengetahuan yang diperoleh untuk menciptakan kebutuhan media bagi peserta didik maupun pendidik.