

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman era revolusi industri menuntut peserta didik untuk terus berkembang, khususnya di dunia pendidikan. Perkembangan dunia pendidikan dalam menyelenggarakan pendidikan secara formal mengharapkan pendidik dan peserta didik untuk lebih kreatif agar tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Seorang pendidik harus mampu menguasai metode dan pemilihan media yang tepat dalam mengajar (Emda, 2011: 149). Proses Pendidikan harus mengembangkan ketrampilan peserta didik dalam pembelajaran yang dimuat pada UU Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 4 ayat 4 menyebutkan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang baik dan inovatif pada dasarnya tidak terlepas dari penggunaan media. Pengembangan dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Media dan metode pembelajaran yang menarik akan memudahkan tenaga pendidik untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Namun, pada praktiknya tidak semua tenaga pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran. Suatu proses pembelajaran masih banyak ditemukan kendala dalam penggunaan media secara garis besar dikelompokkan menjadi dua, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain

kesehatan, intelegensi, bakat, minat, motivasi dan cara belajar. Faktor eksternal antara lain keluarga, kualitas dosen, metode mengajar, fasilitas/perlengkapan yang tersedia, keadaan ruangan, masyarakat, lingkungan sekitar dan lain-lain.

Terdapat beberapa teknik atau metode yang baru dalam mengajarkan siswa dengan benda – benda dan alat – alat yang konkrit seperti aplikasi, komputer, dan game, namun seringkali siswa hanya sibuk memperhatikan alat – alat yang digunakan lalu tidak konsentrasi terhadap materi yang diajarkan, sama halnya di SMP Negeri 7 Kota Ternate. Penggunaan media sangat minim sekali terkhususnya di pelajaran matematika, kebanyakan guru hanya menggunakan media berupa Power Point dan aplikasi pendukung dalam matematika. Hal inilah yang memunculkan ide menggunakan metode lain dalam pembelajaran salah satu nya adalah melalui karya sastra. Minat membaca karya sastra sama halnya dengan minat membaca, namun minat membaca karya sastra lebih diarahkan dan difokuskan dalam bidang sastra baik itu puisi maupun prosa (cerita pendek dan novel). Pemilihan bahan bacaan yang ada di dalam karya sastra sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik dapat membaca dan menyerap pesan-pesan, diksi, gaya bahasa, pola kehidupan masyarakat, dan kebudayaan yang ada sehingga terjadilah sebuah pembelajaran. Hasil angket yang diberikan kepada peserta didik, 80% peserta didik tertarik pada karya sastra. Ketertarikan peserta didik terhadap karya sastra memunculkan rasa ingin tahu sehingga membuat peserta didik lebih meningkatkan kreativitas dan pengaruh

pemikiran dalam karya sastra tersebut. Media dengan menggunakan karya sastra (cerpen) sangat jarang dijumpai pada penelitian-penelitian saat ini, padahal menurut Suwandi (dalam skripsi Wiwik Dwi Novitasrai 2012: 4) cerpen menduduki posisi strategis dalam pengajaran. Hal ini disebabkan oleh bentuk cerpen itu sendiri yang memiliki kelebihan dibanding jenis sastra lain yaitu cerpen dapat dibaca dalam waktu yang relatif singkat. Dengan membaca cerpen peserta didik akan merasa menjadi tokoh yang ada di dalam cerita dan bisa berfantasi dalam membacanya seolah-olah peserta didik mengalami sendiri kejadian yang ada didalam cerita tersebut. Dengan membaca cerpen peserta didik lebih bersemangat dalam membaca ceritanya dan jika mereka ditanya kembali tentang isi dan jalan ceritanya, mereka bisa menjelaskan kembali dengan baik seluruh isi jalan ceritanya.

Furner, J,M (2017: 106) beberapa manfaat menggunakan sastra dalam instruksi matematika adalah menggabungkan kemampuan dengan membaca, menulis, berbicara, mendengarkan, mengembangkan pemikiran matematika, mencegah kecemasan matematika dan menciptakan lingkungan kelas yang tidak terlalu cemas matematika, memungkinkan untuk berbagai tanggapan, membuat aplikasi dan koneksi historis, budaya, dan praktis. Oleh karena itu sangat jelas bahwa karya sastra terkhususnya pada cerpen memiliki manfaat yang sangat baik bagi peserta didik dalam belajar matematika.

Berdasarkan pemaparan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis cerpen perlu dilakukan. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis cerpen pada materi aritmatika sosial.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini mengidentifikasi pada masalah Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Cerpen Pada Materi Aritmatika Sosial.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran matematika berbasis cerpen pada materi aritmatika sosial ?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran matematika berbasis cerpen pada materi aritmatika sosial pada siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran matematika berbasis cerpen pada materi aritmatika sosial.
2. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran matematika berbasis cerpen pada materi aritmatika sosial.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.

Produk yang dikembangkan berupa sebuah cerita pendek (cerpen). Media pembelajaran hasil pengembangan akan dievaluasi ketika siswa selesai

mencermati isi dari teks cerpen tersebut sehingga siswa harus betul – betul memahami isi teks cerpen. Media pembelajaran hasil pengembangan digunakan untuk satu kali tatap muka selama 2x30 menit. Materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan silabus mata pelajaran matematika kelas VII yaitu aritmatika sosial namun produk akan dikembangkan di kelas VIII SMP Negeri 7 Kota ternate yang lebih duku telah mempelajari materi tersebut.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis media pembelajaran berbasis cerpen mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran matematika. Manfaat secara praktis diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, Pengembangan produk media pembelajaran berbasis cerpen dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.
2. Bagi siswa, siswa dapat belajar dengan media pembelajaran yang baru sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi. Dengan demikian hasil belajar matematika siswa akan meningkat.
3. Bagi guru, media pembelajaran berbasis cerpen diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.

4. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan tentang pengembangan media berbasis cerpen, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.

1. Asumsi Pengembangan.

Terdapat beberapa asumsi pada pengembangan media pembelajaran berbasis cerpen pada materi aritmatika sosial yaitu:

- a. Kemampuan menyelesaikan masalah siswa akan meningkat dengan menggunakan media cerpen.
- b. Pengembangan media cerpen ini membantu guru dalam proses pembelajaran sebagai tolak ukur media di sekolah.

2. Keterbatasan Pengembangan.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran berbasis cerpen pada materi aritmatika sosial yaitu:

- a. Uji coba media hanya dibatasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Ternate.
- b. Pengembangan media ini terbatas pada pengembangan untuk mengukur kemenarikan media dalam menyelesaikan soal dan mengukur kelayakan media.
- c. Materi yang dikembangkan terbatas hanya pada materi aritmatika sosial.

H. Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah proses mengembangkan suatu alat atau perbuatan yang membuahkan hasil berupa pengetahuan yang baru, cara berpikir dan lain sebagainya.
2. Media pembelajaran adalah saluran atau sesuatu alat bantu untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perbuatan siswa untuk mendorong siswa dalam belajar dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.
3. Cerpen matematika adalah suatu karya sastra yang kejadian di dalam cerpen berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, pemilihan bahasa dan gaya berbicara dalam cerpen matematika dapat membuat siswa lebih paham akan materi yang diajarkan.
4. Aritmatika sosial adalah materi matematika tentang sifat bilangan dan dasar pengerjaan (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian) yang menyangkut dengan kehidupan sehari-hari terutama penggunaan mata uang.

