

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan juga merupakan sarana penunjang dalam mencapai tujuan Negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab II pasal 3, yaitu.

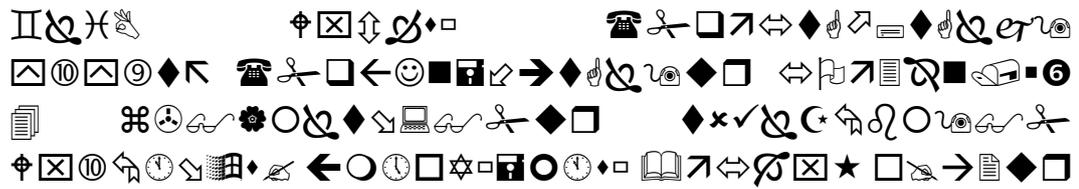
Sistem pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara komponen-komponen sistem pembelajaran.² Dimana guru dan peserta didik merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Proses belajar

¹Direktorat Jenderal pendidikan Islam, *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah tentang Pendidikan*, h. 9.

²Toto Ruhimat, *et.al.*, *Kurikulum & Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 142.



Ayat diatas menganjurkan bagi umat Islam untuk mempelajari matematika untuk diambil faedah dengan memperhatikan kejadian-kejadian alam sebagai bukti kebesaran Allah SWT.

Matematika dari tahun ke tahun berkembang semakin meningkat sesuai dengan tuntutan zaman. Tuntutan zaman mendorong manusia untuk lebih kreatif dalam mengembangkan atau menerapkan matematika sebagai ilmu dasar. Matematika sebagai alat dalam pengembangan teknologi dan industri. Hampir setiap segi kehidupan sekarang ini menggunakan matematika, baik langsung maupun tidak langsung.

Keberhasilan seorang siswa dalam mempelajari matematika ditandai dengan hasil belajar. Hasil belajar seorang siswa akan dipengaruhi oleh banyak faktor baik dari dalam siswa maupun dari luar diri siswa misalnya faktor dari dalam adalah aktivitas belajar siswa, motivasi, minat dan sebagainya

Belajar matematika adalah proses dimana matematika itu ditemukan dan dibangun manusia, sehingga dalam pembelajaran matematika harus lebih dibangun oleh siswa dari pada ditanamkan oleh guru. Perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar pada siswa. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai metode yang bervariasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. AECT (*Association of Education and Communication, 1977*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.⁵

Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dengan efisien, serta tujuan instruksional yang lebih efektif dan memiliki sifat yang mendidik.⁶

Menurut Sudjana dan Rivai (1992: 2) dikutip oleh Azhar Arsyad, mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuannya.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.⁷

Dibandingkan dengan media lainnya, Program Multimedia Pembelajaran Interaktif mempunyai sejumlah kelebihan antara lain sebagai berikut:

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Pustaka, 2010). h 3.

⁶ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997). h. 4.

⁷ Azhar Arsyad, *op. cit.* h., 24-25.

1. *Fleksibel*, baik dalam pemberian kesempatan untuk memilih isi mata pelajaran yang disajikan, juga variasi serta penempatan untuk diakses.
2. *Self-pacing* yaitu bersifat melayani kecepatan belajar individu, artinya kecepatan waktu pemanfaatan sangat tergantung pada kemampuan dan kesiapan masing-masing peserta didik yang menggunakannya.
3. *Content-rich* yaitu bersifat kaya isi, artinya program ini menyediakan informasi yang cukup banyak.
4. *Interaktif*, yaitu bersifat komunikasi dua arah.
5. *Individual*, yaitu bersifat melayani kecepatan belajar individual.⁸

Kemajuan teknologi dalam pembelajaran telah membawa perubahan pesat dalam peradapan manusia. Pekerjaan yang dikenakan oleh manusia secara manual bisa digantikan dengan mesin. Hal ini membuktikan beberapa keuntungan yaitu menjadikan pekerjaan menjadi lebih mudah, cepat, efisien dan mengurangi kesalahan. Dengan demikian kemajuan teknologi-mempengaruhi semua lingkup kehidupan, tak terkecuali dunia pendidikan.

Commission on Intruction Technology (CIT) mengemukakan bahwa Teknologi pembelajaran diartikan sebagai media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran disamping guru, buku teks, dan papan tulis, bagian yang membentuk teknologi pembelajaran adalah televisi, film, OHP, komputer dan bagian perangkat keras maupun lunak lainnya.⁹

Selain sarana untuk menyajikan informasi, komputer dapat dimanfaatkan diberbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Misalnya, pemanfaatan komputer sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk membantu urusan ke administrasian saja, melainkan juga sangat dimungkinkan

⁸Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran (landasan dan aplikasinya)*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), h. 156-157.

⁹Bambang Warsita, *op. cit.*, h. 14.

untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran. Sebagai contoh dengan adanya komputer multimedia yang mampu menampilkan gambar maupun tulisan yang diam dan bergerak serta bersuara, sudah saatnya komputer dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Hal semacam ini perlu ditanggapi secara positif oleh para guru sekolah menengah, khususnya guru bidang studi matematika, sehingga komputer dengan berbagai softwarena dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan belajar dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada *mikroprosesor* (Seels & Richey, 2000:42).¹⁰

Teknologi komputer baik berupa perangkat keras (*hardwere*) maupun perangkat lunak (*software*) biasanya memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Dapat digunakan secara acak, disamping secara linier.
2. Dapat digunakan sesuai dengan keinginan peserta didik, disamping menurut cara seperti yang dirancang oleh pesertanya.
3. Gagasan gagasan biasanya diungkapkan secara abstrak dengan menggunakan kata, symbol, maupun grafis.
4. Prinsip-prinsip ilmu kognitif diterapkan selama pengembangan.
5. Belajar dapat berpusat pada peserta didik dengan tingkat interaktivitas tinggi¹¹

Pada masa sekarang ini komputer merupakan teknologi yang dianggap paling canggih. Komputer sebagai media pembelajaran menurut Azhar Arsyad mempunyai kelebihan dan kelemahan. Baberapa kelebihan media komputer adalah sebagai berikut:

¹⁰*Ibid.*, h. 33.

¹¹*Ibid.*, h. 34.

1. Komputer dapat membantu siswa yang lamban menerima pelajaran, karena komputer dapat memberikan iklim yang lebih bersifat efektif dengan cara yang lebih individual.
2. Komputer dapat merangsang siswa mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium dan simulasi.
3. Kendali berada ditangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.¹²

Mengingat pentingnya aktivitas belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, guru diharapkan dapat menciptakan situasi belajar mengajar yang lebih menarik dan lebih banyak melibatkan aktivitas belajar siswa sehingga dapat membuat hasil belajar meningkat, salah satunya dengan memanfaatkan *software presentasi Macromedia Flash* di dalam pembelajaran. Sedangkan siswa itu sendiri hendaknya dapat aktif dalam kegiatan aktivitas belajar mengajar. Dengan adanya aktivitas ini kemungkinan besar hasil belajar yang dicapai siswa akan memuaskan.

Berikut beberapa hasil penelitian yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran yaitu: penelitian yang dilakukan Yunita Dwi Hapsari (2008) menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan media komputer yaitu *Power Point* lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar matematika ditinjau dari aktivitas belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.¹³

Risma Jayanti (2007) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan *Macromedia Flash* sebagai alat untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga prestasi belajar

¹²Arsyad, Azhar, *op. cit*, h. 50.

¹³Ita Yhueni, *Pengaruh Penggunaan Media Komputer Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa*, Skripsi, (Suyakarta: Perpustakaan UMS, 2010), h. 75. t. d.

matematika dapat ditingkatkan.¹⁴

Ita Yhueni (2010) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan *Macromedia Flash* sebagai alat untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga prestasi belajar matematika dapat ditingkatkan.¹⁵

Yunita Dwi Hapsari seperti dalam penelitiannya diatas mencoba meneliti penggunaan Microsoft Power Point dalam pembelajaran matematika sedangkan Risma Jayanti meneliti penggunaan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran matematika. Keduanya melakukan Eksperimen membandingkan penggunaan kedua media tersebut dengan pembelajaran konvensional. Sedangkan Ita Yunie meneliti pengaruh kedua media tersebut dalam satu penelitian pada materi Limas dan Prisma. Ketiga penelitian tersebut sama-sama meneliti penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang diperoleh peneliti dari keterangan Bapak Asmuni, S. Pd dan Ibu Khusnul Khatimah, S. Pd.,Ma sebagai guru matematika yang mengajar di MTsN 2 Gambut, mengatakan siswa cenderung sulit untuk memahami konsep dasar mengenai bangun ruang seperti letak unsur-unsurnya yang cenderung berada didalam dibagian dalam bangun ruang sehingga dengan menggunakan alat peragapun masih terasa sulit untuk menunjukkannya dikarenakan keterbatasan alat peraga dan sebagainya.. Dengan demikian, hasil belajar matematika siswa menjadi rendah dikarenakan konsep dasar tersebut tidak dipahaminya dengan benar sehingga jika diberikan bangun

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ *Ibid.*, h. 76.

ruang yang berbeda dengan contohnya siswa mengalami kebingungan lagi untuk menentukan bagian unsur-unsurnya. Karena itulah dibutuhkan media lain yang lebih bisa memperlihatkan konsep dasar bangun ruang tersebut dengan lebih jelas.

Berdasarkan hasil observasi tersebut maka peneliti ingin mencoba meneliti kembali penggunaan *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran tetapi pada subjek, obyek dan lokasi yang berbeda dari penelitian-penelitian yang telah ada. Penelitian tersebut dituangkan dalam sebuah skripsi yang berjudul “**Perbedaan Hasil Belajar dengan dan tanpa Macromedia Flash dalam pembelajaran Bangun Ruang siswa kelas VIII MTsN 2 Gambut**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimana hasil pembelajaran dikelas eksperimen yang menggunakan *Macromedia Flash*?
2. Bagaimana hasil pembelajaran dikelas kontrol tanpa menggunakan *Macromedia Flash*?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan *Macromedia Flash* dengan tanpa menggunakan *Macromedia Flash*?

C. Definisi Operasional Dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Adapun untuk memperjelas pengertian judul di atas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

- a. Perbedaan, dalam Bahasa Indonesia istilah ini berasal dari kata beda, kemudian mendapat awalan per- dan akhiran -an sehingga menjadi rangkaian kata "perbedaan" yang berarti hal berbeda.¹⁶ Yang dimaksud penulis disini adalah membedakan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan *Macromedia Flash* dengan hasil belajar matematika siswa yang diajar tanpa menggunakan *Macromedia Flash*.
- b. Hasil Belajar, secara umum berasal dari dua kata hasil dan belajar. Hasil berarti sesuatu yang ada (terjadi oleh suatu kerja).¹⁷ Sedangkan belajar adalah proses orang memperoleh kecakapan, keterampilan, dan sikap. Jadi, hasil belajar siswa adalah skor tes akhir siswa pada Materi Bangun Ruang (Prisma dan Limas) setelah diajarkan oleh guru baik dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* maupun tanpa menggunakan *Macromedia Flash*.
- c. Media Pembelajaran, bersal dari kata "media" berasal dari bahasa latin *Meduis* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'.¹⁸ Dengan demikian, media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide,

¹⁶Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), h. 90.

¹⁷Hartono, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), h. 12.

¹⁸Arsyad, Azhar, *op.cit.*, h. 3.

sehingga ide atau pendapat yang disampaikan itu bisa sampai pada penerima. Sedangkan pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa.¹⁹ Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan atau alat yang digunakan untuk menyampaikan ide atau pendapat dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

d. *Macromedia Flash*, merupakan perangkat lunak aplikasi untuk pembuatan animasi, suara, dan animasi interaktif. Animasi menggambarkan obyek yang bergerak agar kelihatan hidup. Dalam dunia komputer, animasi merupakan komponen dari multimedia yang berhubungan dengan perangkat lunak untuk mengembangkan dengan lebih dari satu cara penyampaian informasi kepada pengguna seperti teks dan suara.²⁰ Jenis *Macromedia Flash* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Macromedia Flash Professional 8*. Beberapa fitur pada *Macromedia Flash* adalah sebagai berikut:

- 1) *Gradient Enhancement*, merupakan kontrol baru yang mampu menangani gradasi warna yang kompleks
- 2) *Object Drawing Model*, merupakan fasilitas yang membuat setiap objek gambar yang berada pada layer yang sama akan saling mempengaruhi dalam arti objek yang dibuat tidak akan menindih atau memotong objek selanjutnya,

¹⁹Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), h. 7.

²⁰Ariesto Hadi Sutopo, *Animasi dengan Macromedia Flash Berikut Action Script*, (Jakarta : Salemba Infotek, 2002). h. 6.

- 3) *FlashType*, penulisan teks (Objek text) akan memiliki tampilan yang lebih konsisten
 - 4) *Script Assist Mode*, memberikan bantuan yang sangat memadai dalam menggunakan ActionScrip.
 - 5) *Expanded Stage Work Area*, memberikan ruang yang lebih lega untuk menyimpan objek-objek animasi tanpa menampilkannya saat animasi dijalankan. *Expanded Stage Work Area* berguna menyimpan objek-objek animasi yang muncul belakangan didalam sebuah urutan cerita animasi.
 - 6) *Improved Preferences Dialog Bog*, desain kotak dialog *Preferences* diperbaharui sehingga lebih jelas dan lebih mudah dimengerti
 - 7) *Single Library Panel*, panel tunggal yang menyimpan beberapa pustaka objek baik dalam sebuah file Flash atau beberapa file Flash sekaligus
 - 8) *Object-level Undo Mode*, pembatalan perubahan terakhir tersedia per objek, jika mode ini digunakan, setiap objek baik yang terletak di stage maupun di daftar pustaka akan memiliki daftar undo tersendiri.²¹
- e. Bangun Ruang, dalam penelitian bangun ruang yang dimaksud adalah bangun ruang sisi datar. Bangun ruang sisi datar terdiri dari dari kubus, balok, prisma, dan limas. Sedangkan dalam penelitian ini bangun ruang sisi datar yang dimaksud hanya hanya dibatasi untuk materi prisma dan limas. Prisma adalah bangun ruang yang dibentuk oleh dua bidang sejajar (sebagai alas dan atas) serta bidang-bidang lain sebagai sisi tegak dan rusuk-rusuk tegaknya sejajar. Sedangkan limas adalah bangun ruang yang alasnya berbentuk segi banyak dan bidang-bidang sisi tegaknya berbentuk segitiga yang berpotongan pada satu titik yang di sebut titik puncak limas.²²

2. Lingkup Pembahasan

²¹ Yahya Kurniawan. ST, *Macromedia Flash 8*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2006), h. 1- 2.

²² M A Cholik. dan Sugijono, *Matematika SMP*, (Jakarta: Erlangga, 2002). h. 644.

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VIII MTsN 2 Gambut tahun pelajaran 2012/2013.
- b. Penelitian dilaksanakan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash*.
- c. Penelitian dilakukan pada materi Prisma dan Limas.
- d. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai tes akhir pada materi Prisma dan Limas

Jadi, yang dimaksud dari judul di atas adalah suatu penelitian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media *Macromedia Flash* dan hasil belajar siswa yang pembelajarannya tanpa menggunakan *Macromedia Flash* pada materi prisma dan limas pada siswa kelas VIII MTsN 2 Gambut.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar dikelas Eksperimen yang menggunakan *Macromedia Flash*.
2. Mengetahui hasil belajar dikelas kontrol yang tanpa menggunakan *Macromedia Flash*.
3. Mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan *Macromedia Flash* dikelas eksperimen dengan tanpa

menggunakan *Macromedia Flash* dikelas Kontrol pada materi prisma dan limas dikelas VIII MTsN 2 Gambut.

E. Kegunaan (Signifikansi) Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis yang diharapkan adalah dapat memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas pendidikan matematika sekolah, terutama pada peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui penggunaan *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran.
2. Manfaat praktis yang diharapkan adalah dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Bagi siswa, penggunaan *Macromedia Flash* dapat mengembangkan motivasi, kemandirian belajar siswa dan aktivitas dalam belajar matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Bagi guru, penggunaan *Macromedia Flash* dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran di kelas. Sedangkan bagi sekolah, penggunaan program pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Macromedia Flash merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual berbasis multimedia dapat menyajikan materi pelajaran

yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian.²³ *Macromedia Flash* cocok digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika.²⁴ Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Risma Jayanti dan Ita Yhueni juga diketahui bahwa penggunaan *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa sehingga hasil belajar matematika pun semakin meningkat.

Dari penjelasan di atas, peneliti dapat mengasumsikan bahwa dengan menggunakan *Macromedia Flash* sebagai Media pembelajaran akan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

2. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka hipotesis yang muncul dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan *Macromedia Flash* dengan tanpa menggunakan *Macromedia Flash*.

H_a : Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan *Macromedia Flash* dengan tanpa menggunakan *Macromedia Flash*.

²³Syafdi Maizora, "Pembuatan Media Pembelajaran dengan Macromedia Flash 8", <http://syafdiichiemaizora.files.wordpress.com/2011/01/pengenalan-flash.pdf>, diakses tanggal 28 Mei 2013

²⁴Emut, "Mengajar Matematika Dengan Menggunakan Media Macromedia Flash 8", <http://syarifahumamah.wordpress.com/2012/10/04/mengajar-matematika-dengan-menggunakan-media-macromedia-flash-8/>, diakses tanggal 28 Mei 2013.

G. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari penulis sehingga tertarik untuk melakukan penelitian ini adalah:

1. Mengingat pentingnya pelajaran matematika dalam sistem pendidikan sekolah dan makin tingginya Standar Kelulusan, sehingga banyak siswa yang gagal dalam Ujian Nasional dikarenakan banyak faktor diantaranya sistem pembelajaran yang cenderung kurang menarik.
2. Mengingat kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pada mata pelajaran matematika untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.
3. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa di bidang matematika sehingga perlu diketahui bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan *Macromedia Flash* dengan tanpa menggunakan *Macromedia Flash*.
4. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dengan menerapkan *Macromedia Flash* pada pembelajaran matematika diharapkan dapat membuat sistem pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Peneliti telah mengenal baik lokasi penelitian, baik keadaan guru, murid dan fasilitas sekolah yang mendukung penelitian ini.
6. Peneliti tertarik meneliti penggunaan media *Macromedia Flash* dalam pembelajaran karena ingin mengetahui lebih tinggi yang mana hasil

belajar siswa yang pembelajarannya dengan dan tanpa menggunakan *Macromedia Flash*.

7. Sepengetahuan peneliti, penggunaan *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran matematika belum pernah diterapkan di MTsN 2 Gambut.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri dari beberapa subbab yakni sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, alasan memilih judul, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori berisi pengertian belajar matematika, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar matematika, pengertian hasil belajar matematika dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika, evaluasi hasil belajar matematika, media pembelajaran, *macromedia flash*, pengajaran matematika di madrasah tsanawiyah, prisma dan limas.

Bab III Metode Penelitian berisi jenis dan pendekatan, desain(metode) penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, desain pengukuran, dan prosedur penelitian.

Bab IV Penyajian Data Dan Analisis berisi deskripsi lokasi penelitian, deskripsi kemampuan awal siswa, pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol dan

kelas eksperimen, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen, deskripsi hasil belajar matematika siswa, uji beda hasil belajar matematika siswa, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup berisi simpulan dan saran.