

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga mampu menghadapi tantangan zaman kedepannya. Dengan adanya teknologi yang semakin maju pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan tersebut. Perkembangan dalam hal ini adalah perkembangan media pembelajaran yang semakin kearah pemanfaatan multimedia. Pemanfaatan multimedia diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih giat lagi mengikuti proses pembelajaran matematika sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi sebagian besar siswa. Hal ini disebabkan karena matematika menuntut untuk berfikir keras dan cenderung bersifat abstrak sehingga siswa merasa sulit untuk memahaminya. Konsep dasar matematika merupakan hal yang prinsip dan penting untuk menunjang pengembangan hasil belajar selanjutnya.

Sesuai dengan hasil pengamatan peneliti siswa-siswa di SMP Negeri 8 Gorontalo sebagian besar memiliki hasil belajar matematika yang rendah. Fakta ini dapat dilihat pada saat guru memberikan dua contoh soal dari indikator yang sama namun pola kalimat yang berbeda. Pada soal yang pertama yang sama dengan contoh soal, dominan siswa dapat menjawab dengan benar dengan langkah penyelesaian yang

sama persis seperti contoh. Namun tiba pada soal selanjutnya hampir tidak ada siswa yang dapat menyelesaikan soal tersebut. Hal ini disebabkan pada proses pembelajaran setiap siswa hanya memperhatikan contohnya saja, hanya memperhatikan rumus-rumus matematika saja tanpa memahami dengan jelas maksud dan hakekat rumus ataupun contoh tersebut. Sedangkan tujuan dari pembelajaran adalah menghasilkan siswa yang mengerti dan memahami dengan jelas konsep-konsep matematika yang berdasarkan pada penguasaan materi dengan *output* nilai hasil belajar yang tinggi. Fakta lain menunjukan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah yaitu terdapat pada hasil ujian matematika SMP Negeri 8 Gorontalo dari 3 tahun terakhir. Berikut table hasil ujian matematika SMP 8 Gorontalo dari 3 tahun terakhir :

Tabel 1.1
Rata-rata nilai Ujian Akhir matematika Siswa SMP Negeri 8 Gorontalo

Tahun Ajaran	Rata-Rata
2011/2012	6,19
2012/2013	6,45
2013/2014	6,25

(Sumber: Daftar Nilai ujian akhir Siswa SMP Negeri 8 Gorontalo, tahun ajaran 2013/2014)

Selain itu masih banyak siswa yang belum mampu memahami konsep matematika dengan benar karena kurangnya perhatian dalam proses pembelajaran hal ini disebabkan karena kurang optimalnya pemanfaatan media dan proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu digunakan media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran. Dalam hal ini akan digunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer merupakan salah satu solusi pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian tentang multimedia pembelajaran interaktif ini telah ada sebelumnya, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sultan dkk (2006) dengan judul *Develoved Of A Computer Aided Instruktion (CAI) Packege In remote Sensing Educational* Dan peneltian yang dilakukan oleh Hulopi (2013) dengan judul *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa*. Penelitian ini mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* Dan *Swishmax* dengan *ouputnya* berupa multimedia pembelajaran interaktif berupa vidio simulasi. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang telah ada, yakni multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh Direktorat Jendral Pendidikan Nasional. Multimedia pembelajaran interaktif yang akan digunakan oleh peneliti ini memiliki berbagai macam kelebihan dalam proses pembelajaran utamanya dalam peningkatan hasil belajar siswa. Dengan multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer ini siswa akan tertarik dalam belajar serta dapat memperoleh kesempatan untuk berpikir secara terbuka dan memperlajari dan mengakaji sendiri materi matematika. Hal ini dikarenakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer ini bersifat software pembelajaran yang praktis dapat digunakan kapan saja oleh siswa yang ingin belajar.

Pembelajaran matematika di SMP Negeri 8 Gorontalo masih bersifat konvensional. Proses pembelajaran masih sangat didominasi oleh guru sehingga yang terjadi bukanlah *student center* tetapi *teacher center*, sedangkan siswa kebanyakan hanya menghafal rumus dan bukan memahami dari mana serta rumus tersebut diperoleh dan digunakan.

Pada dasarnya guru-guru di SMP Negeri 8 Gorontalo telah menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran saat ini yang sudah digunakan dalam presentasi materi pelajaran adalah media *Powerpoint*. Media *Powerpoint* merupakan media visual yang dilengkapi dengan teks, grafis serta animasi-animasi bergerak. Dalam pembelajaran media *Powerpoint* memiliki kekurangan dalam mempresentasikan secara serentak antara suara dan gambar. Kekurangan inilah yang membuat guru harus menjelaskan materi yang sudah ditampilkan dan akhirnya pembelajaran menjadi terpusat pada guru (*teacher center*) bukan berpusat kepada siswa (*student center*).

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan formulasi judul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Melihat dari keberadaan latar belakang yang ada, diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran masih di dominasi oleh guru

- b. Masih rendahnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran.
- c. Siswa cenderung hanya menghafal rumus, bukan memahaminya.
- d. Rendahnya pemahaman konsep matematika siswa
- e. Rendah hasil belajar matematika siswa.

1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi permasalahan pada pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang sisi datar dengan sub pokok bahasan limas kelas VIII SMP Negeri 8 Gorontalo semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

1.4 Rumusan Masalah

Pokok – pokok pikiran dari indentifikasi masalah diatas dapat dijadikan acuan untuk merumuskan permasalahan dalam penelitian ini, maka masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Apakah ada pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer terhadap hasil belajar matematika siswa ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka hal yang menjadi tujuan peneliti dalam Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer terhadap hasil belajar matematika siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan masukan terhadap guru mata pelajaran.

2. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi peserta dalam mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam mengelola pembelajaran sebagai calon tenaga pendidik.