

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan Ilmu yang penting untuk dipelajari karena Matematika dapat mengembangkan daya pikir manusia serta dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan pendidikan matematika menurut Tiro (2010:8) yaitu mempersiapkan peserta didik agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematis dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan pemahaman siswa rendah, diantaranya pembelajaran yang disajikan guru kurang interaktif, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang sesuai sehingga pemahaman siswa masih rendah. Guru kurang mampu mendayagunakan media yang tersedia di sekolah dan guru mengalami kesulitan dalam menemukan model dan metode yang tepat untuk menyajikan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Selain itu guru kurang mengarahkan dan memotivasi siswa untuk mengaitkan permasalahan yang dihadapi dengan kehidupan sehari-hari dan memunculkan ide-ide kreatif melalui pembuatan suatu karya.

Oleh karena itu diharapkan guru menjadi peran utama untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Namun untuk mendapatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran bukanlah hal yang mudah, guru dituntut harus kreatif dalam mengelola kelas dan memberikan suasana belajar yang menunjang untuk siswa. Pemilihan strategi, metode, atau media yang tepat dalam pembelajaran, dapat

memudahkan siswa dalam menerima materi yang diberikan guru, sehingga keberhasilan pembelajaran bisa dicapai.

Dari uraian di atas terlihat bahwa cara penyajian materi sangat berdampak pada tingkat pemahaman siswa. Media sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran, hendaknya digunakan dan dipilih atas dasar tujuan dan bahan pelajaran yang telah ditetapkan, oleh karena itu guru sebagai subyek pembelajaran harus dapat memilih media dan sumber belajar yang tepat, sehingga bahan pelajaran yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik.

Pembelajaran matematika yang menyenangkan tidaklah dipahami sekedar siswa merasa tertarik dari sebuah proses pembelajaran, akan tetapi lebih dari itu siswa mampu mencari dan menemukan informasi pembelajaran serta mengkonstruksinya menjadi sebuah pemahaman. Proses mencari dan menemukan informasi mandiri oleh siswa dalam rangka mengkonstruksi pemahaman inilah yang menjadi ciri khas penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Kehadiran pembelajaran yang menyenangkan ini diharapkan mampu, membangkitkan motivasi belajar yang tinggi, sehingga menjadikan siswa melakukan interaksi yang lebih mendalam terhadap materi dan proses pembelajaran.

Penciptaan kondisi belajar yang menyenangkan dan membangkitkan memotivasi siswa untuk belajar dapat dilakukan dengan mengoptimalkan pemanfaatan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media merupakan salah satu bagian dari perangkat pembelajaran yang memiliki peran

penting yaitu sebagai alat komunikasi guru dan peserta didik dalam memperjelas konsep yang bersifat abstrak.

Sihkabuden (1999:3) Inti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien akan tertumpu pada serangkaian kegiatan yang kompleks yaitu dalam hal perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan dan penilaian, baik penilaian proses maupun penilaian hasil belajar pembelajaran secara terus menerus. Alat-alat penilaian sebagai komponen pembelajaran harus dikembangkan seoptimal mungkin secara proporsional serta diarahkan. Pengembangan dan penerapan media pembelajaran diharapkan dapat memberi motivasi belajar terhadap pebelajar sehingga berdampak pula pada peningkatan prestasi belajar. Selaras dengan adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, maka lembaga pendidikan harus mampu pula mengembangkan media pembelajaran secara bervariasi, baik yang dirancang secara khusus (by design), maupun dengan memanfaatkan (by utilization) sejumlah media yang ada. Namun, sebaiknya dapatlah para pelajar/guru/dosen merancang dan mengembangkan pada media pembelajaran yang secara khusus didesain untuk mencapai kebutuhan, dan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan fakta di atas, dipandang perlu ada suatu perubahan yang harus dilakukan untuk membantu para anak didik dalam memahami pelajaran matematika sejak dini dan membantu pengajar dalam menyampaikan materi dengan menggunakan kecanggihan teknologi yang ada. Perlu adanya pendekatan

yang harus dilakukan untuk membuat mereka menyukai pelajaran matematika terlebih dahulu, dengan begitu belajar matematika yang pada awalnya terasa sulit akan menjadi sangat menyenangkan bagi mereka.

Salah satu inovasi yang guru bisa lakukan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran matematika. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian guru/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru/fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media merupakan alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyampai pesan) dengan komunikan (penerima pesan).

Berdasarkan Wawancara dan Observasi yang dilakukan di SMK Almamater Telaga ditemukan bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika adalah belum tersedianya media yang mampu menunjang penerapannya, serta kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media.

Dalam proses pembelajaran, sebagian besar guru belum menggunakan media. Guru hanya menjelaskan secara lisan dan menggunakan papan tulis sehingga materi yang disampaikan kelihatan kurang menarik dan membuat siswa merasa bosan.

Pada kelas XI SMK, berdasarkan kurikulum 2013 salah satu materi yang diberikan adalah Geometri dimana salah satu cakupannya adalah Transformasi. Materi transformasi memuat konsep-konsep yang bersifat abstrak sehingga dibutuhkan visualisasi agar siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut. Penggunaan perangkat pembelajaran, dalam hal ini media pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk memberikan visualisasi agar konsep tersebut dapat diterima oleh peserta didik. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran termasuk media pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman konsep sekaligus menunjang penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran berbasis komputer dalam hal ini penggunaan program komputer atau *Software*. Seperti yang diungkapkan oleh Mahmudi (2010:8) bahwa Program-Program komputer dapat dimanfaatkan untuk memberikan pemahaman terhadap konsep-konsep matematika yang menuntut ketelitian tinggi, Konsep atau Prinsip yang Repetitif, Penyelesaian Grafik secara tepat, cepat dan akurat.

Berangkat dari penjelasan di atas, penulis ingin melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka penulis mengidentifikasi masalah yakni:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran, terutama media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.
2. Pemahaman siswa pada pelajaran matematika masih rendah.
3. Proses pembelajaran matematika yang terjadi cenderung membuat siswa menjadi bosan dan kurang termotivasi.
4. Kreativitas dan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran matematika yang menunjang penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran masih belum maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Dari masalah yang telah diidentifikasi dimana pemahaman konsep matematika siswa masih rendah dan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum maksimal, penulis membatasi masalah pada Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep matematika siswa pada materi Transformasi pokok bahasan Translasi dan Refleksi di kelas XI.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran interaktif dan media pembelajaran power point?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian adalah untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep

matematis siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan media pembelajaran power point pada materi Transformasi.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi peserta didik: Agar peserta didik dapat mempelajari matematika dengan mudah, di bantu dengan media pembelajaran matematika interaktif.
2. Bagi guru : Agar guru dapat menerapkan materi transformasi dengan mudah.
3. Bagi peneliti : Agar bisa menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam kegiatan pembelajaran matematika.